

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DE TECNOLOGIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Uso de Senso Comum no Apoio a
Jogos Narrativos para Crianças em Idade Escolar**

Marcos Alexandre Rose Silva

**São Carlos
Setembro/2009**

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

S586us

Silva, Marcos Alexandre Rose.

Uso de senso comum no apoio a jogos narrativos para crianças em idade escolar / Marcos Alexandre Rose Silva. -- São Carlos : UFSCar, 2009.

122 f.

Acompanha Apêndice em CD-ROM.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2009.

1. Interação homem - máquina. 2. Senso comum. 3. Educação. 4. Jogos educativos de computador. 5. Informática na educação. 6. Computação ciente de contexto. I. Título.

CDD: 004.019 (20^a)

Universidade Federal de São Carlos

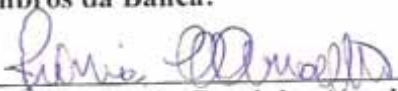
Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação

“Uso de Senso Comum no Apoio a Jogos Narrativos para Crianças em Idade Escolar”

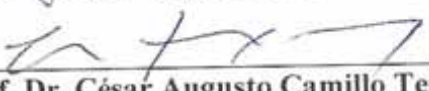
MARCOS ALEXANDRE ROSE SILVA

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da Universidade Federal de São Carlos, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Computação

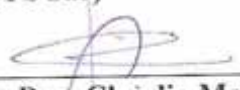
Membros da Banca:



Prof. Dra. Junia Coutinho Anacleto
(Orientadora - DC/UFSCar)



Prof. Dr. César Augusto Camillo Teixeira
(DC/UFSCar)



Profa. Dra. Cláudia Maria Simões Martinez
(DTO/UFSCar)



Profa. Dra. Lúcia Vilela Leite Filgueiras
(POLI/USP)

São Carlos
Setembro/2009

*Dedico esta Dissertação à Deus,
à minha mãe Lisete Pereira Rose e Silva,
à meu pai Pedro Antônio de Almeida e Silva
e à minha irmã Miryam Rose Silva,
que me acompanham e
me auxiliam em todos os meus passos;
e que mesmo distantes,
estão continuamente ao meu lado.*

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus por sempre estar presente em minha vida e por me abençoar. Obrigado meu Deus por tudo, porque sem Ti nada sou.

Muito obrigado mãe e pai por toda a dedicação que vocês têm para comigo, pelo amor incondicional, pelo apoio e por compartilhar comigo todos os momentos, sejam de alegrias ou tristezas. Sintam-se responsáveis por aquilo que sou e por todas as minhas conquistas. Amo Vocês!!! Agradeço a Miryam, a melhor irmã que alguém pode pensar em ter, pelo companheirismo, por me fazer sorrir e por estar sempre presente.

Também quero agradecer uma outra família que conheci e tenho orgulho de fazer parte, a família LIA, uma família que me recebeu com muito carinho e me ajudou em muitos momentos. Começo agradecendo a mãe dessa família, Junia, por toda ajuda, compreensão e ensinamentos durante estes anos, saiba que aprendi muito com você e espero continuar aprendendo durante muitos anos. Muito obrigado por me integrar a essa família.

Como toda família, sempre há os irmãos que estão ao nosso lado, por isso quero agradecer a Ana que entrou nessa família junto comigo e que foi uma grande amiga durante estes anos. Obrigado Ana pela amizade e companheirismo. Agradeço também aos irmãos mais velhos, Fabiano, Alexandre, Eliane e Alessandro, pelos ensinamentos e por transmitir suas experiências, como também, agradeço aos irmãos mais novos, David pelas dicas de programação que foram valiosas, Johana e Gilberto. Muito obrigado também aos irmãos bem mais novos, que estão na graduação, em especial ao Mikio que esteve diretamente ligado a este projeto.

Agradeço todos os integrantes da banca pelos comentários, sugestões e pelas opiniões pertinentes; vocês foram muito importantes desde a qualificação até a conclusão deste trabalho.

Não poderia deixar de agradecer uma pessoa que me ajudou muito no estudo de caso, a Fati Cintra, que sempre esteve disposta a me receber, conversar e ajudar no que fosse preciso, muito obrigado a você e a todas as outras pessoas (professoras, alunos e funcionários) que participaram deste estudo.

Obrigado CAPES, FAPESP e CNPQ pelo suporte financeiro que me permitiu dedicação exclusiva nesta pesquisa.

Por fim, agradeço a todos que de maneira direta e indireta fizeram parte desta jornada, gostaria de dizer que cada um foi muito importante para a conclusão deste trabalho. Muito Obrigado =)

Neste trabalho é descrito como o conhecimento de senso comum pode apoiar na criação e condução de histórias em jogos do tipo narrativo. Para verificar a viabilidade do uso de senso comum foi desenvolvido um jogo narrativo Web, chamado Contexteller, que tem como objetivo permitir ao educador ensinar aos alunos algumas habilidades que fazem parte do processo de aprendizado e da vida, tais como: o trabalho colaborativo e a livre expressão de idéias; uma vez que, as escolas ainda encontram muitos desafios educacionais para ensinar habilidades como essas, preparando o aprendiz para ser um cidadão participante em sua comunidade. Os educadores têm dificuldades para encontrar ferramentas e/ou atividades que os apoiem a trabalhar essas habilidades com seus alunos, estabelecidos os objetivos pedagógicos e percebidas as necessidades dos aprendizes. Nesse contexto, este trabalho apresenta o Contexteller para permitir aos educadores promover a atividade de contar histórias colaborativamente e, através destas histórias, ensinar e/ou trabalhar essas habilidades com seus alunos. Este jogo permite ao educador, como co-autor, criar histórias de acordo com os seus objetivos e princípios pedagógicos, considerando a realidade cultural dos alunos, pois, durante a elaboração e condução da história, o jogo disponibiliza informações relacionadas a cultura, valores, o vocabulário, enfim com o senso comum dos alunos. Através dessas informações culturais, o educador pode utilizar um vocabulário comum a todos durante a narrativa, considerando mitos, crenças, conhecimento de um certo grupo de alunos, permitindo que eles se identifiquem e, possam ter maior interesse e engajamento para se expressar e colaborar com a história. Com o intuito de observar o uso desse jogo em um ambiente educacional e coletar a opinião do público alvo, foi realizado um estudo de caso na Escola Educacional Vivência SS Ltda., parceira do LIA nos projetos educacionais, de Itapira/SP, relatado neste trabalho.

Palavras-chave: Senso Comum, Jogos Narrativos, Jogos Educacionais, RPG, Educação, Contexto, Cultura.

ABSTRACT

This research describes how common sense knowledge can help to define and to tell stories in narrative games. In order to evaluate this possibility, it has been developed a Web narrative game, called Contexteller, which allows educators to teach some skills that are part of the student's education and life, such as: ways to express themselves and to work in group. Nowadays, there are several educational challenges to teach some skills at school. For instance, educators can not easily find a tool or activity in order to help them to work collaboratively with their students. Therefore, this game allows educators, as co-authors, to create the story taking into account their goals, pedagogical approach and the student's cultural reality. Through the game, they can get some information related to the student's values, culture and knowledge, i.e., student's common sense. Then, teachers can use common vocabulary before and during the narrative, considering myths, beliefs and knowledge of the students' group and, consequently, enabling them not only to identify but also to get interested in collaborate with the teacher and the other students to develop the story. In order to observe the use of this game in an educational environment and collect the opinion of target group a study case, described in this thesis, was performed at a school in Itapira/SP.

Keywords: Common Sense, Narrative Games, Educational Games, RPG, Education, Context, Culture.

| | |
|---|-----------|
| Capítulo 1 - INTRODUÇÃO | 14 |
| 1.1. Motivação | 14 |
| 1.2. Objetivos..... | 15 |
| 1.3. Organização do Trabalho..... | 15 |
| 1.4. Metodologia de Trabalho Adotada | 16 |
| | |
| Capítulo 2 - o potencial dos jogos narrativos | 18 |
| 2.1. Considerações Iniciais | 18 |
| 2.2. Jogos Computacionais na Educação | 18 |
| 2.3. Tipos de Jogos | 19 |
| 2.3.1. Jogos Recreativos..... | 19 |
| 2.3.2. Jogos Cooperativos | 20 |
| 2.3.3. Jogos Educacionais | 20 |
| 2.3.4. Jogos Narrativos | 20 |
| 2.3.4.1. RPG – Role-Playing Game..... | 22 |
| 2.4. Escolha do Público Alvo..... | 23 |
| 2.5. Exemplos de Jogos Narrativos..... | 23 |
| 2.6. Considerações Finais | 27 |
| | |
| Capítulo 3 - o projeto omcs-br | 28 |
| 3.1. Considerações Iniciais | 28 |
| 3.2. O Projeto OMCS-Br | 28 |
| 3.2.1. O Site | 28 |
| 3.3. Base de Senso Comum e Jogos Narrativos..... | 34 |
| 3.3.1. Módulo Gerador da ConceptNet..... | 38 |
| 3.4. Considerações Finais | 41 |
| | |
| Capítulo 4 - Contexteller..... | 42 |
| 4.1. Considerações Iniciais | 42 |
| 4.2. Apresentação Inicial do Contexteller..... | 42 |
| 4.3. Formas Investigadas para Disponibilizar o Senso Comum | 48 |
| 4.3.1. Formas Utilizadas para Disponibilizar o Senso Comum..... | 54 |
| 4.4. Passos para Criar uma Instância de Jogo no Contexteller | 58 |
| 4.5. Passos para Acessar uma Instância de Jogo no Contexteller..... | 65 |

| | |
|---|-----------|
| 4.6. Interface Inicial do Contexteller | 67 |
| 4.7. Tecnologias Utilizadas para Desenvolver o Contexteller..... | 69 |
| 4.8. Considerações Finais | 71 |
| Capítulo 5 - estudo de caso | 72 |
| 5.1. Considerações Iniciais | 72 |
| 5.2. Local de Estudo | 72 |
| 5.3. Planejamento..... | 72 |
| 5.4. Etapas do Estudo de Caso | 74 |
| 5.5. Questionários Utilizados no Estudo de Caso | 74 |
| 5.5.1. Questionário Pré-sessão → Professor | 75 |
| 5.5.2. Primeiro Questionário Pós-sessão → Professor | 76 |
| 5.5.3. Segundo Questionário Pós-sessão → Professor | 76 |
| 5.5.4. Questionário Pré-sessão → Aluno | 77 |
| 5.5.5. Questionário Pós-sessão → Aluno..... | 77 |
| 5.5.6. Base para os Questionários Pós-sessão..... | 78 |
| 5.5.7. Questionário SAM | 79 |
| 5.5.7.1. SAM | 80 |
| 5.5.7.2. SAM-Síntese | 82 |
| 5.5.7.3. <i>logs</i> de Sessões de Interação | 82 |
| 5.5.7.4. Método de Avaliação do Questionário SAM..... | 82 |
| 5.6. Primeira Etapa do Estudo de Caso | 83 |
| 5.6.1. Apresentação do Contexteller – Primeira Etapa..... | 84 |
| 5.7. Segunda Etapa do Estudo de Caso | 85 |
| 5.7.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Professor | 86 |
| 5.7.2. Apresentação do Contexteller – Segunda Etapa..... | 88 |
| 5.7.3. Utilizando o Contexteller – Segunda Etapa | 89 |
| 5.7.4. Criando uma Instância de Jogo no Contexteller | 92 |
| 5.7.5. Questionário SAM → Criando uma Instância de Jogo → Professor..... | 93 |
| 5.8. Terceira Etapa do Estudo de Caso - Crianças | 94 |
| 5.8.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Grupo: Crianças | 95 |
| 5.8.2. Utilizando o Contexteller – Grupo: Crianças..... | 97 |
| 5.8.3. Questionário SAM → Acessando uma Instância de Jogo → Grupo: Crianças | 98 |
| 5.8.4. Questionário SAM → Acessando uma Instância de Jogo → Grupo: Crianças → Professora 2 | 98 |
| 5.8.5. História – Grupo: Crianças..... | 99 |
| 5.8.6. Respostas do Questionário Pós-sessão → Grupo: Crianças | 100 |
| 5.8.7. Segundo Questionário Pós-sessão → Professora 2..... | 101 |
| 5.8.8. Questionário SAM-Síntese → Grupo: Crianças | 102 |

| | |
|---|------------|
| 5.9. Terceira Etapa do Estudo de Caso – Adolescentes | 103 |
| 5.9.1. Estudo de Caso → Grupo 1..... | 104 |
| 5.9.1.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Grupo 1 | 104 |
| 5.9.1.2. História – Grupo 1 | 105 |
| 5.9.1.3. Respostas do Questionário Pós-sessão → Grupo 1 | 107 |
| 5.9.1.4. Segundo Questionário Pós-sessão → Professora 1 | 108 |
| 5.9.1.5. Questionário SAM → Grupo 1 (Alunos e Professora) | 108 |
| 5.9.2. Estudo de Caso → Grupo 3..... | 108 |
| 5.9.2.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Grupo 3 | 109 |
| 5.9.2.2. História – Grupo 3 | 110 |
| 5.9.2.3. Respostas do Questionário Pós-sessão → Grupo 3..... | 111 |
| 5.9.2.4. Segundo Questionário Pós-sessão → Professora 3..... | 112 |
| 5.9.2.5. Questionário SAM → Grupo 3 (Alunos e Professora) | 113 |
| 5.9.3. Comparação Grupo 1 X Grupo 3..... | 113 |
| 5.10. Considerações Finais..... | 113 |
| | |
| Capítulo 6 - Conclusões e trabalhos futuros | 114 |
| 6.1. Síntese dos Principais Resultados..... | 114 |
| 6.2. Trabalhos Futuros..... | 115 |
| | |
| Referências | 118 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 3.1. Interface do site do projeto OMCS-Br | 29 |
| Figura 3.2. Exemplo de um template da Atividade Usos do projeto OMCS-Br | 30 |
| Figura 3.3. Sistema de revisão das colaborações realizadas no site OMCS-Br | 31 |
| Figura 3.4. Exemplo de parte da ConceptNet do Projeto OMCS-Br (LIU, H <i>et al.</i> , 2004) | 32 |
| Figura 3.5. Exemplo de parte da ConceptNet com as relações de Minsky (LIU, H <i>et al.</i> , 2004) | 33 |
| Figura 3.6. Interface da API | 34 |
| Figura 3.7. Interface atual do site do projeto OMCS-Br – 20 de Julho de 2009 | 35 |
| Figura 3.8. <i>Template</i> para coletar as características | 36 |
| Figura 3.9. <i>Template</i> para coletar os comportamentos | 36 |
| Figura 3.10. <i>Template</i> para coletar nome de personagens a partir de uma característica | 36 |
| Figura 3.11. <i>Template</i> para coletar nome de personagens a partir de um comportamento | 36 |
| Figura 3.12. Arquitetura do Projeto OMCS-Br | 38 |
| Figura 3.13. Exemplo da Fase da extração | 39 |
| Figura 3.14. Exemplo da Fase da normalização | 39 |
| Figura 3.15. Exemplo da Fase do relaxamento | 40 |
| Figura 3.16. Parte da ConceptNet após coletar fatos do tema Universo Infantil | 41 |
| Figura 4.1. Interface do jogo para os jogadores. | 42 |
| Figura 4.2. Interface da carta do Jogador | 43 |
| Figura 4.3. Interface do dado disponível aos Jogadores..... | 44 |
| Figura 4.4. Primeira interface para criar uma instância do jogo narrativo | 46 |
| Figura 4.5. Cartas do Senso Comum | 48 |
| Figura 4.6. Carta que utiliza as relações de Minsky para consultar a base de senso comum... 51 | |
| Figura 4.7. Cartas do senso comum para buscar nomes de personagens e características | 52 |
| Figura 4.8. Alteração na Carta que utiliza as relações de Minsky para consultar a base | 53 |
| Figura 4.9. Alteração nas Cartas do senso comum para buscar nomes de personagens e características..... | 54 |
| Figura 4.10. Mecanismo de busca de nomes de personagens na base de senso comum..... | 55 |
| Figura 4. 11. Mecanismo de busca de características de personagens na base de senso comum | 56 |
| Figura 4.12. Mecanismo de busca no senso comum através das relações de Minsky | 57 |

| | |
|---|-----|
| Figura 4.13. Interface Cadastrar Mestre | 58 |
| Figura 4.14. Interface Cadastrar Jogador..... | 59 |
| Figura 4.15. Interface Definir Jogo | 60 |
| Figura 4.16. Interface para escolher um tema para visualizar uma instância do jogo..... | 61 |
| Figura 4.17. Interface Definir Personagens | 62 |
| Figura 4.18. Interface para definir cada personagem | 63 |
| Figura 4.19. Interface Definir Tema..... | 64 |
| Figura 4.20. Interface Identificar jogador..... | 65 |
| Figura 4.21. Interface Detalhar Personagem | 66 |
| Figura 4.22. Interface do jogo para o mestre..... | 66 |
| Figura 4.23. Interface inicial do Contexteller..... | 68 |
| Figura 4.24. Interface Identificar Mestre para alterar uma instância do jogo | 69 |
| Figura 5.1. Exemplos de perguntas do Questionário Pré-sessão → Professor..... | 75 |
| Figura 5.2. Outros Exemplos de perguntas do Questionário Pré-sessão → Professor..... | 75 |
| Figura 5.3. Exemplos de perguntas do Primeiro Questionário Pós-sessão → Professor | 76 |
| Figura 5.4. Exemplos de perguntas do Segundo Questionário Pós-sessão → Professor | 77 |
| Figura 5.5. Exemplos de perguntas do Questionário Pré-sessão → Aluno..... | 77 |
| Figura 5.6. Exemplos de perguntas do Questionário Pós-sessão → Aluno | 78 |
| Figura 5.7. Bases para avaliação da qualidade afetiva (HAYASHI <i>et al.</i> , 2008)..... | 80 |
| Figura 5.8. Questionário SAM | 81 |
| Figura 5.9. Exemplos de perguntas do Questionário SAM Pós-sessão → Aluno | 81 |
| Figura 5.10. Método de Avaliação do Questionário SAM..... | 83 |
| Figura 5.11. Computadores e equipamentos utilizados na segunda etapa..... | 86 |
| Figura 5.12. Interação entre professora e alunos de 8 a 12 anos na terceira etapa..... | 97 |
| Figura 5.13. Adolescentes do Grupo 3 e Grupo 1 utilizando o Contexteller | 103 |
| Figura 5.14. Respostas dos Adolescentes do Grupo 1 e Grupo 3 respectivamente..... | 113 |

ÍNDICE DE TABELAS

| | |
|--|-----|
| Tabela 3.1. Relações de Marvin Minsky (LIU, H et al., 2004)..... | 32 |
| Tabela 4.1. Opções da carta de senso comum e suas respectivas Relações de Minsky | 53 |
| Tabela 4.2. Opções da nova carta de senso comum e suas respectivas Relações de Minsky | 57 |
| Tabela 5.1. Votos para a Tela Inicial..... | 93 |
| Tabela 5.2. Votos para a tela – Cadastrar Mestre..... | 93 |
| Tabela 5.3. Votos para a tela – Cadastrar Jogador..... | 93 |
| Tabela 5.4. Votos para a tela – Definir Jogo..... | 93 |
| Tabela 5.5. Votos para a tela – Definir Personagens..... | 93 |
| Tabela 5.6. Votos para a tela – Definir Tema..... | 93 |
| Tabela 5.7. Votos para a Tela Inicial..... | 98 |
| Tabela 5.8. Votos para a tela – Identificar Jogador..... | 98 |
| Tabela 5.9. Votos para a tela – Detalhar Personagem..... | 98 |
| Tabela 5.10. Votos para a tela – Tela do Jogo..... | 98 |
| Tabela 5.11. Votos para a tela inicial..... | 98 |
| Tabela 5.12. Votos para a tela – Identificar Jogador..... | 99 |
| Tabela 5.13. Votos para a tela – Detalhar Personagem..... | 99 |
| Tabela 5.14. Votos para a tela – Tela do Jogo..... | 99 |
| Tabela 5.15. Quantidade de mensagens que os personagens do Grupo: Crianças postaram | 100 |
| Tabela 5.16 - Votos para a tela – Tela do Jogo..... | 102 |
| Tabela 5.17. Quantidade de mensagens que os personagens do Grupo 1 postaram | 106 |
| Tabela 5.18. Quantidade de mensagens que os personagens do Grupo 3 postaram | 111 |

ÍNDICE DE APÊNDICES¹

| | |
|-----------------|--|
| APÊNDICE I. | Carta Convite (professor). |
| APÊNDICE II. | Carta Convite (aluno). |
| APÊNDICE III. | Termo de consentimento livre e esclarecido (professor). |
| APÊNDICE IV. | Termo de consentimento livre e esclarecido (aluno). |
| APÊNDICE V. | Questionário Pré-sessão (professor). |
| APÊNDICE VI. | Questionário SAM - durante a criação da instância do jogo (professor). |
| APÊNDICE VII. | Questionário SAM – durante o acesso a instância do jogo (professor). |
| APÊNDICE VIII. | Primeiro Questionário Pós-sessão (professor). |
| APÊNDICE IX. | Segundo Questionário Pós-sessão (professor). |
| APÊNDICE X. | Questionário Pré-sessão (aluno). |
| APÊNDICE XI. | Questionário SAM – durante o acesso a instância do jogo (aluno). |
| APÊNDICE XII. | Questionário SAM Síntese – (aluno) |
| APÊNDICE XIII. | Questionário Pós-sessão (aluno). |
| APÊNDICE XIV. | História criada na Segunda Etapa |
| APÊNDICE XV. | Histórias criadas na Terceira Etapa |
| APÊNDICE XVI. | Interfaces com e sem os padrões de cores |
| APÊNDICE XVII. | Planejamento (Professora) |
| APÊNDICE XVIII. | Lista de publicações |

¹ Os apêndices encontram-se disponíveis no CD. Todos os apêndices, exceto o apêndice IV, foram utilizados ou gerados no estudo de caso.

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO

1.1. Motivação

Muitos são os desafios educacionais que as escolas e seus colaboradores precisam superar para educar cidadãos; não apenas para o futuro profissional, mas também para a vida (PIAGET, 1998). Com o objetivo de investigar os desafios educacionais para o século 21, a Unesco encomendou ao político francês Jacques Delors um relatório sobre a educação. No relatório, Delors indica quatro pilares que devem moldar o aprendizado (Delors, 1998): aprender a conviver, aprender a ser, aprender a aprender e, aprender a fazer.

Através destes pilares, Delors descreve algumas habilidades que devem fazer parte do processo de aprendizado, tais como expressar-se adequadamente e trabalhar colaborativamente. Para Delors (1998) essas habilidades são relevantes não apenas para ambiente educacional, mas também profissional e para a vida.

É essencial que as pessoas saibam conviver e trabalhar umas com as outras, colaborando para realizar as atividades e/ou alcançar um objetivo comum. Por isso, as habilidades de trabalhar colaborativamente e de se expressar adequadamente, sabendo expor idéias e opiniões, são importantes (GADOTTI, 2000).

De acordo com Freire (1996), o ambiente escolar é importante para o desenvolvimento intelectual e socio-cultural da criança, mostrando-se adequado para estimular o desenvolvimento não apenas intelectual, mas sociocultural da criança. Segundo Gardinal *et al.*, (2007) a expansão das habilidades interpessoais, cognitivas e lingüísticas resulta de interações cotidianas no ambiente escolar. Portanto, a qualidade das relações sociais estabelecidas na escola durante a infância afeta o aprendizado e o desenvolvimento do indivíduo. Assim, assume-se que a escola é um ambiente adequado para trabalhar e ensinar as habilidades sociais às crianças.

Embora relevantes no ambiente educacional e, cobradas ao longo da vida adulta de uma pessoa no ambiente profissional, essas habilidades muitas vezes não são ensinadas formalmente à criança na escola (GADOTTI, 2000). Nesse contexto, Diaz-Aguado (2003) questiona: como cobrar de um adulto aquilo que ele não teve a oportunidade de aprender desde sua infância?

Há a necessidade de ter atividades e/ou ferramentas para apoiar o educador em promover esses aprendizados com as crianças, pois, segundo Diaz-Aguado (2003), tais atividades raramente ocorrem espontaneamente.

1.2. Objetivos

Este trabalho relata o desenvolvimento de um jogo narrativo computacional contextualizado na cultura dos jogadores, que tem como objetivo apoiar o educador em promover atividades que permitam à criança aprender a trabalhar colaborativamente e expressar-se de maneira natural e familiar a ela ante seu grupo. Natural, pois a criança desde cedo conta sobre eventos que ela vive através de histórias, usando livremente a fantasia e a imaginação. Familiar, pois ao considerar a cultura, o vocabulário, os valores, os mitos, enfim, o senso comum da criança na história, está sendo permitido a ela se identificar com os personagens, os cenários e as situações que ocorrem durante a narrativa, possibilitando despertar seu interesse pela história e engajamento na narrativa em construção, para poder, através dela, compartilhar suas experiências, dificuldades e participar ativamente da história (OAKLANDER, 1978).

O jogo narrativo Contexteller tem como objetivo oferecer um ambiente Web que disponibilize informações culturalmente contextualizadas para auxiliar o educador tanto na definição de personagens, tema e cenário inicial de uma história, quanto na fase de intervenção na narrativa, ou seja, durante a construção da história. Para isso, neste primeiro protótipo, o jogo é baseado nas regras de jogos do tipo RPG (*Role Playing Game*), onde o mestre é o papel exercido pelo educador e os jogadores são os alunos envolvidos na atividade pedagógica planejada pelo educador.

Essas informações culturalmente contextualizadas são obtidas através do conhecimento de senso comum que representa aspectos culturais da comunidade à qual as crianças pertencem. O jogo aqui proposto faz uso do senso comum, obtido através do Projeto Open Mind Common Sense no Brasil (OMCS-Br), que tem como objetivo coletar o conhecimento cultural dos brasileiros (ANACLETO *et al.*, 2008).

Ressalta-se que o nome Contexteller originou-se da junção de duas palavras em inglês: context - contexto e storyteller: contador de histórias, ou seja, contar histórias considerando um contexto ou contextualizadas, neste caso, na cultura dos aprendizes.

1.3. Organização do Trabalho

Este trabalho encontra-se organizado em seis capítulos.

Capítulo 2 Discute os pontos positivos de se utilizar o computador na educação, como também, é apresentado o potencial dos jogos narrativos para permitir a expressão e o trabalho colaborativo.

- Capítulo 3 Descreve a forma que o projeto OMCS-Br (*Open Mind Common Sense* no Brasil) coleta, processa e disponibiliza as informações de conhecimento de senso comum e, relata sobre algumas contribuições deste trabalho para com o projeto.
- Capítulo 4 Apresenta todas as características e funcionalidades do Contexteller, como também, descreve os passos disponíveis para se criar uma instância do jogo narrativo com o apoio do senso comum e, os passos que permitem acessar a instância criada.
- Capítulo 5 Descreve o estudo de caso realizado em Itapira/SP com o intuito de avaliar o uso do Contexteller em um ambiente educacional e coletar a opinião dos alunos e professores sobre o mesmo.
- Capítulo 6 Discute os principais resultados obtidos através do estudo de caso e trabalhos futuros.

1.4. Metodologia de Trabalho Adotada

Neste trabalho foi adotada a estratégia de estudo de caso. O estudo de caso é um dos tipos de pesquisa científica que permite um estudo aprofundado no contexto em que está sendo feita determinada investigação. De acordo com Yin (2002), estudo de caso é um tipo de investigação empírica que investiga um fenômeno inserido em um contexto da vida real.

Segundo Dias (2000), o estudo de caso consiste em uma investigação detalhada de uma ou mais organizações, ou grupos dentro de uma organização, com vistas a prover uma análise do contexto e dos processos envolvidos no fenômeno em estudo. O fenômeno não está isolado de seu contexto (como nas pesquisas de laboratório), o que é interessante para o pesquisador deste trabalho, que tem interesse nessa relação entre o fenômeno e seu contexto.

O estudo de caso pode incluir evidências qualitativas bem como evidências quantitativas. A análise qualitativa procura responder as questões de pesquisas por meio de organização, interpretação e categorização dos dados, com finalidade de adquirir conhecimento e dar significado a uma determinada experiência (DIAS, 2000).

Adotou-se a análise qualitativa dos dados obtidos através da realização do estudo de caso, pois levando em consideração a proposta deste trabalho, encontram-se, na estratégia de estudo de caso, as ferramentas necessárias para conduzir a pesquisa, uma vez que se deseja observar em um contexto da vida real - a sala de aula. O trabalho também se propõe a identificar evidências que comprovem: a utilidade do conhecimento de senso comum no apoio

ao professor na sua tarefa de criar e conduzir a história; o apoio da ferramenta, jogo narrativo, para permitir ao aluno se expressar e ao professor trabalhar colaborativamente com os seus alunos através do contar história.

CAPÍTULO 2 - O POTENCIAL DOS JOGOS NARRATIVOS

2.1. Considerações Iniciais

Este capítulo descreve a possibilidade de utilizar os jogos computacionais para estimular a curiosidade e o interesse dos alunos com as atividades escolares, como também, aborda sobre o potencial que os jogos narrativos possuem para ser uma ferramenta que permite aos alunos se expressarem e trabalharem colaborativamente.

Esse capítulo está dividido nas seguintes seções: 2.2 descreve sobre os jogos computacionais na educação; 2.3 relata sobre alguns tipos de jogos existentes e a justificativa de se utilizar os jogos narrativos para atender o objetivo proposto; 2.4 descreve a escolha do público alvo deste projeto; 2.5 apresenta alguns exemplo de jogos narrativos e; 2.6 as considerações finais.

2.2. Jogos Computacionais na Educação

Desde o início foi considerada a possibilidade de utilizar os jogos computacionais para disponibilizar ao professor uma ferramenta para trabalhar com os alunos de forma colaborativa e que os permitissem se expressar. A motivação inicial tanto do laboratório quanto do pesquisador foi em investigar as possibilidades de utilizar jogos na educação. Porém, outros fatores foram determinantes para esta escolha, tais como:

O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecedor, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Claparède (1958) afirma que a criança é um ser feito para brincar e que o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Para Aguiar (1996), mediante ao jogo, a brincadeira e a fantasia, a criança adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais e sociais.

O computador, devido principalmente ao barateamento do hardware e facilidade de utilização dos softwares, teve um aumento significativo em seu uso nos lares, como também uma expansão da aquisição e uso dos computadores pelas escolas (BITTENCOURT *et al.*, 2003). Segundo Tarouco *et al.*, (2004) o computador se constitui uma ferramenta poderosa, que pode (e deve) ter todas as suas potencialidades utilizadas com propósitos educacionais, proporcionando ao professor a possibilidade de

enriquecer sua prática pedagógica com recursos multimídia, tais como: jogos educacionais, vídeos, animações, gráficos e outros materiais que possibilitem ao aluno aprender de forma prazerosa, cativante, divertida e motivadora.

Por ter tais características surge a possibilidade de unir o jogo e o computador para formar uma ferramenta, o jogo computacional, capaz de contribuir para despertar o interesse e; melhorar a vinculação afetiva do aluno com as situações de aprendizagem (TAROUCO *et al.*, 2004).

Os jogos computacionais podem ser eficientes ferramentas educacionais, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador (SILVA, 2008). Utilizar o jogo pode facilitar o envolvimento do aluno com o tema, tornando a aula mais agradável, divertida e produtiva (MARCATTO, 1996).

Uma vez identificadas as possibilidades de utilizar os jogos computacionais na escola, foram analisados alguns tipos de jogos existentes para verificar qual(is) seria(m) adequado(s) para atender ao objetivo proposto.

2.3. Tipos de Jogos

Segundo Piaget (1998) há vários tipos de jogos e cada um possui características que auxiliam no crescimento físico e mental da criança. A seguir alguns tipos de jogos são descritos. Porém, ressalta-se que as características desses tipos de jogos não se encontram disjuntos, pois um determinado jogo pode reunir características dos demais, como exemplo, o RPG *Role-Playing Game*, relatado a seguir, que tem como característica ser colaborativo, pode ser utilizado como jogo educacional e/ou recreativo, etc., dependendo da maneira como é jogado.

2.3.1. Jogos Recreativos

Jogos recreativos são um meio de favorecer o desenvolvimento psico-social e psico-motor de uma criança, um fator de integração e solidariedade entre as crianças. Tais jogos são espontâneos, criativos e trazem prazer às crianças. Essas devem realizar tais atividades de modo espontâneo, diminuindo as tensões e preocupações (GONÇALVES, 2007).

Duarte *et al.* (2007) acreditam que o jogo recreativo, mais especificamente o xadrez aprimora algumas habilidades, tais como: raciocínio lógico, concentração, paciência e autocontrole (físico e mental).

2.3.2. Jogos Cooperativos

Incentivam as crianças à cooperação, solidariedade, respeito e compreensão. Tais jogos estimulam as crianças a cooperarem entre si, para atingirem um objetivo comum. São bons para romper barreiras e construir uma noção de comunidade. Enfim, os jogos cooperativos eliminam a idéia de dividir as crianças em ganhadores e perdedores (CORTEZ, 1996).

Durante o jogo cooperativo pode-se perceber melhor, a beleza do jogo e explorá-lo sem medo nem receio de ser excluído, ou de perder. Através desse jogo pode enxergar a capacidade de convivência, e assim incentivar a participação, a criatividade e a expressão pessoal de cada participante. Nesse jogo, se compete com os próprios limites e habilidades e não mais contra os outros, um exemplo de jogo cooperativo é o RPG *Role-Playing Game*, que será discutido nas seções seguintes (SOLER, 2007).

2.3.3. Jogos Educacionais

Os jogos educacionais têm como objetivo estimular o estudo e a aprendizagem da criança, pois a envolve numa atmosfera agradável e animada. Os jogos educativos são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos especializados para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do indivíduo. Sendo assim, têm por finalidade entreter e apresentar novos conhecimentos, ou reforçar aqueles já descobertos (RIEDER *et al.*, 2005).

Forca é um exemplo de jogo educativo, pois ao ver o desenho do número de letras que compõem a palavra, essas letras representadas por traços no papel, a criança tenta adivinhar qual a palavra que está oculta através da quantidade de traços e das dicas, podendo assim, assimilar as informações apresentadas através das dicas, e instigar a criança a relacioná-las, como exemplo relacionar as dicas com a palavra a ser descoberta (CURVELO *et al.*, 1998).

2.3.4. Jogos Narrativos

Os jogos narrativos possibilitam a determinado indivíduo contar e/ou participar de histórias, narrando fatos, acontecimentos, cenários e todos os detalhes necessários durante a roteirização e continuidade da história.

É importante ressaltar que o ato de contar histórias faz parte da vida de uma pessoa desde muito cedo, muitas vezes a criança pratica o contar histórias sem saber pronunciar as palavras corretamente, por exemplo, quando a criança arrasta um animal

de brinquedo pelo chão, dizendo “Piu Piu”, “Au au” ou “Moooo” ela está se expressando. Portanto, esse ato ocorre de uma forma simples e natural, permitindo a criança se expressar e também transmitir o que sabe, pensa e vive (CASSELL *et al.*, 2001).

As histórias narradas nos jogos narrativos não são simplesmente compreendidas pelos jogadores, eles contribuem ativamente com a história, definem caminhos, tomam decisões de uma forma espontânea (MENDES, 2008). Através destas histórias, o jogador pode conhecer, aprender e viver situações do mundo real de uma maneira que ele considera divertida e interessante. O jogador ao contar histórias de uma maneira colaborativa com os outros pode aprender a conviver, ter contato, interagir com os outros e colaborar com eles de maneira a alcançar um objetivo comum, que pode ser construir uma história juntos do início ao fim.

Contar histórias colaborativamente também permite ao jogador estar atento e interessado no que está acontecendo, de modo a entender e consequentemente contribuir com a história. Essa atenção e preocupação em compreender o que os outros falam permite maior proximidade entre eles, pois mesmo indiretamente, eles estão interessados no que o outro jogador tem a dizer.

A fantasia existente nesses jogos permite ao jogador, em especial a criança, se sentir segura para poder se expressar, contar situações que ocorrem em sua vida, falar de suas dificuldades, pois para ela o que acontece na fantasia possui pouca ou nenhuma consequência na vida real (OKLANDER, 1978). Por isso, muitas vezes, elas acham mais fácil e seguro expressar-se através de personagens, sentem que é menos ameaçador manifestar hostilidade fazendo personagens na história expressarem suas emoções, seja alegria, tristeza, raiva, euforia e agirem de acordo com essas emoções, sem maiores consequências em suas vidas.

Segundo Oaklander (1978) a forma como a criança faz as coisas, se comporta e se move no seu mundo fantasioso é o mesmo que no processo de sua vida, por isso a utilidade do jogo narrativo para a sua livre expressão e apoio à elaboração das experiências vividas. O envolvimento entre a criança e a história pode ser explorado como uma forma de envolvê-la com as pessoas que estão participando da história e incentivá-la a trabalhar colaborativamente, se expressar, falar sobre suas experiências, suas dificuldades, permitindo que ela elabore de forma adequada as situações vivenciadas na escola, com a família e comunidade.

Por ter tais características surge a possibilidade de utilizar o jogo narrativo para auxiliar o aluno se expressar de uma forma espontânea e natural a ele e, ao professor ter uma ferramenta com potencial para poder trabalhar com o aluno de uma maneira colaborativa através da história e acompanhar seu processo de aprendizado. Apoiando-o nas possíveis intervenções para a promoção do seu desenvolvimento saudável e seguro. Dentre os tipos de jogos narrativos existentes (SILVA, 2008) o Contexteller é inspirado no RPG *Role-Playing Game*, descrito na próxima seção.

2.3.4.1. RPG – Role-Playing Game

O RPG é um jogo narrativo de interpretação de personagens e tem como uma das características possibilitar a colaboração entre os jogadores, permitindo a socialização (BITTENCOURT *et al.*, 2003). O RPG tem como participantes o mestre ou narrador, que geralmente é o jogador mais experiente e tem a função de apresentar ao grupo uma história, contendo personagens, suas características, cenários, enfim descrições necessárias para compor uma aventura contendo enigmas, situações e conflitos que exigirão escolhas por partes dos outros participantes, que são os jogadores.

Esses jogadores não são meros espectadores, são participantes que contribuem ativamente na história, que através de personagens representam um papel, escolhem caminhos e tomam decisões por sua própria conta e, muitas vezes não previstas pelo mestre, contribuindo para o desenvolvimento da história de forma espontânea e inesperada (BRAGA, 2000). O mestre, durante o desenvolvimento da história, pode interferir na narração, descrevendo os cenários, as características dos ambientes que aparecem na narração, os objetos e propondo situações para que os personagens possam interagir.

O RPG foi escolhido principalmente pela característica de permitir ao mestre autonomia para conduzir a história, definir o cenário inicial e personagens. Deste modo, pretende-se permitir ao professor possibilidades de definir e conduzir a história de acordo com sua necessidade e objetivo pedagógico.

Após a escolha do tipo do jogo narrativo foram investigados: o público alvo – qual a faixa etária das crianças a ser considerada; e exemplos de RPG, a fim de identificar algumas informações relevantes para serem consideradas no desenvolvimento do Contexteller.

2.4. Escolha do Público Alvo

Segundo Piaget (1976), o desenvolvimento da criança se encontra em quatro estágios: O estágio Sensório-Motor, do nascimento aos 2 anos; Pensamento Pré-Operacional, dos 2 aos 6 anos; Pensamento Operacional Concreto, dos 6 aos 12 anos; e Pensamento Operacional Formal, dos 12 em diante.

Em cada estágio a criança se desenvolve tanto psicologicamente quanto fisicamente. No estágio de Pensamento Operacional Concreto a criança possui grande interesse por jogos e descobre novos modos de jogar e trabalhar colaborativamente, características essas importantes para um jogo que tem como finalidade contar histórias colaborativamente.

Nessa faixa etária a criança tem interesse em ter amigos e querer participar e interagir com as brincadeiras de outras crianças. Sendo assim, há grandes chances da criança se interessar em participar e interagir com a história que está sendo contada de forma colaborativa envolvendo-a com outras crianças e o professor.

Nesse estágio a criança desenvolve instrumentos acadêmicos vitais como a leitura, escrita e matemática básica, e torna-se capaz de focalizar sua atenção. Assim, a criança possui capacidade de ler a história que está sendo contada a ela e de ajudar a escrevê-la, através da participação na construção da história, bem como estar atenta em toda a história (BEE, 1996).

Piaget (1976) também relata que no Pensamento Operacional Concreto a criança possui a relação Ordenação Serial, pois ela consegue seriar do maior para o menor, porém possui dificuldades em compreender quando algo é apresentado de forma abstrata.

De acordo com estas características apresentadas definiu-se a princípio que o Contexteller teria como público alvo crianças de 8 a 12 anos. Por isso, muitas características relatadas por Piaget foram consideradas no desenvolvimento da interface do jogo. Por exemplo, como as crianças nessa faixa etária possuem ordenação serial optou-se por representar alguns elementos do jogo, que são abordados no Capítulo 4, através de números, para que as crianças possam compreender e comparar esses elementos com as outras.

2.5. Exemplos de Jogos Narrativos

Existem alguns jogos narrativos, com diferentes propostas, disponíveis para o professor utilizar (BITTENCOURT *et al.*, 2003b). Três jogos narrativos foram

escolhidos para serem abordados a seguir. A escolha foi feita por: serem jogos utilizados e desenvolvidos no Brasil, terem um público alvo semelhante ao jogo proposto neste trabalho e serem do tipo RPG. Os jogos são:

- Aulativa (LOPES *et al.*, 2003): Um jogo que permite aos alunos, das disciplinas História, Geografia e Ciências, participarem de histórias que contém aventuras de ficção científica. Os alunos através de seus personagens viajam no tempo com destino ao passado, para resgatarem itens que se perderam na história (obras de arte, DNA de animais extintos, etc.).

O jogo é composto por páginas web, no qual as informações didáticas sobre o local e o período histórico e/ou elementos de Geografia estão em links, que os alunos podem clicar de acordo com o seu próprio interesse. Em alguns desses links há um desafio a ser vencido. Ressalta-se que toda comunicação entre os participantes é baseada na troca de mensagens assíncronas, semelhante a um e-mail, porém com um moderador.

- Taltun (TOBALDINI *et al.*, 2006): Que simboliza a Terra do Conhecimento tem como objetivo abordar conteúdos das disciplinas de Ciências Naturais, Geografia, História, Língua Portuguesa e Matemática. Durante a realização de atividades didáticas, os alunos através dos seus personagens adquirem pontos de conhecimento para alcançar e abrir um templo existente nesta terra, chamado Templo do Saber, onde se encontra todo o conhecimento de Taltun.

O jogador deve percorrer quatro reinos, *Azon* – reino de anões, *Mizun* – reino de humanos, *Taus* – reino de elfos e *Iorlas* – reino de magos-humanos, realizando atividades didáticas.

- RPG Revolução Farroupilha: Segundo Pizzol *et al.*, (2001) este jogo tem como intuito abordar uma revolução que teve início em 1835 e estendeu-se por dez anos. Através do jogo, os alunos podem conhecer e interagir com a história da revolução Farroupilha através de pequenas missões divididas em três partes: Tomada da cidade de Porto Alegre (capital gaúcha) pelos Farrapos; Proclamação da República e; Captura e fuga de Bento Gonçalves. Em cada missão há algumas metas que ao serem alcançadas permitem aos alunos obter informações e adquirir habilidades extras que os auxiliarão no decorrer da história.

Todos estes jogos narrativos apresentados, embora com objetivos distintos, pois cada um estimula os alunos a aprenderem assuntos de uma determinada disciplina ou

evento histórico, possuem uma característica em comum: contexto previamente definido. Sendo assim, tais jogos possuem um conjunto fixo de personagens, cenários e temas de histórias.

O professor, ao utilizar estes jogos, tem a facilidade de utilizar ferramentas com personagens, metas, desafios planejados e desenvolvidos com um objetivo específico, para abordar um novo assunto na sala de aula ou discutir algo que já foi apresentado. Porém, se faz necessário que o conteúdo do jogo esteja de acordo com o que o professor deseja apresentar, como também, a forma que o conteúdo é apresentado tem que ir de encontro com a necessidade e objetivo do professor, uma vez que não há possibilidade de se alterar o conteúdo ou a forma de apresentar as informações de acordo com o objetivo pedagógico, interesse e/ou conhecimento e/ou cultura dos alunos.

Alguns pesquisadores, como Papert (1985), Vygotsky (1998), Freire (1996) descrevem a importância de se considerar o contexto (a dificuldade, a realidade, a cultura e o conhecimento) do aluno nas atividades e ferramentas utilizadas em sala de aula, pois ao identificar relação entre o que ele está aprendendo e a sua realidade o aluno se sente mais interessado e engajado.

Segundo Ramalho (2005) a cultura possui um papel significativo na vida social do indivíduo, pois ela está contida em cada gesto, atitude e pensamento, tornando-se elemento-chave no modo como o cotidiano é configurado e modificado por cada um. Assim, a cultura deve ser vista como algo fundamental, que determina a forma, o caráter e a vida do indivíduo.

Portanto, considerar a experiência, a linguagem, as crenças, os valores, enfim o senso comum dos indivíduos nas suas atividades (ANACLETO *et al.*, 2008), sejam elas para o entretenimento e/ou educação, é considerar a cultura dos mesmos, de modo a permiti-los maior identificação e conseqüentemente maior interesse na realização de uma determinada atividade.

Neste contexto alguns jogos que utilizam o senso comum, tais como: (KIM *et al.*, 2003), (WILLIAMS *et al.*, 2005), (WANG *et al.*, 2003), (LIU *et al.*, 2002), (LIEBERMAN, *et al.*, 2004) foram investigados. Dentre eles destacam-se dois:

- **Social Story:** É um jogo desenvolvido para os pais ou professores de crianças ou adultos autistas. Segundo Kim *et al.*, (2003), os autistas possuem dificuldades para ler, interpretar e responder efetivamente ao mundo social. Por isso, o Social Story ajuda criar histórias que relate detalhes sobre as interações humanas que represente situações do dia-a-dia. Esse apoio, advindo de uma base de

conhecimento de senso comum, apresenta conceitos relacionados a um determinado contexto (lugar, situação, etc.) definido pela pessoa que deseja contar uma história. Por exemplo, no contexto “cabeleireiro” o jogo apresenta os conceitos: encontrar meu amigo, cabelo no chão, esperar a minha vez para cortar o cabelo, ir ao cabeleireiro, etc. Através dessas informações é possível criar uma história descrevendo essas situações que nem sempre são lembradas de serem citadas e que são importantes para os autistas aprenderem.

O jogo fornece uma estrutura, para auxiliar na escrita de uma história, dividida em três partes fixas: introdução, corpo e conclusão. Após criar a história uma determinada pessoa poderá contá-la a um autista. Sendo assim, a história não é feita colaborativamente entre o autista e o pai ou professor, ela é criada sempre antes de ser contada, como também, o Social Story tem como objetivo contar histórias sobre situações do dia-a-dia, ou seja, que represente a realidade, por isso, as histórias não contêm situações ou personagens do mundo da fantasia.

- ComicKit: Williams et al. (2005), descrevem este jogo como um *software* que auxilia o usuário a elaborar histórias, de acordo com três objetivos: orientar o usuário no contar histórias; reduzir o trabalho que o mesmo tem ao criar uma história; e tornar a experiência mais divertida, através dos *feedbacks*. Neste aplicativo há várias *palletes* contendo imagens de cenários, objetos, personagens e ações disponíveis aos mesmos. Quando o usuário insere conteúdos de tais *palletes* na área de trabalho, como por exemplo, um personagem realizando uma ação, o *software* realiza buscas em uma base de conhecimento de senso comum para encontrar outros objetos, cenários, etc. que fazem parte do contexto daquele personagem e ação. O *software* oferece ao usuário um texto narrativo de acordo com os objetos, ações, etc., que estão sendo inseridos na área de trabalho, dando ao usuário a possibilidade de alterar o texto.

Assim como no jogo apresentado anteriormente, o ComicKit não permite que vários usuários em máquinas ou locais diferentes joguem colaborativamente de forma síncrona. Por isso, o trabalho apresentado nessa dissertação teve também como desafio computacional implementar um jogo que permitisse várias pessoas contarem uma história simultaneamente utilizando o senso comum, como também o desafio de investigar a base de senso comum de tal forma que apoiasse a construção dessa história.

É importante relatar que este dois jogos foram abordados por serem jogos narrativos contextualizados a realidade cultural dos jogadores e por terem como publico

público alvo as crianças. Tais jogos utilizam uma base de senso comum proposta por pesquisadores do MIT *Massachusetts Institute of Technology*, considerado pioneiro na coleta colaborativa de conhecimento de senso comum e disponibilização desse conhecimento a todos através do projeto OMCS *Open Mind Common Sense* (SINGH, 2002; SINGH *et al.*, 2004).

2.6. Considerações Finais

Este capítulo descreveu a possibilidade de utilizar os jogos computacionais para estimular a curiosidade e o interesse dos alunos com as atividades escolares, como também, abordou alguns tipos de jogos existentes que podem favorecer o desenvolvimento de algumas habilidades. Um exemplo é o jogo narrativo que permite que as pessoas, em especial as crianças, se expressem e trabalhem colaborativamente de uma forma natural e segura, pois para elas o que acontece na fantasia tem pouca ou nenhuma consequência no mundo real.

Como pôde ser observado através de alguns exemplos citados, muitos dos jogos narrativos existentes não permitem que os professores alterem o seu conteúdo, para uma linguagem que vá de encontro com a cultura e o conhecimento dos seus alunos e, de acordo com os seus objetivos pedagógicos. Outros poucos jogos narrativos, que permitem realizar alguma alteração e que disponibilizam informações culturais para serem utilizadas, não possibilitam que a história seja contada de forma colaborativa e que o uso dessas informações seja não apenas antes, mas durante a história. Por tanto, um jogo narrativo que possua todas essas características foi um desafio que este trabalho teve como objetivo investigar e propor uma solução. Para que fosse possível o uso das informações culturais, esse trabalho considerou uma base de conhecimento do projeto Open Mind Common Sense no Brasil (OMCS-BR) citado no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3 - O PROJETO OMCS-BR

3.1. Considerações Iniciais

O capítulo 3 relata sobre o projeto Open Mind Common Sense no Brasil que tem como objetivo coletar o conhecimento cultural dos brasileiros e disponibilizar esse conhecimento para que sejam desenvolvidos programas contextualizados, ou seja, programas cujo conteúdo considera a realidade cultural e o conhecimento de um determinado grupo de pessoas. A apresentação deste projeto está dividida em algumas seções, tais como: a Seção 3.2 apresenta o projeto OMCS-Br; Seção 3.3. descreve sobre a possibilidade de utilizar o senso comum no jogo narrativo e; Seção 3.4 possui as considerações finais.

3.2. O Projeto OMCS-Br

O projeto OMCS no Brasil (OMCS-Br) teve início a partir de uma parceria do LIA (Laboratório de Interação Avançada) com o Media Lab do MIT, com objetivo de registrar os fatos de senso comum dos contribuintes brasileiros.

Assim como o OMCS, o projeto Open Mind Common Sense no Brasil (OMCS-Br) leva em consideração que qualquer pessoa possui o senso comum que se deseja fornecer às máquinas (SINGH, 2002; SINGH et al., 2004), tornando a construção da base de conhecimento um trabalho colaborativo, envolvendo as pessoas ao redor do mundo nesse desafio, usando os recursos providos pela Internet e adoção da representação do conhecimento em língua natural. Desse modo, aproveitando os recursos da internet e dos avanços das pesquisas na área de processamento de língua natural, foi lançado com a disponibilização de um site o projeto OMCS-Br (TSUTSUMI, 2006).

3.2.1. O Site

O site do Projeto OMCS-Br pode ser acessado por qualquer pessoa através do endereço <http://www.sensocomum.ufscar.br>. Ao entrar no site qualquer pessoa pode se cadastrar e ter acesso a diversas atividades e temas disponíveis. O site do projeto OMCS-Br contava com 3 temas distintos e 20 atividades, pelos quais abordavam os diferentes tipos de conhecimento que compõem o senso comum das pessoas (**Figura 3.1**).

As atividades foram propostas para coletar fatos relacionados a assuntos gerais, como por exemplo, o uso das coisas com as quais se tem contato no dia-a-dia, o local onde tais coisas podem ser encontradas, o material do qual as coisas são feitas, etc.

Os temas foram propostos para coletar conhecimento relacionado a domínios específicos, como Sexualidade e Saúde. Essa abordagem, que tem como objetivo agilizar a coleta dos dados em domínios de interesse para as pesquisas desenvolvidas no LIA, foi uma inovação na versão brasileira do projeto OMCS.



Figura 3.1. Interface do site do projeto OMCS-Br

A coleta no site é feita através de *templates* (Figura 3.2), que são sentenças com estruturas gramaticais simples, que possuem lacunas que devem ser preenchidas pelo usuário de forma a compor uma sentença que, para ele, seja verdadeira, considerando as experiências do seu dia-a-dia e conhecimento, isso é, que represente para ele um fato de senso comum. Ressalta-se que apenas a atividade *Figura* não utiliza a estrutura de *templates*, pois os colaboradores fazem *upload* de figuras.

Os templates utilizados no site possuem uma parte estática (sublinhado azul) e uma parte dinâmica (sublinhado vermelho). O conteúdo da parte dinâmica muda, a cada vez que ela é apresentada para o usuário, considerando as informações que outros

usuários já forneceram ao site em interações anteriores. Sendo assim, a base de conhecimento se retro-alimenta; em outras palavras, usa o conhecimento que já possui para coletar novos.

Um(a) **despertador** é usado(a) para:

1. lembrar
2. ver as horas
3. ver os minutos
4. ver os segundos
5. |

I
II
III
IV

Figura 3.2. Exemplo de um template da Atividade Usos do projeto OMCS-Br

Em cada *template* o usuário possui quatro opções:

- Ensinar (I): Enviar as informações que ele digitou para o projeto OMCS-Br;
- Isso não faz sentido (II): Informar que o conteúdo da sentença, parte estática e dinâmica, não tem uma relação lógica;
- Pular (III): Pular para outro *template* sem ter que preencher o atual;
- Atividades aleatórias (III): Permitir que *templates* de todas as atividades, existentes no site, possam aparecer.

É necessário que os *templates* preenchidos pelo usuário estejam gramaticalmente corretos para serem utilizados no esquema de retro-alimentação e enviados para o banco de dados do projeto. Por isso, há um sistema de revisão.

A **Figura 3.3** mostra a interface do sistema de revisão do site OMCS-Br. Como pode ser visto, o sistema oferece as opções para “Aceitar”, “Manter” ou “Rejeitar” e “Retro-Alimentar”, essas opções são utilizadas quando:

- Aceitar (I): A sentença está correta ortograficamente e gramaticalmente;
- Manter (II): O revisor possui dúvidas em relação a como proceder. Pois, ao clicar nessa opção, ele mantém a sentença para uma análise posterior.
- Rejeitar (III): Na sentença ocorre seqüência de caracteres sem sentido; palavras ortograficamente incorretas e; palavras de baixo calão.

Também pode ser vista a opção “Retro-Alimentar” (IV). Ao selecionar essa opção indica que uma sentença deve ser utilizada no processo de retro-alimentação. Ressalta-se que para retro-alimentar uma sentença a opção “Aceitar” tem que estar

ativada. Ou seja, se a opção Retro-Alimentar e a opção Manter ou Rejeitar estiverem selecionadas a retro alimentação não ocorrerá.

É válido mencionar que a revisão não isenta que algumas entradas não desejadas passem despercebidas, visto que é um processo manual, onde se está em contato com um grande número de informações ao mesmo tempo.

| Revisar contribuições | | | | | | |
|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|-----------------------|--|
| I | II | III | Conhecimento | IV | Data | |
| Aceitar | Manter | Rejeitar | | Retro-Alimentar | | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) chulé é usado(a) para afastar pessoas | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-09 09:29:09.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) cirurgião é usado(a) para fazer uma operação | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-04-28 14:01:44.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) futebol é usado(a) para diversão | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-09 09:29:31.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) futebol é usado(a) para exercitar | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-09 09:29:31.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) futebol é usado(a) para interação | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-09 09:29:31.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) goiabeira é usado(a) para dar goiaba | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-30 17:35:07.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) goiabeira é usado(a) para fazer sombra | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-30 17:35:07.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) goiabeira é usado(a) para sujar o chão | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-30 17:35:06.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) aparelho de ar condicionado não é usado(a) para gelar refrescos | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-09 09:28:59.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) colares não é usado(a) para chicotear | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-06-09 09:28:43.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) pára-raios não é usado(a) para cometer suicídio | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-07-06 03:52:31.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) pára-raios não é usado(a) para enfeitizar os prédios | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-07-06 03:52:31.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) pára-raios não é usado(a) para perfurar pessoas | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-07-06 03:52:30.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) pára-raios não é usado(a) para sintonizar a TV | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-07-06 03:52:31.0 | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Um(a) pára-raios não é usado(a) para afastar os raios | <input checked="" type="checkbox"/> | 2009-07-06 03:52:31.0 | |

Figura 3.3. Sistema de revisão das colaborações realizadas no site OMCS-Br

Após a revisão, todas as informações coletadas passam por um processamento, que é explicado em detalhes na próxima seção, para gerar a rede semântica. Esta rede, que tem como característica representar o conhecimento e ser uma ferramenta de suporte para sistemas automatizados de inferência sobre o conhecimento (FALBO *et al.*, 2004), é a forma que o projeto OMCS-Br utiliza para armazenar e conectar todas as informações coletadas.

A **Figura 3.4** ilustra uma pequena parte desta rede semântica. As informações coletadas são os conceitos, representados pelos nós, interligados pelos arcos que representam as relações semânticas entre os conceitos. Esta rede é denominada ConceptNet – Rede de Conceitos.

Como pode ser observado na **Figura 3.4**, os conceitos: acordar, ver as horas, ver os minutos e ver os segundos, obtidos através do *template* ilustrado na **Figura 3.2**, estão conectados.

Com o intuito de mapear o conhecimento humano, os conceitos são conectados através de arcos, que representam as relações do modelo de conhecimento do Marvin

Minsky (MINSKY, 1987), de tal forma que a estrutura do conhecimento obtida na rede de conceitos esteja próxima a estrutura cognitiva humana.

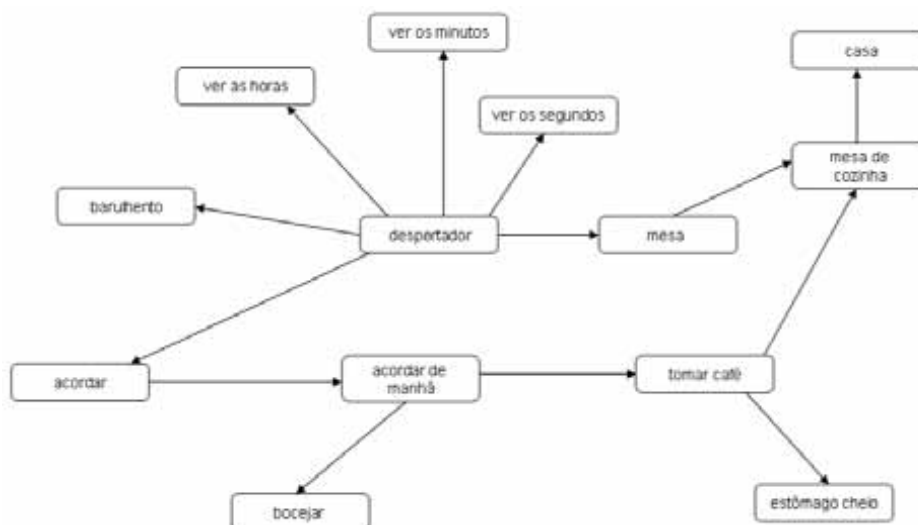


Figura 3.4. Exemplo de parte da ConceptNet do Projeto OMCS-Br (LIU, H *et al.*, 2004)

A Tabela 3.1 ilustra as 20 relações de Minsky utilizadas atualmente no projeto brasileiro do OMCS. Além disso, na versão brasileira também há algumas relações negativas, como por exemplo: NotIsA, NotCapableOf, NotUsedFor, NotMotivationOf, NotLocationOf, entre outras. Algumas das relações negativas foram implementadas por dois alunos de iniciação científica Mikio Yokoi Ikeda e Laís Augusta da Silva Meuchi sob a supervisão de Junia Coutinho Anacleto, Marcos Alexandre Rose Silva e Ana Luiza Dias.

Tabela 3.1. Relações de Marvin Minsky (LIU, H *et al.*, 2004)

| Classificação | Relação | Exemplo |
|---------------|--------------------------|--|
| K-Lines | ConceptuallyRelatedTo | (ConceptuallyRelatedTo 'bad breath' 'mint' 'f=4;i=0) |
| | ThematicKLine | (ThematicKLine 'wedding dress' 'veil' 'f=9;i=0) |
| | SuperThematicKLine | (SuperThematicKLine 'western civilisation' 'civilisation' 'f=0;i=12) |
| Things | IsA | (IsA 'horse' 'animal' 'f=17;i=3) |
| | PropertyOf | (PropertyOf 'fire' 'dangerous' 'f=17;i=1) |
| | PartOf | (PartOf 'butterfly' 'wing' 'f=3;i=0) |
| | MadeOf | (MadeOf 'bacon' 'pig' 'f=3;i=0) |
| | DefinedAs | (DefinedAs 'meat' 'flesh of animal' 'f=2;i=1) |
| Agents | CapableOf | (CapableOf 'dentist' 'pull tooth' 'f=4;i=0) |
| Events | PrerequisiteEventOf | (PrerequisiteEventOf 'read letter' 'open envelope' 'f=2;i=0) |
| | FirstSubeventOf | (FirstSubEventOf 'start fire' 'light match' 'f=2;i=3) |
| | SubEventOf | (SubEventOf 'play sport' 'score goal' 'f=2;i=0) |
| | LastSubeventOf | (LastSubEventOf 'attend classical concert' 'applaud' 'f=2;i=1) |
| Spatial | LocationOf | (LocationOf 'army' 'in war' 'f=3;i=0) |
| Causal | EffectOf | (EffectOf 'view video' 'entertainment' 'f=2;i=0) |
| | DesirousEffectOf | (DesirousEffectOf 'sweat' 'take a shower' 'f=3;i=1) |
| Functional | UsedFor | (UsedFor 'fire place' 'burn' 'f=1;i=2) |
| | CapableOfReceivingAction | (CapableOfReceivingAction 'drink' 'serve' 'f=0;i=14) |
| Affective | MotivationOf | (MotivationOf 'play game' 'compete' 'f=3;i=0) |
| | DesireOf | (DesireOf 'person' 'not be depressed' 'f=2;i=0) |

A **Figura 3.5** ilustra a rede semântica apresentada na **Figura 3.4** com os conceitos conectados através das relações de Minsky.

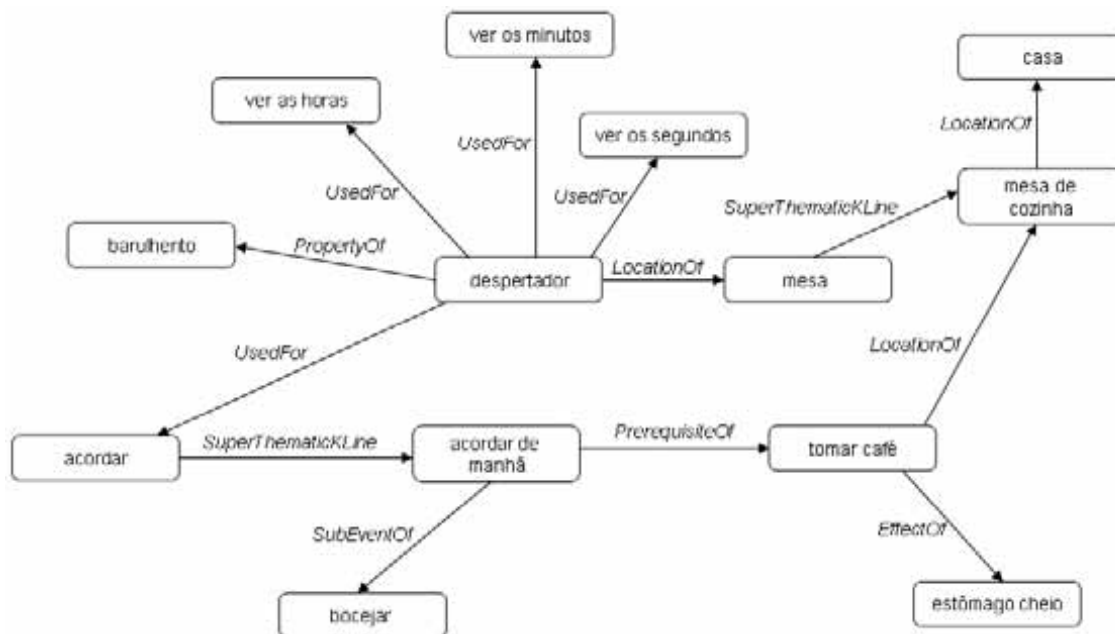


Figura 3.5. Exemplo de parte da ConceptNet com as relações de Minsky (LIU, H *et al.*, 2004)

Para que as aplicações computacionais possam acessar diretamente a ConceptNet foi implementada a API - Application Programming Interface (**Figura 3.6**). Esta API possui oito funções que permitem acessar o conteúdo da ConceptNet. As quatro primeiras funções: Navegar, Contexto, Projeção e Analogia disponibilizam buscas com entradas simples. Ou seja, é preciso digitar apenas uma única palavra de forma semelhante ao exemplo ilustrado na **Figura 3.6**, que mostra o resultado da função Navegar para a palavra “despertador”.

Nas outras funções: Inferir conceito, Inferir tópico, Inferir humor e Sumarizar, são feitas buscas utilizando como entrada sentenças inteiras. Com essas funções é possível identificar o tópico principal do texto, classificar o texto em gênero, considerar o contexto para adquirir o sentido de uma palavra, fazer analogias para reconhecer novos conceitos e identificar o humor expresso no texto (TSUTSUMI, 2006).

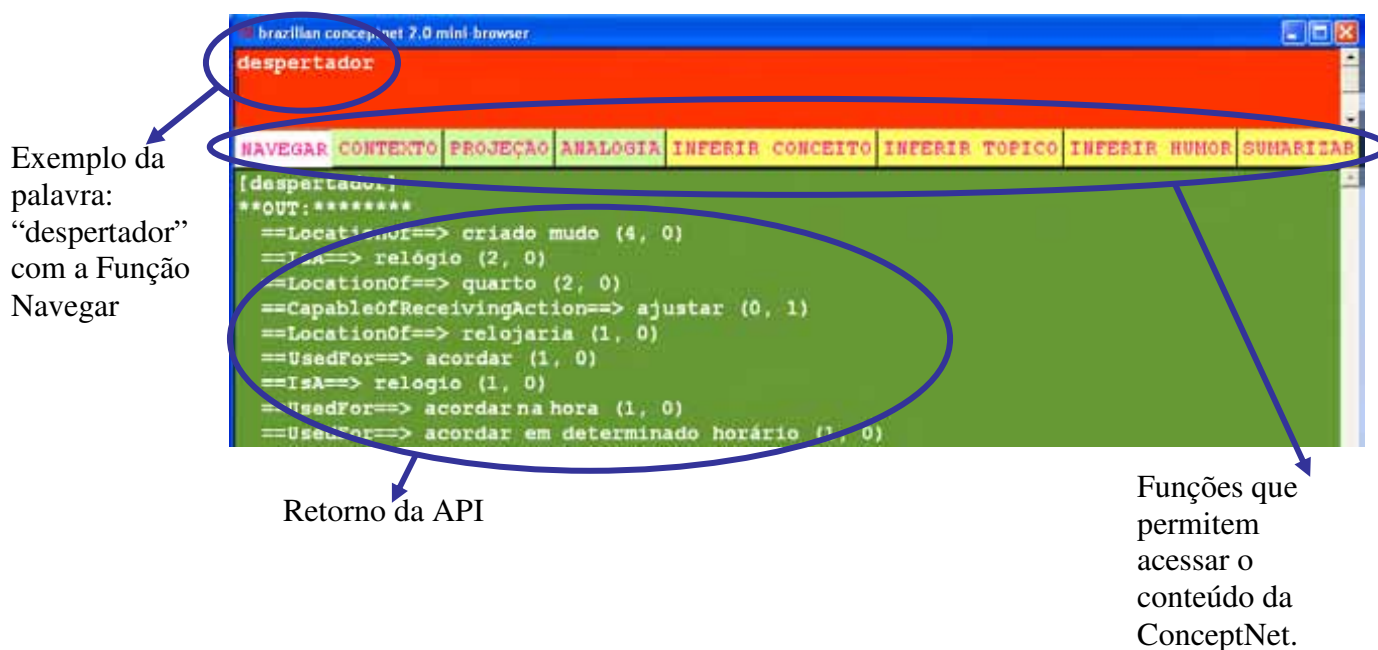


Figura 3.6. Interface da API

3.3. Base de Senso Comum e Jogos Narrativos

Ao investigar manualmente a ConceptNet, através da API, observou-se que esta rede possui uma variedade de informação que poderia auxiliar o professor na definição de um cenário, um tema para história, como também auxiliá-lo durante a narrativa. Pois, ao inserir algum conceito a ConceptNet retorna vários outros conceitos relacionados, informando as características, definições, motivações, entre outras.

Por exemplo, através do conceito: “floresta”, a ConceptNet retorna várias informações, tais como: definição: Local arborizado com animal e vegetação muito rica; características: verde, arborizado, etc.; partes: mato, madeira, planta, vegetal, etc.; animais: macaco, ave, etc.; entre outras informações que podem auxiliar o professor na escrita do tema, etc.

Porém, nesta rede havia uma pequena variedade e quantidade de informações relacionadas aos personagens, descrevendo suas características e comportamentos. Como tais informações são fundamentais para uma história, ficou sob responsabilidade do pesquisador deste trabalho definir e implementar *templates* que permitissem ao usuário inserir tais informações.

Para coletar informações desse domínio específico foi definido o Tema Universo Infantil, com objetivo de coletar o senso comum das pessoas sobre personagens, suas características e comportamentos existentes no Universo Infantil – Folclore, Contos de Fadas, etc. e utilizá-lo no jogo narrativo. Ressalta-se que o jogo faz uso de toda a base de conhecimento de senso comum, ou seja, utiliza todas as informações coletadas dos demais temas e atividades.

A **Figura 3.7** ilustra a interface do site obtida no dia 20 de Julho de 2009. Como pode ser observado há outros dois novos temas além do Universo Infantil: Ditos Populares e, Cores e Emoções, porém estes foram definidos por outros alunos do laboratório, em outro momento e com outros objetivos.

OPEN MIND Ensinando ao computador as coisas que todos nós sabemos
 Por favor, conte aos seus amigos sobre nós!

Bem vindo Marcos Alexandre Rosa Silva! 1010 aceitos / 2 em revisão

Busca Open Mind

[Outras atividades!](#) [Informações](#) [Revisão!](#) [Atualize seus dados](#) [Sair](#)

Selecione um Tema

Convidamos você a contar um pouco sobre o que você sabe de alguns temas específicos. Você vai usar os mesmos tipos de atividades para contar o que sabe sobre os temas propostos aqui.

- [Universo Infantil](#) - Fale sobre os personagens do Universo Infantil **Novo!**
- [Cores e Objetos](#) - Fale a cor que você lembra quando você vê algum objeto
- [Cores e Emoções](#) - Fale a cor que você lembra quando você sente alguma emoção **Novo!**
- [Ditos Populares](#) - Fale sobre os Ditos Populares **Novo!**
- [Sexualidade](#) - Fale sobre temas relacionados à educação sexual
- [Saúde](#) - Fale sobre doenças, tratamentos e cuidados

Selecione uma Atividade

O senso comum envolve muitos tipos de conhecimentos. Uma coleção de atividades é apresentada logo abaixo. Cada atividade tem como objetivo fazer com que os usuários ensinem um certo tipo de conhecimento, como conhecimentos temporais, sociais, de causa, planejamento, etc. Convidamos você a contar um pouco sobre o que você sabe, através das atividades propostas, considerando todo o qualquer tema do seu interesse.

- [Personalidades](#) - Conte-nos sobre pessoas e personagens que fazem parte de nossa história
- [Habilidades](#) - Conte-nos sobre aquilo que pessoas ou coisas com as quais você tem contato podem fazer
- [Situações](#) - Conte-nos sobre situações com as quais você geralmente se depara em seu dia-a-dia
- [Efeito de](#) - Fale sobre os possíveis efeitos de uma determinada condição
- [Partes](#) - Conte-nos sobre as partes que compõem as coisas
- [Definições](#) - Conte-nos o que você entende sobre determinado termo
- [Eventos](#) - Fale sobre os passos que você realiza para atingir determinados objetivos
- [Propriedades](#) - Fale sobre as propriedades de determinadas coisas
- [Fato de](#) - Fale sobre o material do qual coisas com as quais você tem contato em seu dia-a-dia são feitas
- [Classificação](#) - Fale sobre os tipos das coisas de seu dia-a-dia
- [Coisas](#) - Conte-nos quais coisas você encontra no seu dia-a-dia
- [Imagens](#) - Conte-nos sobre o que você lembra quando vê uma determinada imagem
- [Sentenças](#) - Fale para que você geralmente quer ou não quer uma determinada coisa
- [Uso](#) - Conte-nos como determinadas coisas podem ser usadas
- [Localização](#) - Descreva onde determinadas coisas são ou não são tipicamente encontradas
- [Pessoas](#) - Descreva as atividades que as pessoas realizam em seu dia-a-dia
- [Paráfrase](#) - Descreva outras formas de dizer a mesma coisa
- [Problemas](#) - Conte-nos sobre problemas que alguém pode encontrar durante a realização de uma tarefa
- [Ajuda](#) - Conte-nos sobre formas de ajudar pessoas em determinadas situações
- [Figuras](#) - Faça upload de uma figuras relacionadas a datas festivas como Carnaval, 7 de Setembro, Dia da Proclamação da República, etc.

Figura 3.7. Interface atual do site do projeto OMCS-Br – 20 de Julho de 2009

Para definir os *templates*, alguns passos foram realizados:

1º Passo: Identificar quais são as informações que se deseja coletar: nomes de personagens, características e comportamentos.

2º Passo: Definir uma estrutura para os *templates* de tal forma que os usuários possam entrar com as informações esperadas.

Para coletar as características, o *template* definido foi (Figura 3.8):

Tia Nastácia tem como características:

| | |
|----|----------------|
| 1. | cabelos pretos |
| 2. | lindo sorriso |
| 3. | olhos pretos |
| 4. | simpática |
| 5. | alegre |

Figura 3.8. *Template* para coletar as características

Para coletar os comportamentos, o *template* definido foi (Figura 3.9):

Tia Nastácia é capaz de:

| | |
|----|-------------------------|
| 1. | fazer comidas |
| 2. | cuidar das crianças |
| 3. | pentear os cabelos |
| 4. | brincar com as crianças |
| 5. | fazer mamadeira |

Figura 3.9. *Template* para coletar os comportamentos

O sublinhado em vermelho, nos *templates* ilustrados nas Figuras 3.8 e 3.9, indica o campo de retro-alimentação; nestes dois casos o nome do personagem será alterado de acordo com os nomes já coletados.

Para coletar os nomes de personagens foram definidos dois *templates*. O primeiro, ilustrado na Figura 3.10, exibe uma característica já coletada (Figura 3.8) e permite ao usuário digitar o nome de um(a) personagem que possua essa característica:

cabelos pretos é uma característica do(a) personagem

Figura 3.10. *Template* para coletar nome de personagens a partir de uma característica

O segundo *template* (Figura 3.11), exibe um comportamento já coletado (Figura 3.9). Através de um campo o usuário pode digitar o nome de um personagem que possui esse comportamento.

fazer comidas é um comportamento do(a) personagem

Figura 3.11. *Template* para coletar nome de personagens a partir de um comportamento

3º Passo: Definir as relações de Minsky em cada *template* para armazenar e conectar os conceitos obtidos na ConceptNet. Após investigar cada relação de Minsky e realizar um *brain storm* com os pesquisadores do LIA, foram definidas as seguintes relações:

Para o primeiro *template*, apresentado na **Figura 3.8**, foi definida a relação “PropertyOf”, pois essa tem como definição ligar um conceito que descreva a propriedade e/ou característica de um outro conceito (LIU, H *et al.*, 2004).

A relação definida para o segundo *template* (**Figura 3.9**) é CapableOf, pois essa permite que dois conceitos sejam interligados de tal forma que um conceito represente o comportamento do outro conceito (LIU, H *et al.*, 2004).

Os outros *templates* possuem as mesmas relações dos *templates* anteriores, ou seja, para o *template* apresentado na **Figura 3.10** a relação é PropertyOf e para o *template* apresentado na **Figura 3.11** a relação é CapableOf. Utilizou-se as mesmas relações, pois os *templates* apresentados possuem a mesma estrutura:

Figura 3.8 e 3.10: nome de personagem + característica

Figura 3.9 e 3.11: nome de personagem + comportamento

A única diferença nos *templates* é o que se vai coletar. Por exemplo, o *template* ilustrado na **Figura 3.8** coleta a partir do nome de um personagem as características; o *template* da **Figura 3.10** a partir de uma característica coleta o nome de um personagem. Sendo assim, os dois *templates* possuem: nome de personagem + característica. Portanto, o conteúdo desses *templates* pode ser armazenado como “PropertyOf nome de personagem, característica”. O mesmo raciocínio pode ser aplicado nos *templates* ilustrados na **Figura 3.9 e 3.11** que são armazenados como “CapableOf nome de personagem, comportamento”.

4º Passo: Uma vez definidos e implementados os três passos. Teve um último passo com objetivo de estimular os colaboradores do site OMCS-Br, como também novos colaboradores a preencherem os *templates* do Tema Universo Infantil. Para tanto, foram feitos três desafios: Desafio de Natal 2007, Desafio Inverno 2008 e Desafio de Carnaval 2009. Estes desafios tiveram como objetivo informar aos colaboradores sobre o novo tema e estimulá-los a preencher este tema. Em cada desafio foi estipulado quais seriam os temas e atividades que deveriam ser preenchidos e, o Universo Infantil foi um desses temas nos três desafios citados.

Para estimular a colaboração, de todos os usuários da internet, ficou definido que os colaboradores que preenchessem os *templates* com mais fatos válidos, ou seja,

corretos ortograficamente, seriam os ganhadores dos prêmios. Para o Desafio de Natal 2007 e Desafio de Inverno 2008 para ganhar os prêmios o colaborador teve que fornecer mais de 3000 fatos. O Desafio de Carnaval 2009 o colaborador teve que fornecer mais de 5000 fatos. Os prêmios eram enviados aos contribuintes que tivessem pelo menos o número mínimo de fatos estipulados e que tivessem fornecido mais fatos em comparação com os outros colaboradores. Dependendo da quantidade de fatos era definido o 1º, 2º e 3º Lugar, com os respectivos prêmios: 1 camiseta da UFSCar, 1 copo do MIT e 1 caneta do MIT. Através dos desafios foi possível coletar aproximadamente 9 mil novos fatos relacionados ao Universo Infantil.

Como todos os fatos coletados, através dos *templates* do site OMCS-Br, são obtidos em língua natural, se faz necessário processá-los para serem armazenados e estruturados na ConceptNet, uma forma para que as aplicações computacionais possam utilizá-los. Esse processamento é feito através do Módulo Gerador da ConceptNet.

3.3.1. Módulo Gerador da ConceptNet

A Figura 3.12 ilustra a arquitetura do projeto OMCS-Br para coletar e processar o conhecimento de senso comum. A área azul ilustra o site do OMCS-Br utilizado para a coleta dos dados através dos *templates*; a vermelha, os elementos utilizados ou gerados durante o processamento e; a verde, os elementos utilizados nas aplicações que utilizam senso comum.

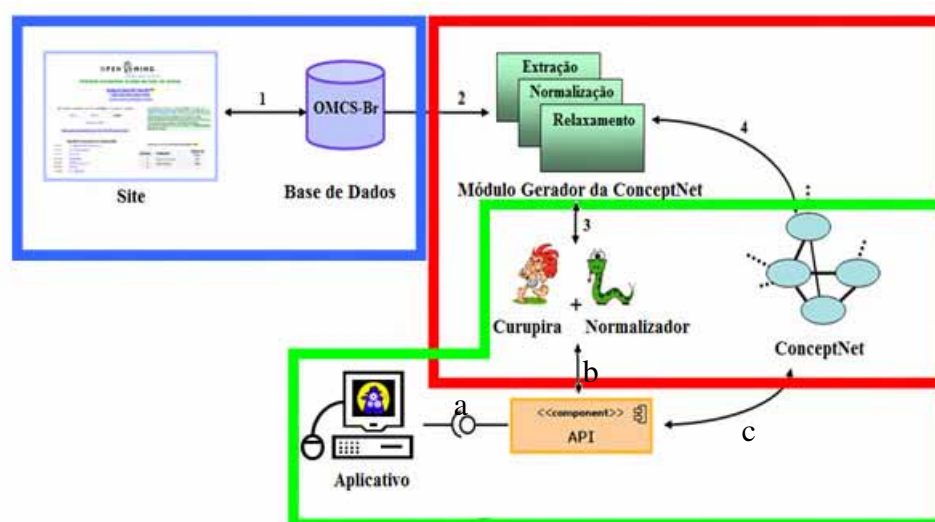


Figura 3.12. Arquitetura do Projeto OMCS-Br

O processamento, ilustrado na área vermelha da **Figura 3.12**, ocorre em três fases: Extração, Normalização e Relaxamento. Essas três fases descritas a seguir formam o Módulo Gerador da ConceptNet.

- **Fase de extração:** As sentenças armazenadas na base de dados são submetidas à fase de extração. Nesta fase, existem regras que dividem cada sentença em fragmentos que irão compor um nó da rede semântica, conforme a **Figura 3.13**. Como também, é atribuído um tipo de relação de Minsky a esses fragmentos. Essa relação foi definida durante a criação do *template*. Por exemplo: para a sentença ‘fazer comidas é um comportamento do(a) personagem Tia Nastácia’ (**Figura 3.11**), após a fase de extração será gerado “CapableOf ‘Tia Nastácia’ ‘fazer comidas’”, como apresentado na **Figura 3.13**.

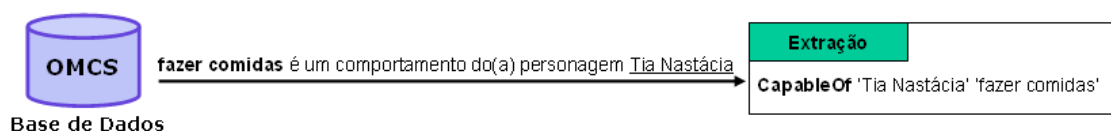


Figura 3.13. Exemplo da Fase da extração

- **Fase de normalização:** Os conceitos extraídos na Fase de extração são normalizados. Na Fase da normalização, há o curupira (MARTINS *et al.*, 2002), um *parser* que é capaz de identificar a estrutura sintática, como: verbo, substantivo, entre outros. Ele encarrega-se de etiquetar os conceitos e enviá-los para o Normalizador (TSUTSUMI, 2006), cujo objetivo é colocar os conceitos etiquetados em sua forma canônica, ou seja, os substantivos e os adjetivos da relação são colocados no singular e no grau afirmativo, bem como os verbos são colocados no infinitivo, conforme exemplificado na **Figura 3.14**. Utiliza-se o dicionário Delaf (MUNIZ, 2004) para identificar a forma canônica de cada conceito.

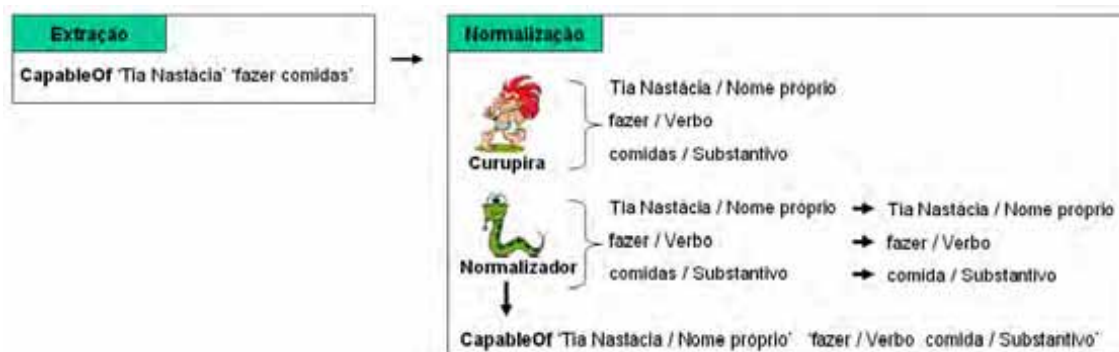


Figura 3.14. Exemplo da Fase da normalização

A fase de normalização é importante para aumentar a conectividade da rede, pois sem a normalização o “mesmo conceito” poderia ser armazenado de diversas formas: Por exemplo: comida, comidas, comidinhas, etc., sendo assim, se uma determinada pessoa quisesse saber quais são os conceitos relacionados com comida, ela teria que digitar: comida, comidas, comidinhas, entre outras, para ter acesso a todo o conteúdo, o que poderia tornar a busca ineficiente.

- **Fase de relaxamento:** A Fase de relaxamento recebe como entrada os conceitos já normalizados e adiciona os metadados f e i , de acordo com a **Figura 3.15**. O f , que significa a frequência, é o número de vezes que uma mesma relação foi inserida pelos usuários. Por exemplo, se dois usuários preencherem o *template* com as mesmas informações: fazer comidas é um comportamento do(a) personagem Tia Nastácia, este *template* após o processamento terá a frequência 2, $f = 2$.

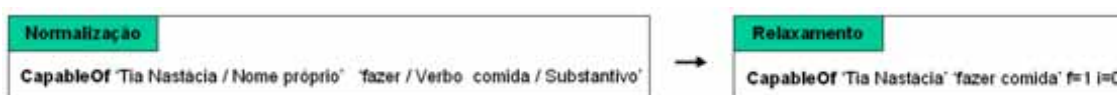


Figura 3.15. Exemplo da Fase do relaxamento

O i , que significa a inferência, informa a quantidade de vezes que uma relação foi gerada a partir de regras de inferência. Essas regras, já definidas, são executadas durante a geração da ConceptNet (CARVALHO, 2007). Essas regras permitem que novas relações sejam geradas automaticamente a partir de relações já existentes, ou seja, a ConceptNet utiliza o conhecimento já armazenado para gerar outros.

Por exemplo, um usuário entra com a seguinte informação no *template* do Universo Infantil: Tia Nastácia tem como características: cabelos pretos. Existe uma regra de inferência que define que quando há um substantivo seguido de um adjetivo, como no caso: cabelos pretos, é definido automaticamente a relação de Minsky PropertyOf. Sendo assim, após o processamento haverá no mínimo duas relações: “PropertyOf ‘Tia Nastácia’ ‘cabelo preto’ $f=1$ $i=0$ ” e a relação gerada automaticamente: “PropertyOf ‘cabelo’ ‘preto’ $f=0$ $i=1$ ”.

Após o processamento é gerada a rede de conceitos “ConceptNet”. A **Figura 3.16** ilustra uma pequena parte da rede cujos conceitos foram obtidos através dos *templates* existentes no tema Universo Infantil. Esta parte da rede, durante o processamento, se conectará com todos os outros conceitos coletados através dos outros temas e

atividades, formando apenas uma ConceptNet para ser utilizada pelas aplicações computacionais, no caso o Contexteller.

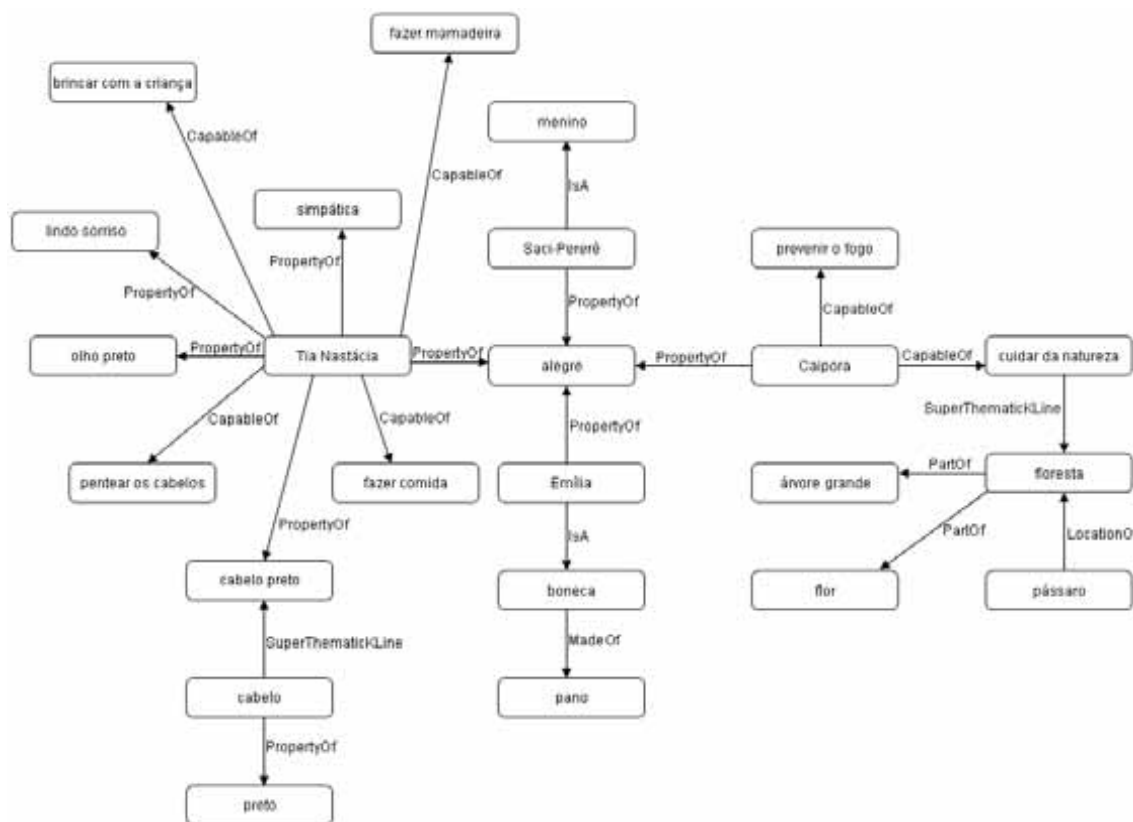


Figura 3.16. Parte da ConceptNet após coletar fatos do tema Universo Infantil

3.4. Considerações Finais

O capítulo 3 teve o objetivo de explicar como o projeto Open Mind Common Sense no Brasil coleta e processa as informações de senso comum para que elas possam ser acessadas pelos computadores e disponibilizadas para as pessoas. Este capítulo também descreveu que apesar da base de senso comum ter um bom conhecimento, que pode auxiliar os professores na definição e durante a história, havia pouca quantidade de fatos relacionados aos nomes de personagens, suas características e habilidades. Para tanto, o processo de criar novos *templates*, apresentado neste capítulo, se fez necessário para que as informações relacionadas ao universo infantil pudessem ser coletadas e, conseqüentemente utilizadas através do Contexteller, apresentado no próximo capítulo.

CAPÍTULO 4 - CONTEXTELLER

4.1. Considerações Iniciais

O capítulo a seguir descreve todas as funcionalidades do Contexteller e, a forma que ele disponibiliza as informações de senso comum, como também, relata o processo realizado para o desenvolvimento do protótipo e, as tecnologias utilizadas para sua implementação. Este capítulo está dividido em algumas seções que relatam sobre: Seção 4.2, a interface principal do Contexteller e seus elementos; Seção 4.3, as formas investigadas para disponibilizar o conhecimento de senso comum através do Contexteller; Seção 4.4., os passos para criar uma instância do jogo narrativo; Seção 4.5., os passos para acessar uma instância criada; Seção 4.6., a interface inicial do Contexteller; Seção 4.7, as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento e; Seção 4.8, as considerações finais.

4.2. Apresentação Inicial do Contexteller

A **Figura 4.1** mostra a interface disponível aos jogadores, no qual cada um visualiza sua carta (I); seu dado (II); a área de texto (III), que o permite ler todas as mensagens enviadas por ele e pelos outros jogadores e mestre durante a composição colaborativa da história; na (IV), a carta em destaque, com outra cor e tamanho, representa o mestre do jogo e, a área (V) mostra as cartas dos demais jogadores.



Figura 4.1. Interface do jogo para os jogadores.

O símbolo da carta, ampliada na **Figura 4.2**, refere-se a uma das formas de jogar RPG, no qual os jogadores em torno de uma mesa apresentam suas cartas aos demais participantes e através dos personagens representados por estas cartas constroem a história (FERNANDES, 2008).

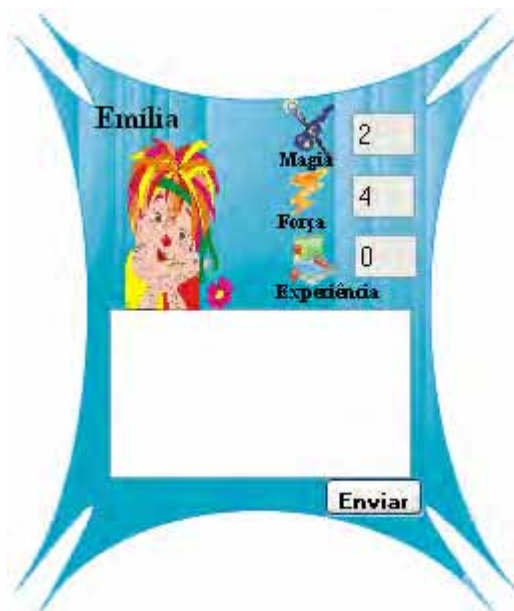


Figura 4.2. Interface da carta do Jogador

Considerou-se, na interface da carta, a cor azul devido à preferência de mais de metade da população ocidental por esta cor (PASTOREAU, 1997). Segundo Pastoreau (1997) a cor azul representa a cor do infinito, sonho, podendo assim, representar a imaginação e fantasia existentes em um jogo narrativo.

Cada carta possui determinados elementos de RPG, que são: Magia, Força e Experiência. Tais elementos são considerados como uma das regras existentes no RPG, pois evitam muitas discussões que porventura possam ocorrer durante a história, como definir qual é o personagem mais forte, ou qual tem mais poder (FERNANDES, 2008). Uma vez definido os valores, há um número a ser considerado em tais situações. Por exemplo, um personagem com “Força 5” possui maior probabilidade de sobreviver num embate do que um personagem com “Força 2”.

O valor da Experiência é atribuído pelo professor, quando o personagem consegue atingir uma determinada meta estipulada durante o desenvolvimento da história, ou seja, dinamicamente. Esse último elemento instiga o jogador a ter mais atenção e a querer enfrentar e vencer os desafios propostos.

O mestre pode oferecer vantagens aos jogadores com maior experiência, como por exemplo, quando é necessário escolher entre caminhos a serem percorridos em uma determinada história, o mestre pode permitir que o jogador com o maior valor de Experiência possa definir entre os caminhos; como também este valor pode acrescentar vantagens com relação aos outros elementos da carta do personagem.

Estes elementos em conjunto com a narração do mestre proporcionam a competição no jogo, mesmo que indiretamente. Segundo Crawford (1982) uma importante propriedade do jogo é o conflito. Ele relata que não existe jogo sem este componente, mesmo quando não está ocorrendo uma competição entre os jogadores diretamente.

Durante o jogo, cada jogador tem acesso ao valor da Experiência, bem como o valor da Força e Magia, dos outros jogadores. Com isso, cada um pode acompanhar o desempenho do outro. Como há uma grande quantidade de elementos, pois para cada jogador são exibidos três elementos, optou-se por manter apenas as imagens que representam tais elementos na carta dos outros jogadores, como pode ser observado na **Figura 4.1 área (V)**, uma vez que o jogador, na sua própria carta, sempre visualiza as imagens e seus respectivos significados, não havendo assim, a necessidade de ler os nomes embaixo de cada imagem, para identificar o significado de cada uma e, com isso, permitir a interface ter menor quantidade de informação.



Figura 4.3. Interface do dado disponível aos Jogadores

O dado, ampliado na **Figura 4.3**, é uma outra característica do RPG que foi atribuído ao Contexteller. Este tem como objetivo informar ao mestre e ao jogador se uma determinada ação é possível ou não (FERNANDES, 2008). Por exemplo, durante a história algum personagem tem que levantar um determinado objeto; o mestre para permitir que este desafio fique mais estimulante, pode definir que para levantar esse objeto é necessário que o jogador tenha o valor do elemento Força igual ou superior ao valor do peso do objeto, que é definido através do dado jogado pelo jogador. Assim, o

jogador poderá levantar o objeto se o valor da sua Força for igual a N e o valor do dado for de 1 à N, porém se o valor do dado for superior a N essa ação não será possível, pois o objeto pesa mais que a força que o jogador possui.

O dado também permite ao mestre ser imparcial em muitas situações na história, pois a qualquer momento ele pode definir que é necessário jogar o dado e dependendo do resultado algo acontece (BITTENCOURT *et al.*, 2003). Esta atitude, muitas vezes, evita que algum jogador pense que o mestre esteja facilitando ou dificultando os obstáculos e/ou desafios da história para ele ou para algum outro personagem, uma vez que, com o auxílio do dado, o mestre não será responsável por permitir ou não que algo aconteça, mas sim a sorte.

Todos os elementos e funcionalidades disponíveis para o jogador na interface (**Figura 4.1**), como os elementos, o local onde o jogador insere o texto durante a escrita da história e o dado, estão visíveis e disponíveis na carta ou próximos a ela, para facilitar sua localização. Segundo Jarvinen *et al.*, (2002) uma característica importante para o jogo ser estimulante é possibilitar ao jogador encontrar todas as funcionalidades na interface, necessárias para realizar uma determinada tarefa, em 30 segundos.

Ao considerar o jogo narrativo, no qual o jogador tem que estar atento à história que está sendo contada, ele não pode se dispersar durante muito tempo da história para procurar uma determinada funcionalidade, é necessário que elas estejam próximas e fáceis de encontrar.

Para permitir aos jogadores maior identificação com a linguagem, personagens, cenários, enfim com a história, permitindo à eles perceberem significado na semântica do que está sendo contado e, com isso ter maior interesse em participar, este jogo considera a cultura, os valores, as crenças, enfim o senso comum dos jogadores, para a contextualização da história. Pois, o professor como co-autor tem a possibilidade de criar uma instância do jogo de acordo com a cultura dos alunos, considerando também, o seu objetivo e princípio pedagógico.

Com o jogo, deseja-se dar apoio computacional ao mestre para conseguir ajuda a partir de informações contextualizadas: na fase inicial, na composição do cenário e dos personagens a serem apresentados e; na fase de intervenção da narrativa, para roteirização e sequenciação da história. Esse apoio é obtido através do conhecimento de senso comum.

O conhecimento de senso comum pode ser definido como o conhecimento não especializado, que descreve a cultura considerando as experiências, conhecimentos

relacionados aos aspectos espacial, físico e social de certa comunidade, ou seja, representa aspectos culturais de um determinado grupo.

Para apoiar o professor na construção de uma instância do jogo, o Contexteller possui 5 passos. Cada passo é descrito em detalhes na próxima seção. Porém, antes de apresentá-los, uma discussão sobre o processo de definição dos passos é abordada a seguir, pois vários foram os passos e seqüências de passos investigadas durante a pesquisa. As principais mudanças que houve no uso do senso comum no jogo também são relatadas, pois este uso teve várias evoluções durante a pesquisa com objetivo de disponibilizar ao mestre toda a diversidade de conhecimento existente na base de senso comum.

A primeira etapa foi definir quais seriam as informações necessárias para se criar uma instância de um jogo narrativo. Por isso, alguns jogos narrativos do tipo RPG (FERNANDES, 2008), (LOPES *et al.*, 2003), (TOBALDINI *et al.*, 2006), (THE EDUCATION ARCADE, 2008), (BIOWARE, 2008), entre outros; e pesquisas feitas nesta área (BITTENCOURT *et al.*, 2003), (BRAGA, 2000), (CLUA *et al.*, 2002), (BATTAIOLA, 2000), (BRUCKMAN, 2002), (MENDES, 2008), etc., foram investigadas.

Na maioria dos trabalhos investigados há algumas características de RPG em comum, tais como: personagens, mestre, tema, cenário inicial, alguns elementos de RPG e um dado. A partir destas informações uma primeira tela foi elaborada, **Figura 4.4**. Esta tela não foi implementada, mas através dela foi possível começar a esboçar uma idéia inicial de quais seriam as informações que deveriam ser informadas pelo mestre e como o senso comum poderia auxiliá-lo. Na tela há alguns campos para o mestre informar o tema da história, o nome do personagem que será o mestre da historia e, outros campos para informar o nome dos outros personagens.

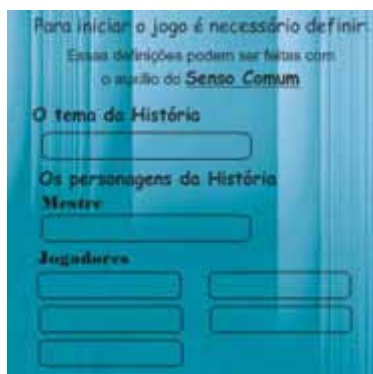


Figura 4.4. Primeira interface para criar uma instância do jogo narrativo

Todas essas informações necessárias para criar uma instância do jogo foram divididas em passos. A intenção da divisão foi permitir ao mestre inserir tais informações de uma maneira mais organizada. Pois, ao invés de inserir todas as informações e ver todas as opções em uma interface, o mestre possui uma interface distinta para cada objetivo e vê apenas as opções pertinentes. De modo geral os primeiros passos definidos para criar a instância do jogo foram:

1º Passo - Cadastrar Professor > 2º Passo - Cadastrar Aluno(a) > 3º Passo - Definir Personagens > 4º Passo - Detalhar Personagens > 5º Passo - Definir Estória

O primeiro passo foi criado para registrar quem foi o professor responsável pela história; o segundo, permite ao professor inserir quem são os alunos que participarão da história. Através deste segundo cadastro o professor, em um acesso futuro, terá acesso aos nomes dos alunos que participaram, bem como visualizar a participação de cada um na história, de modo acompanhar o seu progresso em cada história e se o professor achar conveniente poderá comparar o progresso de cada aluno; o terceiro passo é utilizado para definir os personagens, informando os seus nomes e características; o quarto, para detalhar cada personagem, inserindo uma imagem e atribuindo os valores em seus elementos e; o quinto para definir a estória com um título e descrição.

Após definir os 5 passos percebeu-se a necessidade de permitir ao professor reutilizar uma instância do jogo já criada por ele ou por algum outro professor, pois assim, ele poderia aproveitar os personagens e histórias (título e descrição) criadas para utilizar ou se inspirar na composição da sua história. Por isso, após o passo Cadastro dos Alunos dois passos foram adicionados, são eles: Criar ou Escolher Jogo e Lista dos Jogos Existentes. O passo Lista dos Jogos Existentes apenas é visualizado se caso o professor optar por escolher um jogo.

Uma vez definidos os passos para criar uma instância do jogo, as possibilidades de utilizar o senso comum em cada passo foram investigadas. Dos 7 passos, até então definidos, observou-se que em dois: Definir Personagens e Definir Estória, o senso comum poderia auxiliar. Na seção a seguir há uma discussão sobre as formas investigadas de apresentar e utilizar o senso comum, tanto nos dois passos descritos, como também durante a história, para auxiliar o professor na roteirização e sequenciação.

4.3. Formas Investigadas para Disponibilizar o Senso Comum



Figura 4.5. Cartas do Senso Comum

Várias formas e cores foram investigadas a fim de ilustrar ao mestre o lugar que ele poderia obter as informações de senso comum. Após algumas tentativas optou-se por manter o formato de carta, a mesma forma utilizada para representar os personagens, pois de certa forma manteria um padrão e a interface do jogo em todas as tentativas pareceu mais harmônica com esse formato. Porém, como esta carta tem um objetivo distinto optou-se por diferenciá-la tanto nos detalhes do formato como nas cores, como pode ser observado na **Figura 4.5**.

A **área (I) da Figura 4.5** ilustra uma das primeiras tentativas de utilizar o senso comum, esta opção não foi implementada de fato, mas através dela as idéias iniciais de como o senso comum poderia ajudar o mestre foram surgindo. Nesta carta o mestre poderia digitar qualquer palavra e após clicar no botão “Buscar” seria feita uma busca de todos os conceitos relacionados com a palavra que foi digitada. Através dos conceitos advindos o mestre poderia definir o personagem, tema e roteiro da história. Como exemplo: Ao digitar “floresta”, o mestre poderia visualizar vários conceitos, tais como: proteger, mato, área tropical, verde, defender, cuidar do ar, macaco, planalto, etc.

Durante esta fase de escolha do formato e cor, o Departamento de Computação da UFSCar a convite da Prof^a Junia recebeu a Profa. Luciana Martha Silveira, que tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Plásticas, atuando principalmente nos seguintes temas: cor, fotografia, arte, tecnologia¹; para uma palestra sobre como trabalhar com cores em ambientes colaborativos de aprendizagem. Após a palestra foi apresentado a ela alguns projetos do LIA e um deles foi o Contexteller.

¹ Informações obtidas através do lattes da Prof^a Luciana Martha Silveira.
Link: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4728092D6>

Após analisar a interface, ela teceu alguns comentários sobre as cores. Alguns deles foram com relação ao uso das várias cores e a forma randômica no fundo do jogo. Ela relatou que este formato semelhante a um redemoinho, representa um símbolo que passa a idéia de inserir as pessoas em seu interior, devido o formato ir do círculo maior ao menor, como também a forma ficou muito parecida com algumas ilustrações feitas quando é apresentado o “túnel do tempo”. Sendo assim, este formato com a mistura de cores pode representar para as pessoas um convite para ir a algum lugar, que no caso seria para uma história.

Com relação a cor da carta de senso comum, a sugestão foi considerar as cores já existentes no fundo do jogo e a partir delas escolher uma. Uma das primeiras opções foi a cor verde, como ilustrado na **área (II) da figura 4.5**, após aplicar a cor observou-se que ela ficou harmônica e por isso foi decidido mantê-la.

Após decidir a cor e o formato iniciou-se a implementação da carta. Ao encerrar a implementação foi possível constatar que manter sempre a mesma carta não permite ao professor utilizar de forma eficiente todo o conhecimento armazenado. Pois, os primeiros conceitos visualizados sempre são os de maior frequência inseridos pelos usuários, ou seja, se o mestre quisesse contar uma história em que tivesse um personagem com a característica “inteligente” e digitasse essa característica na carta, ele visualizaria: inventar, resolver muito problema, ser higiênico, seguir prescrição médica, pessoa que estuda, etc. Esses conceitos são exibidos porque a maioria dos usuários ao ver a palavra inteligente lembra deles e por isso os inserem no site do projeto OMCS-Br. Porém, todos os conceitos apresentados não auxiliam de fato o mestre se lembrar de nomes de personagens, pelo menos não os 20 primeiros.

Portanto, optou-se por elaborar uma nova carta que permitisse ao mestre visualizar de forma distinta: os nomes de personagens; suas características; e suas ações. Nesta carta, que pode ser visualizada na **área (III) da Figura 4.5**, foi implementada uma busca no senso comum considerando as relações de Minsky. Sendo assim, ao clicar na opção “Personagens” a busca seria feita considerando a relação “PropertyOf”, pois na base todos os nomes de personagens estão ligados em suas características através dessa relação.

A mesma pesquisa seria feita se o mestre clicasse na opção “Características”. Apesar de utilizarem a mesma relação, foram desenvolvidas essas duas opções para poder ajudar o mestre a pensar no que ele poderia ver ao clicar nelas. Pois, ao clicar na opção “Personagens” seria provável que ele digitasse uma característica, para poder ver

os nomes de personagens com essa característica; ao clicar em “Características” o instigaria a digitar o nome de um personagem para saber suas características. A última opção “Eventos” retornava todos os conceitos interligados com a relação “CapableOf”. Sendo assim, a carta de senso comum disponibilizava quatro formas de se realizar buscas na base de conhecimento de senso comum:

- **Personagens:** ao clicar nessa opção, é realizada uma busca na base procurando conceitos relacionados a informação digitada pelo mestre no campo em branco, podendo esta informação ser características, ações que o mestre pretende utilizar na história e que para isso precise definir personagens que possuam tais características e atitudes. Por exemplo, para a ação: brincar, o professor pode obter tais personagens: Saci-Pererê, Iara, Curupira, Caipora, Mickey, etc.;
- **Características:** essa opção permite ao mestre realizar buscas na base de modo a encontrar características de um certo personagem definido ou de alguma outra coisa que o mesmo deseja incluir no contexto da história. Para o personagem Iara algumas características vindas do senso comum são: cabelo longo, bonita, sereia, cauda;
- **Eventos:** escolhendo essa opção o mestre pode conhecer os eventos relacionados aos personagens, aos objetos ou a algo a ser utilizado na história. Sendo assim, o que o personagem é capaz de fazer e/ou quais são as ações relacionadas a um determinado objeto. Por exemplo, a Iara é capaz de: cantar, conquistar os homens, nadar, entre outras ações;
- Se caso nenhuma das opções anteriores for escolhida será realizada uma busca em toda a base, sem considerar restrição alguma. Por exemplo, para a ação brincar, o professor pode obter: criança, bola, boneca, carro, brinquedo, parque, Iara, etc.

A carta descrita acima, ilustrada na **área (III)**, foi implementada apenas nos passos Definir Personagens e Estória, durante a história permaneceu a carta anterior, ilustrada na **área (II) da Figura 4.5**. Ao observar os resultados obtidos com a carta **(III)**, de exibir apenas a informação desejada em cada momento, foi investigada a possibilidade de permitir ao mestre decidir qual informação ele gostaria de obter da base, ou seja, permitir a ele escolher qual seria a relação de Minsky considerada durante a consulta. O primeiro teste foi feito no passo Definir Estória. Nesta nova carta o mestre poderia digitar um conceito e escolher uma relação. Para permitir ao mestre uma melhor

compreensão das relações elas foram traduzidas para o português. A **Figura 4.6** ilustra alguns exemplos, tais como: para a relação “PropertyOf” a tradução foi “Característica”, para “Isa” foi “É um(a)”, “CapableOf” foi “Ação”, e de forma semelhante para todas as outras relações.

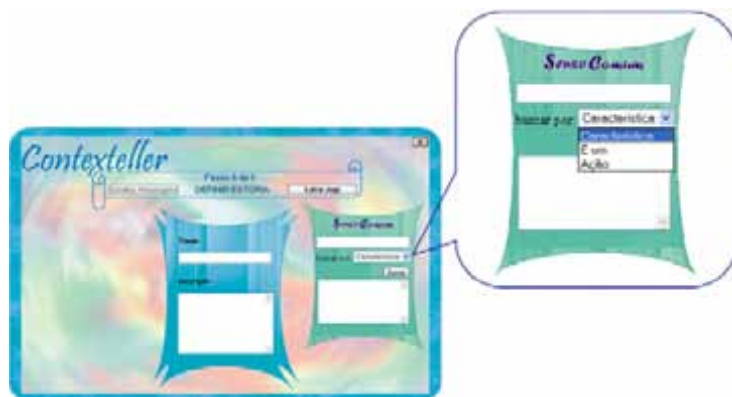


Figura 4.6. Carta que utiliza as relações de Minsky para consultar a base de senso comum

Ao observar o resultado obtido, optou-se por disponibilizar esta carta durante a história. Dessa forma o mestre teria todas as opções tanto na Definição da Estória quanto durante a mesma. Porém, no passo Definir Personagens foi observado, através de várias consultas na base, que apenas duas opções a princípio seriam suficientes, como podem ser observadas na **Figura 4.7** elas são:

- Personagens: pois ao inserir uma característica o mestre teria acesso aos nomes de personagens;
- Características: ao digitar o nome de algum personagem, o mestre teria acesso a todos os conceitos ligados ao nome digitado, ou seja, nessa consulta é considerada todas as relações. Essa mudança foi feita para permitir ao mestre visualizar tudo que está ligado ao personagem e não apenas ver o que está conectado através da relação “PropertyOf”, sendo assim, é possível ver as características físicas, os comportamentos, o local onde o personagem se encontra e todos os outros detalhes que podem ser pertinentes para a definição de um personagem.

Neste estágio da pesquisa foi definido diferenciar através de cores as várias cartas de senso comum. Afinal, cada carta possui um objetivo e, permitir ao mestre visualizar uma diferença através das cores poderia ser útil para ele identificar que ambas possuem também finalidades distintas. No caso apresentado na **Figura 4.7**, adotou-se a cor amarela para obter nomes de personagens e laranja para obter as características,

comportamentos, etc. de um personagem. Tais cores foram escolhidas por fazerem parte das opções de cores existentes na figura localizada no fundo do jogo.



Figura 4.7. Cartas do senso comum para buscar nomes de personagens e características

Após a implementação destas novas interfaces, alguns testes foram feitos com auxílio de 4 integrantes do laboratório, no qual cada um teria que construir uma história com apoio do senso comum. Durante o teste houve o acompanhamento para anotar e observar as principais dificuldades e facilidades, bem como a forma que cada um utilizou o senso comum. Ressalta-se que nenhum deles conhecia esta nova interface.

Foi feito um relatório e uma apresentação para expor ao laboratório, em uma reunião, os principais resultados. Nesta reunião uma nova carta de senso comum foi apresentada, pois durante os testes observou-se que não ficou natural digitar uma palavra na carta de senso comum (passo: Definir Estória) e selecionar outra palavra sem nenhuma relação de concordância.

Por isso, optou-se por implementar uma nova carta, ilustrada na **Figura 4.8** que exibisse a relação antes de apresentar o campo que deveria ser digitado algum conceito, ou seja, ao invés de digitar “floresta” e depois selecionar “é um”, o mestre teria que selecionar “Os(As) definições do(a)” e digitar “floresta”. Esta opção foi melhor aceita pelos integrantes, pois aparentemente ela parecia mais natural, pois ao selecionar uma opção com a preposição do(a) no final, poderia influenciar o mestre saber o que digitar.

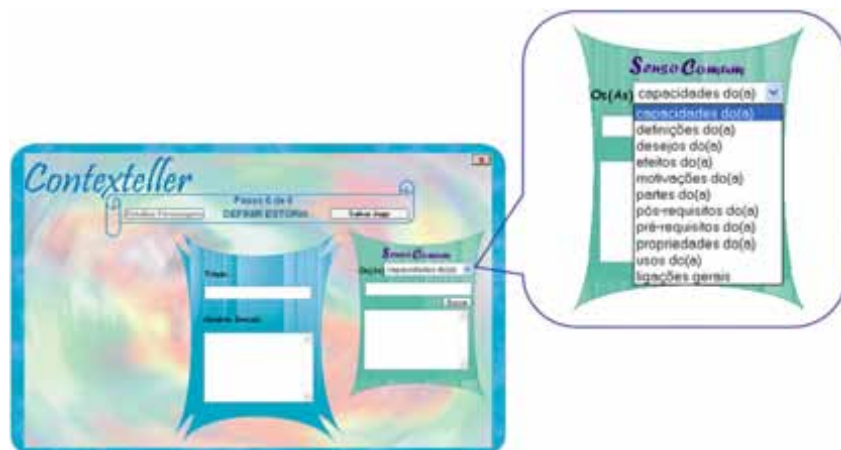


Figura 4.8. Alteração na Carta que utiliza as relações de Minsky para consultar a base

Para cada opção apresentada na carta de senso comum, tais como: capacidades do(a), definições do(a), etc., uma ou mais relações de Minsky são consideradas para a busca na base de conhecimento. A tabela a seguir ilustra tais opções e relações.

Tabela 4.1. Opções da carta de senso comum e suas respectivas Relações de Minsky

| Opção | Relação(ões) de Minsky |
|-----------------------|--|
| capacidades do(a) | CapableOf SubeventOf |
| definições do(a) | DefinedAs IsA |
| desejos do(a) | DesireOf |
| efeitos do(a) | EffectOf DesirousEffectOf |
| motivações do(a) | MotivationOf |
| partes do(a) | PartOf |
| pós-requisitos do(a) | LastSubeventOf |
| pré-requisitos do(a) | PrerequisiteEventOf FirstSubeventOf |
| propriedades do(a) | PropertyOf MadeOf |
| usos do(a) | UsedOf |
| ligações gerais do(a) | Considera todas as relações |

Uma outra dificuldade percebida, durante os testes, foi a necessidade de após encontrar o nome de um personagem e/ou característica ter que digitar nas cartas dos personagens essas informações. Percebeu-se que esta tarefa poderia ser mais fácil se o

mestre selecionasse a carta que está configurando e ao encontrar a informação desejada pudesse transferir a informação da carta de senso comum para a carta de personagem.

Essa possibilidade foi implementada, como pode ser observado na **Figura 4.9**, na qual o mestre pode selecionar a carta do personagem que está configurando, através de um clique em seu número, e com um duplo clique sobre a sugestão advinda do senso comum ou um clique sobre a sugestão e um clique no botão “Enviar” a informação iria para carta selecionada.



Figura 4.9. Alteração nas Cartas do senso comum para buscar nomes de personagens e características

4.3.1. Formas Utilizadas para Disponibilizar o Senso Comum

A partir destas possibilidades e discussões, tanto sobre as definições dos passos quanto do uso do senso comum, foram estabelecidos 5 passos para apoiar o professor na construção da história e em dois deles o senso comum se faz presente.

A seguir são apresentados os três tipos de cartas de senso comum utilizados atualmente no jogo Contexteller, tais cartas não diferem apenas nas cores e formatos, mas também na forma de buscar e exibir as informações culturais.

A primeira alteração foi na carta para obter nomes de personagens. Pois, através de várias tentativas digitando características e comportamentos na carta, foi possível observar que o uso da relação “PropertyOf” permite que outros conceitos que não apenas nomes de personagens sejam exibidos. Por exemplo, ao digitar a característica “alegre” algumas sugestões de senso comum são: estar sempre feliz, ser muito feliz, morar com a mamãe, anão feliz, etc. Como pode ser observado, de 4 exemplos

apresentados apenas um tem realmente o nome de um personagem. Por isso, outro tipo de consulta foi adotada.

A **Figura 4.10** ilustra o novo mecanismo de busca de nomes de personagens no senso comum. Ao invés de realizar a busca na ConceptNet, a busca está sendo feita diretamente na Base de Dados OMCS-Br apresentada na **Figura 4.10 área (I)**. Esta base possui todos os fatos de senso comum inseridos pelos colaboradores, tal como: cabelos pretos é uma característica do(a) personagem Iara, os fatos são seguidos pelo perfil do colaborador e do nome do tema ou da atividade que foi utilizada para inserir o fato.

Logo após o cadastro dos jogadores é feita automaticamente uma consulta nesta base e todos os fatos do tema Universo Infantil que possuem as frases: “é uma característica do(a) personagem” ou “é um comportamento do(a) personagem” ou “tem como características” ou “é capaz de” são copiados para uma nova base, chamada Base de Dados do Contexteller e, organizados em nome, informação e tipo de informação, como pode ser observado na **Figura 4.10 área (II)**.

Através desta nova base é possível realizar uma busca digitando alguma característica ou comportamento e ter como resultado apenas os nomes dos personagens com essa característica ou comportamento. A busca é feita na coluna “Informação” e o resultado a ser exibido é obtido através da coluna “nome”. Sendo assim, se o professor digitar a palavra “comida” e clicar no botão “Buscar” provavelmente ele visualizará o nome da personagem “Tia Nastácia”.

É importante destacar que as frases utilizadas para realizar a consulta foram definidas nos *templates* do tema Universo Infantil do site OMCS-Br. Por isso, há possibilidade de identificar se a informação armazenada é uma característica ou comportamento, pois se a frase for “é um comportamento do(a) personagem” ou “é capaz de” o tipo da informação será comportamento, caso for as outras duas opções o tipo da informação é característica.

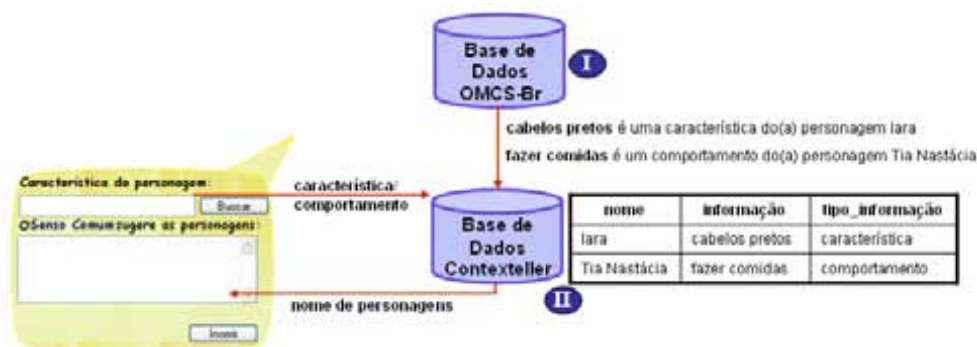


Figura 4.10. Mecanismo de busca de nomes de personagens na base de senso comum

A **Figura 4.11** ilustra a carta utilizada para obter as características, comportamentos e outras informações de um personagem. A carta permite ao professor inserir o nome de um personagem e a partir desta informação é feita uma busca na ConceptNet a procura de todos conceitos relacionados ao nome digitado. A busca é feita considerando todas as relações de Minsky, ou seja, todos os conceitos interligados ao nome do personagem são exibidos para o mestre. Esta estratégia foi adotada porque através de várias consultas na base de senso comum foi verificado que a maioria dos conceitos interligados ao nome do personagem é relevante para auxiliar na definição do mesmo. Por exemplo, ao digitar “Saci” o professor visualiza: ter uma perna só, fumar cachimbo, ser negro, brasileiro, assustar caçador, usar gorro vermelho, fazer pequena maldade, ser preto, proteger a natureza, ser travesso, brincalhão, etc.

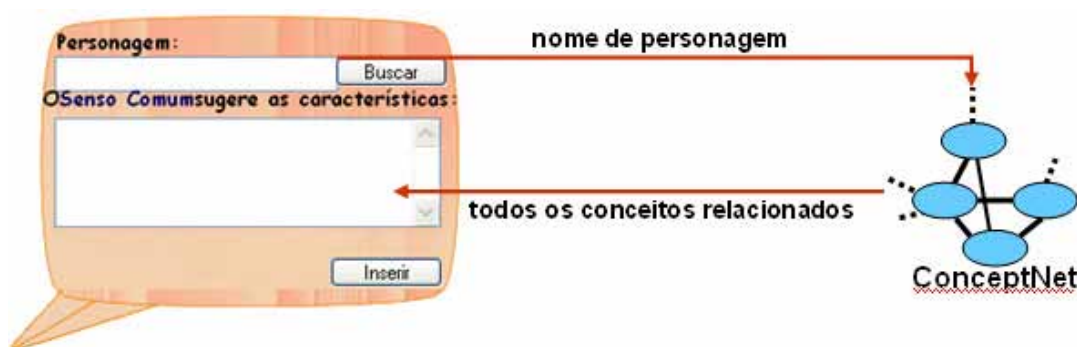


Figura 4. 11. Mecanismo de busca de características de personagens na base de senso comum

A **Figura 4.12** apresenta a terceira carta de senso comum utilizada no Contexteller. Esta carta possui características semelhantes a carta apresentada na **Figura 4.8**, porém houve algumas mudanças, tais como:

- Identificação da Carta: Optou-se por descrever o objetivo da carta, por isso a frase: Pesquise no Senso Comum.
- Seleção das opções: Diferente do que foi apresentado na **Figura 4.8**, esta nova carta possui um campo para o mestre inserir uma palavra, antes de selecionar uma opção, que o permite realizar uma busca considerando as relações de Minsky. Sendo assim, duas informações são necessárias para uma busca ser realizada: o conceito, palavra que o professor digita na carta; e a relação de Minsky, selecionada a partir das opções disponíveis.

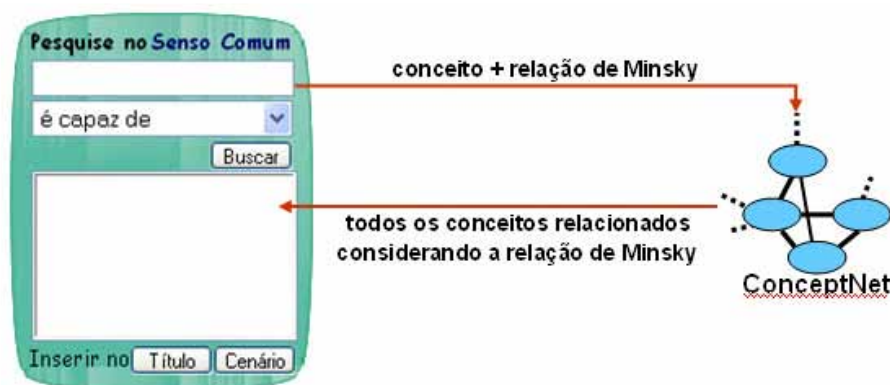


Figura 4.12. Mecanismo de busca no senso comum através das relações de Minsky

Para definir as opções nessa carta foram consideradas as relações de Minsky e suas classificações. Como pode ser observado na Tabela 3.1, as relações são agrupadas em classificações. Por exemplo, as relações *UsedFor* e *CapableOfReceivingAction* estão agrupadas pela classificação *Functional*; as relações *MotivationOf* e *DesireOf* pela classificação *Affective*. De todas as classificações apenas a classificação *Things* foi dividida em opções, devido à variedade e quantidade de fatos existentes na base. Todas as opções são apresentadas a seguir juntamente com as relações e/ou classificações associadas:

Tabela 4.2. Opções da nova carta de senso comum e suas respectivas Relações de Minsky

| Opção | Relação(ões) de Minsky |
|------------------------|--|
| é um(a) | Isa |
| tem as características | PropertyOf |
| suas partes são | PartOf |
| é feito de | MadeOf |
| é definido como | DefinedAs |
| é capaz de | CapableOf |
| é encontrado no(a) | LocationOf |
| tem desejo de | CAUSAL (EffectOf; DesirousEffectOf) |
| é usado para | FUNCTIONAL (UsedFor; CapableOfReceivingAction) |
| é motivado por | AFFECTIVE (MotivationOf; DesireOf) |
| é pós-requisito de | EVENTS (LastSubeventOf; SubeventOf) |
| é pré-requisito de | EVENTS (PrerequisiteEventOf; FirstSubeventOf) |
| tem relação com | Considera todas as relações |

É importante destacar que não apenas as cartas de senso comum e a quantidade de passos sofreram alterações, mas também outras características, tal como o nome dos passos. A princípio foram adotados os nomes considerando o contexto escolar, tais

como: Cadastrar Professor, Cadastrar Alunos. Porém, por ser tratar de um jogo narrativo com características de RPG, adotou-se a própria linguagem utilizada no RPG, sendo assim: Cadastrar Mestre e Cadastrar Jogadores. Outra mudança ocorreu no passo Definir Estória, pois chegou-se a conclusão que a história é construída de uma maneira colaborativa entre os jogadores e mestre, por isso, para deixar claro a idéia do passo foi alterado para Definir Tema, pois o mestre tem que definir apenas um tema e um cenário inicial e, a partir deles que será feita a história. Outras modificações são apresentadas a seguir juntamente com cada passo.

4.4. Passos para Criar uma Instância de Jogo no Contexteller

1º Passo: Cadastrar Mestre. Neste passo, apresentado na **Figura 4.13**, algumas informações sobre o professor são armazenadas, tais como: nome, escolaridade, cidade, estado, entre outras. Através deste cadastro é possível identificar qual professor criou uma determinada instancia do jogo.



The image shows a web browser window titled 'Contexteller' with a window control button 'x' in the top right corner. The page content is a registration form for a 'Mestre' (Master) in a game. At the top, it says 'Passo 1 de 5' and 'CADASTRAR MESTRE'. There are three buttons: 'Identificar Mestre' on the left, 'Cadastrar Mestre' in the center, and 'Cadastrar Jogador' on the right. The form fields are as follows:

| | |
|-----------------|--|
| * Nome: | Sergio Santos |
| * Idade: | 30 - 45 anos |
| * Sexo: | Masculino |
| * Escolaridade: | Mestrado |
| * País: | Brasil |
| * Estado: | São Paulo |
| * Cidade: | São Carlos |
| * Observações: | Gosto de musicas e de contar histórias |

* Campos Obrigatórios

Figura 4.13. Interface Cadastrar Mestre

2º Passo: Cadastrar Jogadores. Com este cadastro, o professor pode registrar quem são os alunos que participarão do jogo.

Contexteller

Passo 2 de 5

Cadastrar Mestre CADASTRAR JOGADOR 1 de 5 Cadastrar Jogador2

* Nome: Stefanny

* Idade: até 12 anos

* Sexo: Feminino

* Escolaridade: 1º Grau Incompleto

* País: Brasil

* Estado: São Paulo

* Cidade: São Carlos

* Observações: Gosta de brincar de bonecas, ela é tímida.

* Campos Obrigatórios

Figura 4.14. Interface Cadastrar Jogador

Algumas informações pertinentes neste cadastrado são (Figura 4.14): idade e estado. Considerando estes dois campos o Contexteller realiza automaticamente um filtro na base de senso comum para separar as informações que representam o conhecimento cultural da região e faixa etária que os alunos pertencem.

Este filtro é importante porque a base de senso comum possui uma diversidade de conhecimento inserida por homens, mulheres, crianças de diferentes regiões do Brasil e faixa etária. Ao cadastrar os jogadores, ou seja, inserir o perfil dos jogadores, o mestre tem acesso apenas as informações que foram inseridas por pessoas daquele perfil. O filtro pode permitir uma melhor contextualização da história, uma vez que o mestre terá acesso apenas ao conhecimento que represente o conhecimento cultural dos jogadores.

Um exemplo dessa contextualização é com relação ao personagem, se o professor quiser instanciar um jogo descrevendo as características da Iara, através do senso comum ele pode visualizar varias delas, porém o interessante é que o mestre tem acesso apenas as características que aqueles jogadores ou outras pessoas com o mesmo perfil sabem, pois dependendo da região a Iara pode ser loira, morena, ruiva, grande, pequena, etc. e ao descrever a personagem com as características que os jogadores conhecem pode permitir a eles uma maior identificação com ela (BRUCKMAN, 2002).

A realização deste cadastro antes do passo Definir Personagens e Tema também teve como intuito permitir ao professor refletir sobre quem são os alunos que participarão da história e com isso o influencie na definição destes passos, para que o jogo esteja cada vez mais próximo dos seus jogadores.

3º Passo: Escolher entre duas opções (**Figura 4.15**): Criar um novo jogo ou Escolher um jogo já existente, que ele ou outro mestre criou. Escolhendo a primeira opção ele seguirá para o próximo passo para Definir os Personagens.



Figura 4.15. Interface Definir Jogo

Se escolher a segunda opção, ele tem a possibilidade de visualizar todos os jogos criados e escolher um, como ilustrado na **Figura 4.16**. Com isso, os campos dos próximos passos já aparecerão preenchidos. Porém, o professor tem a possibilidade de alterar qualquer campo e utilizar o senso comum para isso.

A escolha do jogo é feita através da seleção do tema. Ao selecioná-lo o mestre visualizará o cenário inicial e os personagens que compõe a história para analisar se ela atende a sua necessidade e objetivo.



Figura 4.16. Interface para escolher um tema para visualizar uma instância do jogo.

4º Passo: Definir os seis personagens e suas características. Esta quantidade de personagem foi definida porque o número 6 é utilizado normalmente em um jogo de RPG de cartas (FERNANDES, 2008), como também segundo Díaz-Aguado (2003), na maioria dos métodos de aprendizagem cooperativa divide-se a turma em grupos de 3 a 6 membros. Este número auxilia no rendimento do grupo, de modo que todos participantes tem a possibilidade de contribuir.

Com o máximo de 6 jogadores, visa-se também facilitar ao mestre acompanhar toda a história que está sendo contada pelos jogadores, pois caso o número de jogadores fosse maior, o mestre poderia ter dificuldades de ler todas as mensagens enviadas, interagir adequadamente para a condução da narração, observar o desenvolvimento do enredo que cada personagem propõe e seu comportamento. Com esta quantidade há a possibilidade do mestre ter maior atenção com cada jogador. Segundo Piaget (1998) quando se quer que a criança aprenda a “moral” de alguma história, é necessário despende algum tempo conversando com ela a respeito.

Outro fator que seria de difícil observação caso o número de jogadores fosse maior é a frequência de participação de cada um (DIAZ-AGUADO, 2003). Com no máximo 5 jogadores o professor tem a possibilidade de perceber a forma que os jogadores contribuem com a história e, a frequência que isso ocorre. Caso o mestre

perceba que há algum jogador evitando dizer algo ou esteja desinteressado pela história, ele poderá interagir com o jogador falando sobre ou questionando-o sobre algum acontecimento da história, de modo a instigá-lo a participar.

A **Figura 4.17**, que ilustra o passo 4, possui 6 cartas, ou seja, 6 personagens – 5 representam os jogadores (I) e 1 representa o mestre (II). Na área (III) há um campo que permite ao mestre definir para cada personagem um jogador cadastrado no Passo 2. Sendo assim, o mestre pode se inspirar em uma característica do jogador para criar um personagem. Por exemplo, se um jogador tem dificuldade de se expressar, o mestre poderá criar para ele um personagem comunicativo e espontâneo para analisar as atitudes e a forma com que ele vai se comportar, ou pode escolher um personagem tímido e através dele trabalhar esta característica com o jogador.

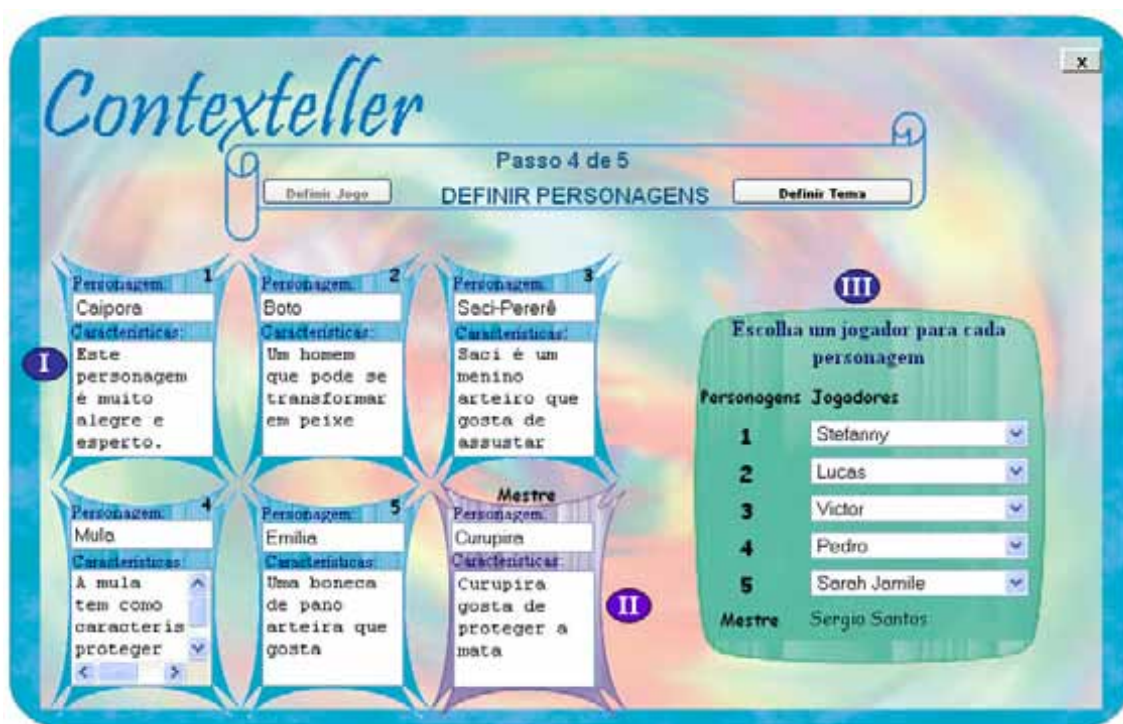


Figura 4.17. Interface Definir Personagens

Ao clicar sobre qualquer uma das cartas apresentadas, o mestre pode detalhar o personagem, definindo seu nome, suas características, seus elementos e sua imagem. A **Figura 4.18** ilustra a interface que o mestre tem acesso ao clicar em uma das cartas, tanto no campo personagem quanto no campo característica.



Figura 4.18. Interface para definir cada personagem

Para auxiliar o professor na definição dos campos: personagens e características, estão disponíveis informações de senso comum que são obtidas através de duas cartas no formato retangular com destaque na direção ao campo que auxilia. Na primeira carta (I), a partir de alguma característica inserida, é feita uma busca na base e são obtidos nomes de personagens que possuem essa característica. Por exemplo, se o mestre quiser contar alguma história que esteja relacionada com “feliz” e queira saber quais são os personagens com essa característica, ele pode inserir na carta a palavra “feliz” e obter tais nomes de personagens: Anão Feliz, Billy, Cuca, Emília, Gasparzinho, Lula Molusco, Presuntinho, entre outros.

O mestre também pode obter características de um personagem específico, sendo necessário apenas digitar o seu nome na segunda carta (II). Por exemplo, ao digitar: Emilia, o resultado pode ser: ser boneca de pano, falar muito, ser faladeira, morar no sítio do pica pau amarelo, cabelo de tira, ser feita de retalho, ter perna em faixa colorida, ser inteligente, aventureira, esperta, querer saber tudo, ter cabelo colorido e etc. Através destas informações, conhecidas pelos alunos, o mestre pode definir os personagens, suas características e personalidades.

A área (III) ilustra uma área que o mestre pode inserir uma imagem para representar o personagem; atualmente o mestre pode escolher qualquer imagem que esteja armazenada em seu computador, mas pretende-se interligar esse campo ao banco

de imagens do senso comum para disponibilizar mais esse conhecimento cultural. Os valores dos elementos Magia e Força também podem ser definidos nesta interface. O valor máximo para cada elemento é 6, pois o dado utilizado durante o jogo possui 6 faces.

5º Passo: Definir o tema e o cenário inicial (Figura 4.19). Neste passo o mestre também pode usar uma carta de senso comum.

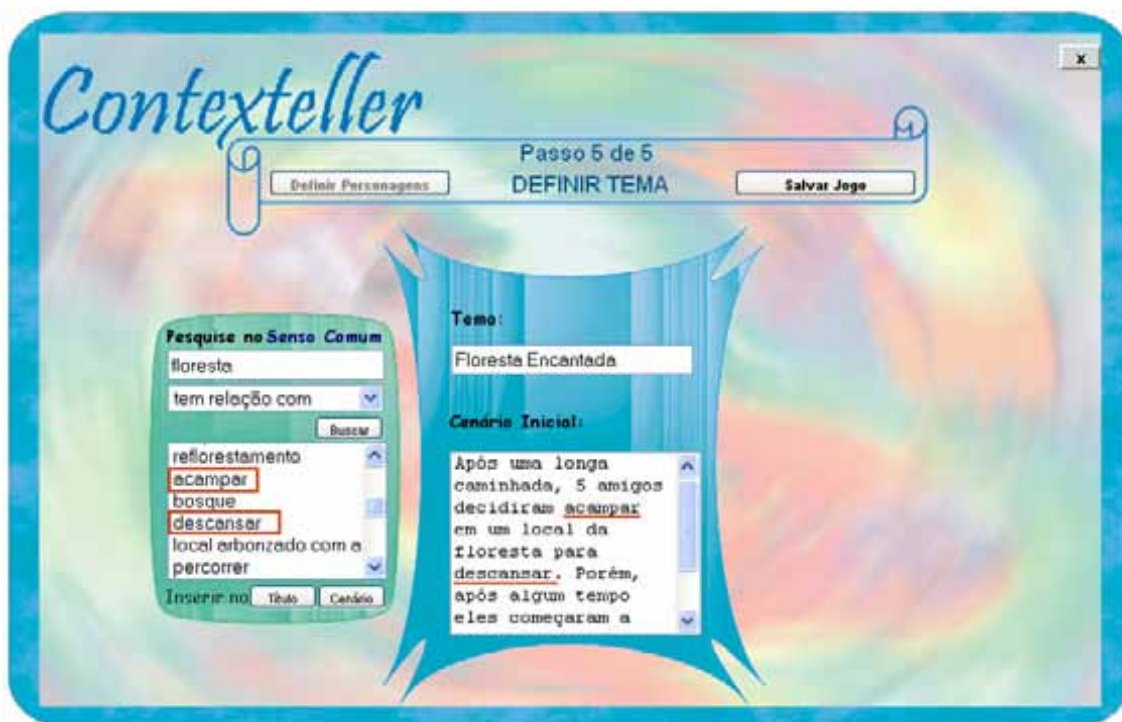


Figura 4.19. Interface Definir Tema

A carta de senso comum disponibiliza ao mestre uma variedade de informações relacionadas ao perfil dos jogadores. Por exemplo, se o mestre deseja contar uma história que fala sobre a floresta e, quer saber o que os jogadores pensam que existe na floresta, ele pode digitar esta palavra na carta e selecionar a opção “tem relação com” e obter características, personagens, vegetação, animais e outras informações, que os jogadores e/ou outras pessoas que pertencentes aquela região e possuem o mesmo perfil acreditam ter em uma floresta.

Ao finalizar os 5 passos a instancia do jogo fica disponível aos jogadores e mestre para acessá-la. Este acesso possui dois passos que são descritos a seguir.

4.5. Passos para Acessar uma Instância de Jogo no Contexteller

1º Passo: Identificar Jogador. Neste passo, apresentado na **Figura 4.20**, cada jogador tem acesso a uma lista de nomes de jogadores cadastrados pelos mestres, área (I). O jogador precisa selecionar o seu nome para visualizar o tema, cenário inicial, bem como o nome do mestre da história.



Figura 4.20. Interface Identificar jogador

2º Passo: Detalhar Personagem. Ao acessar esse passo, o jogador visualiza o personagem, que o mestre criou para ele, com suas características, elementos: Magia, Força e imagem (**Figura 4.21**). Esta imagem pode ser alterada pelo jogador permitindo ao mesmo a possibilidade de se expressar não somente através da história, mas também através da figura escolhida, pois ele pode escolher uma imagem que apresente o seu personagem triste, alegre, com raiva, entre outras. Essas emoções e suas expressões podem ser mais uma característica a ser considerada pelo mestre no processo de observação e condução do contar a história.



Figura 4.21. Interface Detalhar Personagem

Após este passo o mestre e jogadores visualizam interfaces distintas. Os jogadores visualizam a interface apresentada na Figura 4.1 e o mestre tem acesso à interface ilustrada na Figura 4.22.



Figura 4.22. Interface do jogo para o mestre

A interface do mestre possui características semelhantes à dos jogadores; as quatro principais diferenças são: (I) Liberar Dado – Permite ao mestre jogar o seu dado e liberar o dado da(s) personagem(ns); (II) Aumentar ou Diminuir a experiência de cada personagem; (III) Carta do senso comum, para o mestre visualizar as sugestões que representam o conhecimento cultural dos jogadores durante a história e; (IV) Visualizar o nome do aluno que representa um determinado personagem ao mover o cursor do mouse sobre uma carta.

Esta carta de senso comum, que possui as mesmas opções da carta de senso comum apresentada no 5º passo, pode ser utilizada durante a história, para sua sequenciação. Por exemplo, a **Figura 4.22** ilustra uma situação onde o mestre descreveu uma ação da Caipora para cuidar da natureza. Para ajudá-lo a escrever esta frase, o professor digitou a palavra “cuidar” na carta, para saber o que os alunos conhecem sobre e selecionou a opção “é definido como” e obteve: tomar conta, vigiar, preocupar, proteger, amar, olho bem aberto, etc.

Tais informações auxiliam durante a narração, pois o professor tem acesso a linguagem e a expressão utilizadas pelos alunos para falar alguma palavra e assim se expressar de forma familiar aos alunos.

Por exemplo, para descrever a ação o professor modificou a frase: “A Caipora cuidou da floresta”, para “A Caipora ficou de olho bem aberto para saber o que estava acontecendo na floresta”.

Ressalta-se que existem vários personagens que vivem na floresta e têm como característica preservá-la. No entanto, para aquele grupo a personagem Caipora é a que melhor representa essa característica, tal informação foi obtida através da carta de senso comum no passo 4. Portanto, o mestre uniu estas informações do senso comum para escolher a personagem e expressar a ação de uma forma conhecida pelos alunos.

4.6. Interface Inicial do Contexteller

A **Figura 4.23** apresenta a primeira interface do jogo Contexteller. Nesta, optou-se por inserir algumas imagens que representassem alguns personagens das histórias infantis para permitir uma interface familiar as crianças. A escolha dos personagens foi feita através dos nomes mais inseridos na base de senso comum através do tema Universo Infantil. Sendo assim, Emília, Saci-Pererê, Mônica, etc. foram os nomes de personagens mais lembrados pelos colaboradores do site OMCS-Br.



Figura 4.23. Interface inicial do Contexteller

Nesta interface também há três opções disponíveis através de três botões:

- **Jogar:** permite o acesso ao jogo. Sendo assim, o acesso ao passo Identificar Jogador e Detalhar Personagem.
- **Criar Jogo:** possibilita a criação de uma instancia de um jogo narrativo. Por isso, ao clicar nesse botão o mestre tem acesso aos 5 passos descritos anteriormente.
- **Alterar Jogo:** permite ao mestre alterar qualquer informação que ele desejar em uma instancia do jogo. Ao clicar nessa opção, ele tem acesso a uma lista de nomes dos mestres cadastrados (**Figura 4.24**). Através desta lista ele pode selecionar o seu e ter acesso a algumas informações, tais como: tema, cenário inicial e mestre, da instancia que ele criou. Após selecionar o seu nome e clicar no botão “Alterar Jogo” o mestre tem acesso aos 5 passos que o permitiu criar a instancia do jogo, juntamente com as informações armazenadas, para alterar o que for necessário.



Figura 4.24. Interface Identificar Mestre para alterar uma instância do jogo

4.7. Tecnologias Utilizadas para Desenvolver o Contexteller

Para o desenvolvimento do jogo foram utilizadas algumas tecnologias baseadas em Java, tais como: JSP, JavaScript e AJAX. Estas tecnologias foram adotadas devido a (DEITEL *et al.*, 2002):

- Portabilidade: pois as aplicações, desenvolvidas com essas tecnologias, podem ser executadas em diversos sistemas operacionais, como o Windows, Unix e Linux e browsers, como o Mozilla Firefox, Internet Explorer e Opera;
- Eficiência no uso: disponibiliza ao desenvolvedor de páginas para Internet várias opções e funcionalidades para produzir aplicações que: possam ser carregadas nos browser com rapidez; acessem o banco de dados; manipulem arquivos; etc.

O MySQL (BHON *et al.*, 2004) foi o banco de dados utilizado devido algumas características, tais como: portabilidade, compatibilidade, bom desempenho e facilidade de uso, como também, este é o banco disponível no servidor do LIA e tem sido utilizado por todas as aplicações desenvolvidas no laboratório para o armazenamento dos dados.

A seguir as tecnologias utilizadas, para o desenvolvimento de algumas funcionalidades do Contexteller, são citadas:

Upload de Imagens: desenvolvido em JSP, Servlet e Javascript para realizar o *upload* de imagens. Através deste módulo é possível efetuar *uploads* de imagens para salvá-las no servidor do LIA, além disso, quando o usuário escolhe uma imagem, é mostrado uma prévia dela na tela.

Troca de Mensagens: possui duas partes: primeira, há uma área de texto (ilustrado na área (I) da Figura 4.1) onde o participante pode escrever uma mensagem. Após escrever e clicar no botão “Enviar” o texto que o participante digitou é salvo em um banco de dados para consultas posteriores, esta parte foi desenvolvida em JSP, Servlet e Javascript. A segunda parte também possui uma área de texto (área (III) da Figura 4.1), porém não editável, pois o seu objetivo é para ser apenas de leitura. Está área foi programada para consultar o banco de dados, mencionado anteriormente, de cinco em cinco segundos e atualizar-se com todas as mensagens presentes no banco, esta parte foi desenvolvida em JSP, Servlet e AJAX.

Essa solução é considerada pouco eficiente, já que esta atualização de cinco em cinco segundos ocorre sempre, indiferente se há novas mensagens ou não, isso pode influenciar na perda de desempenho da aplicação. Entretanto, em todos os testes realizados, os resultados se mostraram satisfatórios.

Interface: utilizaram-se as tecnologias (BHON *et al.*, 2004): HTML (acrônimo para a expressão inglesa *HyperText Markup Language*, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto) e JSP (*JavaServer Pages*). Todas as interfaces foram feitas utilizando o Dreamweaver, editor para fazer páginas web.

Senso Comum: a ligação entre a base de conhecimento de senso comum e o jogo foi feita com as linguagens JAVA e XML (*eXtensible Markup Language*) utilizada para acessar a API (*Application Programming Interface*), ilustrada na Figura 3.6.

Contexteller: o jogo foi implementado no NetBeans, ambiente de desenvolvimento gratuito e de código aberto para desenvolvedores de software na linguagem Java (DEITEL *et al.*, 2002). Sendo assim, todos os recursos citados anteriormente foram integrados no NetBeans. Por exemplo, todo o código gerado através do Dreamweaver foi copiado para o NetBeans, de modo que este programa tivesse todo o código do Contexteller.

4.8. Considerações Finais

O capítulo 4 abordou os recursos existentes no Contexteller para permitir ao professor trabalhar colaborativamente com os seus alunos e permitir a eles se expressarem. De modo a apresentar todas as funcionalidades, como também, algumas possibilidades de utilizar o conhecimento de senso comum, foi apresentado um exemplo de definição e condução de história e, através deste foi possível observar que o Contexteller tem o potencial de auxiliar o professor na definição dos personagens, suas características e, apoiá-lo durante a história. De modo a investigar e observar o uso deste jogo foi realizado um estudo de caso, com alunos e professores da cidade de Itapita/SP, descrito no próximo capítulo.

CAPÍTULO 5 - ESTUDO DE CASO

5.1. Considerações Iniciais

Este capítulo descreve o estudo de caso realizado em Itapira/SP com o intuito de avaliar o uso deste jogo em um ambiente educacional e, coletar a opinião dos alunos e professores sobre o mesmo. Para realizar o estudo de caso foram definidas quatro etapas, cada uma delas se encontra em uma seção deste capítulo, como pode ser observado a seguir: Seção 5.2 apresenta o método de pesquisa; Seção 5.3 descreve o local de estudo; Seção 5.4 relata sobre o planejamento; Seção 5.5 apresenta os objetivos das quatro etapas definidas para realizar o estudo de caso; Seção 5.6 explica os questionários utilizados para avaliar o Contexteller; Seção 5.7 aborda a primeira etapa; Seção 5.8 descreve a segunda etapa; Seção 5.9 relata a terceira etapa feita com as crianças; Seção 5.10 aborda a terceira etapa feita com os adolescentes e; Seção 5.11 apresenta as considerações finais.

5.2. Local de Estudo

O estudo de caso foi realizado na Escola Educacional Vivência SS Ltda. e na Escola do Sistema Anglo de Ensino, ambas localizadas na cidade de Itapira/SP.

5.3. Planejamento

Objetivo do estudo de caso: investigar se o uso de conhecimento de senso comum é válido para apoiar o professor na definição dos personagens, tema, cenário inicial e durante a história, como também, verificar se a história contextualizada permite ao aluno maior identificação, proximidade e comprometimento para contar a história de forma colaborativa com os demais alunos e professor.

Hipóteses:

1. O jogo narrativo computacional Web que considera os valores culturais pode permitir ao professor promover atividades que permitam ao aluno se expressar e trabalhar colaborativamente.
2. O conhecimento de senso comum pode ser utilizado para ajudar o professor:
 - a. Identificar o vocabulário comum do aprendiz
 - b. Compor o cenário da história:
 - Definir Personagens e suas Características;
 - Definir Tema

Definir Cenário Inicial

c. Intervir na narrativa:

Definir Roteiro

Definir Sequencia

Método: Para provar a hipótese, o professor precisa criar uma instância do jogo narrativo, com a possibilidade de utilizar o apoio do conhecimento de senso comum. O professor ao criar a instância cadastra cinco alunos pré-selecionados e para cada aluno define um personagem.

Esses alunos em colaboração com o professor dão continuidade à história. Durante a história o professor tem a sua disposição o conhecimento de senso comum para auxiliá-lo no roteiro e seqüência. Para tanto:

1. Foi utilizado o protótipo do jogo “Contexteller” desenvolvido pelo pesquisador do Laboratório de Interação Avançada do DC-UFSCar (LIA/DC-UFSCar);
2. Os personagens, tema e cenário inicial foram definidos pelo professor de acordo com o seu objetivo e princípio pedagógico, utilizando ou não o conhecimento de senso comum da base OMCS-Br;
3. O conhecimento de senso comum foi disponibilizado ao professor para sugerir nomes de personagens e suas características, como também informações relacionadas a eventos, usos, definições, propriedades e comportamentos de algo que o professor desejou para definir o tema, cenário inicial e durante a história;
4. O jogo não substituiu as aulas planejadas pelo professor. O Contexteller foi utilizado em um determinado momento definido por ele de acordo com a disponibilidade de todos os envolvidos (professor e alunos);
5. Os dados do estudo de caso foram coletados através de questionários, filmagens, capturas de tela e observação direta.

Seleção e Perfil dos Participantes:

Para este estudo de caso foram definidos três grupos para utilizar o Contexteller, cada grupo possui cinco alunos e um professor. A coordenadora da Escola Educacional Vivência ficou responsável por escolher os três professores e os quinze alunos.

A faixa etária estabelecida para o jogo é de 8 a 12 anos. Porém, apenas um grupo pertencia a essa faixa. Os outros grupos eram de adolescentes entre 13 e 17 anos. Estes dois grupos foram escolhidos por causa de uma parceria com outro projeto desenvolvido no laboratório (DIAS *et al.*, 2009). O objetivo deste projeto é aplicar um padrão de cores na interface de um ambiente colaborativo, para estimular a motivação de todos os participantes. O ambiente colaborativo escolhido foi o Contexteller e apenas as duas interfaces do jogo, ilustradas na **Figura 4.1** e **4.22**, foram alteradas, como pode ser observado no APÊNDICE XVI.

Embora exista a diferença de cores em duas telas do jogo, os professores, por utilizarem o Contexteller, têm a possibilidade de: utilizar o senso comum, trabalhar colaborativamente e permitir a expressão dos alunos. Por isso, houve o interesse de coletar também as informações desses estudos de caso para posterior análise. Ressalta-se que por serem públicos diferentes a análise dos dados foi feita de maneira distinta.

Através da parceria entre a Escola Educacional Vivência SS Ltda e a Escola do Sistema Anglo de Ensino foi possível convidar tanto os adolescentes quanto as crianças da segunda instituição citada.

5.4. Etapas do Estudo de Caso

Este estudo foi dividido em quatro etapas. Cada etapa possui um objetivo distinto descrito a seguir:

- Primeira: explicar todo o processo do estudo de caso para a coordenadora da Escola Educacional Vivência;
- Segunda: apresentar para os professores o Contexteller e jogar com eles este jogo, para que eles possam conhecer e se familiarizar com o ambiente;
- Terceira: utilizar o Contexteller com os professores e os alunos;
- Quarta: disponibilizar os resultados obtidos para todas as pessoas envolvidas no estudo de caso.

A seguir os questionários utilizados no estudo de caso são apresentados, em seguida as quatro etapas são descritas.

5.5. Questionários Utilizados no Estudo de Caso

Nesta seção os questionários elaborados para os professores são apresentados e, em seguida os questionários aplicados com os alunos são descritos. Ressalta-se que as

figuras a seguir ilustram apenas parte dos questionários. Contudo, nos apêndices informados durante o texto há os questionários completos.

5.5.1. Questionário Pré-sessão → Professor

Este questionário (APÊNDICE V), aplicado no início da segunda etapa do estudo de caso, tem como objetivo coletar o perfil do professor. Sendo assim, identificar a sua faixa etária, o seu grau acadêmico, as disciplinas e/ou atividades que realiza junto com os alunos, etc. como pode ser observado na **Figura 5.1**.

| | | | |
|--------------------------|------------------|--|--------------------------|
| 2. Faixa Etária: | | 3. Assinale o seu Grau Acadêmico mais alto: | |
| <input type="checkbox"/> | 18 a 22 anos | <input type="checkbox"/> | Ensino Médio Completo |
| <input type="checkbox"/> | 23 a 27 anos | <input type="checkbox"/> | Magistério |
| <input type="checkbox"/> | 28 a 32 anos | <input type="checkbox"/> | Curso Técnico |
| <input type="checkbox"/> | 33 a 37 anos | <input type="checkbox"/> | Graduação Incompleta |
| <input type="checkbox"/> | 38 a 42 anos | <input type="checkbox"/> | Graduação Completa |
| <input type="checkbox"/> | acima de 42 anos | <input type="checkbox"/> | Pós Graduação Incompleta |
| | | <input type="checkbox"/> | Pós Graduação Completa |
| | | Informe, qual o curso e a quanto tempo se formou? | |
| | | _____ | |

Figura 5.1. Exemplos de perguntas do Questionário Pré-sessão → Professor

Através desse questionário pretende-se também identificar a familiaridade do professor em: contar histórias; utilizar o computador; utilizar jogos em casa ou em sala de aula e; utilizar jogos narrativos. Algumas perguntas com esse objetivo foram: Você já contou alguma história para os alunos na escola? Se sim, com que frequência? Se sim, você lembra qual foi a reação da maioria dos alunos ao ouvir uma história? Se sim, você teve alguma(s) dificuldade(s) para contar histórias? Entre outras perguntas ilustradas na **Figura 5.2**.

| | |
|--|---|
| 7. Você já contou alguma história para os alunos na escola? | 9. Você conhece algum jogo computacional para ajudar a contar histórias? |
| <input type="checkbox"/> Sim | <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não |
| <input type="checkbox"/> Não | Se sim, qual(ais)? |
| Por quê? _____ | (1) _____ |
| | (2) _____ |
| | (3) _____ |
| | (4) _____ |
| Se sim, com que frequência: | 10. Você utiliza computador? |
| <input type="checkbox"/> Sempre (Pelo menos uma vez por semana) | <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não |
| <input type="checkbox"/> Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias) | Se sim, há quanto tempo você utiliza o computador? |
| <input type="checkbox"/> Às vezes (Pelo menos uma vez por mês) | <input type="checkbox"/> Menos de 6 meses |
| <input type="checkbox"/> Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre) | <input type="checkbox"/> Entre 6 meses e 1 ano |
| <input type="checkbox"/> Nunca | <input type="checkbox"/> Entre 1 e 2 anos |
| | <input type="checkbox"/> Mais de 2 anos |

Figura 5.2. Outros Exemplos de perguntas do Questionário Pré-sessão → Professor

Estas questões foram feitas porque podem influenciar diretamente nos resultados do estudo de caso. A satisfação, a facilidade ou a dificuldade em utilizar o Contexteller pode ser influenciada se o professor não gostar de contar histórias ou tiver receio de utilizar o computador. Por tanto, com estas questões observou-se a possibilidade de verificar se a experiência e o conhecimento do professor influenciaram no resultado.

5.5.2. Primeiro Questionário Pós-sessão → Professor

O professor teve dois questionários pós-sessão. O primeiro foi aplicado, no final da segunda etapa do estudo de caso, para coletar as opiniões do professor sobre criar uma instância do jogo e, como o senso comum ajuda na definição dos personagens com suas características, tema e cenário inicial (APÊNDICE VIII). Algumas perguntas relacionadas ao uso do senso comum são apresentadas na **Figura 5.3**.

| | |
|---|---|
| <p>7. O que você achou da carta de senso comum para obter algumas sugestões de nomes de personagens:</p> <p><input type="checkbox"/> Muito útil</p> <p><input type="checkbox"/> Util</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Inutil</p> <p><input type="checkbox"/> Muito inutil</p> <p><input type="checkbox"/> Não tenho como opinar</p> | <p>11. Liste as vantagens de ter as sugestões de senso comum para definir as personagens e suas características. Por quê?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> |
| <p>8. As sugestões de nomes de personagens vindas do senso comum ajudaram a lembrar de outras personagens não listadas na carta de senso comum:</p> <p><input type="checkbox"/> Sempre</p> <p><input type="checkbox"/> As vezes</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Quase nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Não tenho como opinar</p> | <p>12. Liste as desvantagens de ter as sugestões de senso comum para definir as personagens e suas características. Por quê?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> |

Figura 5.3. Exemplos de perguntas do Primeiro Questionário Pós-sessão → Professor

O intuito destas perguntas é permitir ao professor a oportunidade de relatar se o senso comum é útil e fácil, como também, descrever os pontos fortes e fracos de utilizá-lo, etc. Outro interesse foi questionar se a carta de senso comum ajuda a lembrar de outras informações que não foram apresentadas através dela. Por exemplo, se ao ver o nome “Mônica”, o professor se lembrou do Cebolinha, Cascão, etc. e decidiu criar um tema e/ ou personagens com essas informações. Outras perguntas foram feitas para coletar sobre a satisfação de uso, facilidade de cadastrar as informações, tais como: os jogadores, personagens, tema, etc.

5.5.3. Segundo Questionário Pós-sessão → Professor

O segundo questionário pós-sessão foi entregue ao professor no final da terceira etapa (APÊNDICE IX). Este tem como objetivo coletar a opinião do professor sobre: o uso do senso comum durante a história; a experiência de utilizar o jogo; a eficácia de

utilizar o Contexteller para permitir aos alunos se expressarem e trabalharem colaborativamente; as facilidades e dificuldades percebidas durante a história. A Figura 5.4 ilustra algumas perguntas existentes no segundo questionário pós-sessão.

| | |
|---|---|
| <p>2. Como você se sentiu em relação ao processo de contar história junto com os alunos:</p> <p><input type="checkbox"/> Muito satisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Satisfeito</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Frustrado</p> <p><input type="checkbox"/> Muito frustrado</p> <p><input type="checkbox"/> Não tenho como opinar</p> | <p>7. O que você achou das opções (e um(a), tem as características, suas partes são, etc) para buscar informações na carta de senso comum durante a história:</p> <p><input type="checkbox"/> Muito fácil</p> <p><input type="checkbox"/> Fácil</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Difícil</p> <p><input type="checkbox"/> Muito difícil</p> <p><input type="checkbox"/> Não tenho como opinar</p> |
| <p>3. O que você achou de utilizar um cenário que você criou anteriormente para contar histórias junto com os alunos:</p> <p><input type="checkbox"/> Muito interessante</p> <p><input type="checkbox"/> Interessante</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Desinteressante</p> <p><input type="checkbox"/> Muito desinteressante</p> <p><input type="checkbox"/> Não tenho como opinar</p> | <p>10. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos se expressarem, foi:</p> <p><input type="checkbox"/> Muito adequado</p> <p><input type="checkbox"/> Adequado</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Pouco Adequado</p> <p><input type="checkbox"/> Inadequado</p> <p><input type="checkbox"/> Não tenho como opinar</p> |

Figura 5.4. Exemplos de perguntas do Segundo Questionário Pós-sessão → Professor

5.5.4. Questionário Pré-sessão → Aluno

O primeiro questionário distribuído aos alunos, no início da terceira etapa, tem como objetivo investigar: o perfil; a satisfação de ouvir e contar histórias; o conhecimento e a experiência com o uso dos computadores, jogos computacionais em casa e/ou na escola (APÊNDICE X). Algumas perguntas estão na Figura 5.5. Assim como no questionário pré-sessão do professor este teve como intuito coletar informações dos alunos sobre experiências e conhecimentos que pudessem influenciar no resultado do estudo de caso.

| | |
|--|---|
| <p>7. Você gosta de ouvir histórias?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim</p> <p><input type="checkbox"/> Não</p> <p>Por quê? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> | <p>18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p> <p>Se sim, o professor conta história:</p> <p><input type="checkbox"/> Sempre (Pelo menos uma vez por semana)</p> <p><input type="checkbox"/> Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)</p> <p><input type="checkbox"/> Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)</p> <p><input type="checkbox"/> Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>Se sim, você gostou de ouvir as histórias?</p> <p><input type="checkbox"/> Sempre</p> <p><input type="checkbox"/> Muitas vezes</p> <p><input type="checkbox"/> Às vezes</p> <p><input type="checkbox"/> Quase nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> |
| <p>10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não</p> | |

Figura 5.5. Exemplos de perguntas do Questionário Pré-sessão → Aluno

5.5.5. Questionário Pós-sessão → Aluno

Este questionário (APÊNDICE X), que foi aplicado no final da terceira etapa, permite ao aluno relatar sobre: a sua experiência de jogar o Contexteller; a história; a

sua participação, etc. O objetivo destas perguntas é investigar a familiaridade que o aluno percebeu no conteúdo da história, personagens e o que ele achou de contar uma história colaborativamente. A **Figura 5.6** mostra algumas perguntas do questionário.

- | | |
|---|--|
| <p>1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito legal</p> <p><input type="checkbox"/> Legal</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Chato</p> <p><input type="checkbox"/> Muito chato</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> | <p>11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito fácil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Fácil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Difícil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Muito difícil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> |
| <p>5. O que você achou das personagens do jogo?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito legal</p> <p><input type="checkbox"/> Legal</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Chato</p> <p><input type="checkbox"/> Muito chato</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> | <p>13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito legal</p> <p><input type="checkbox"/> Legal</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Chato</p> <p><input type="checkbox"/> Muito chato</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> |

Figura 5.6. Exemplos de perguntas do Questionário Pós-sessão → Aluno

5.5.6. Base para os Questionários Pós-sessão

Em todos os questionários pós-sessão há dois tipos de perguntas: perguntas abertas e perguntas com alternativas. O segundo tipo de pergunta tem como base o QUIS (*Questionnaire for User Interaction Satisfaction*) desenvolvido por pesquisadores do Laboratório de Interação Humano-Computador (em inglês *Human-Computer Interaction*) da Universidade de Maryland, para avaliar subjetivamente a satisfação dos usuários em relação a interface humano-computador (CHIN *et al.*, 1998).

No questionário QUIS os graus de satisfação variam de um grau mais alto para um grau mais baixo. De acordo com Chin *et al.*, (1998) o grau pode variar de 9 à 3. Por exemplo, Concordo Fortemente | |_| |_| |_| |_| Discordo fortemente. Para este caso, há 5 graus e apenas um espaço pode ser assinalado para representar o (grau) do quanto se está de acordo ou não com algo (PREECE *et al.*, 2002).

Como o Contexteller tem como público alvo as crianças optou-se por adotar, em todos os questionários pós-sessão, a Escala de Likert para representar os graus, uma vez que os mesmos são representados por pequenas sentenças, o que poderia facilitar a compreensão. Para o exemplo anterior a escala de Likert seria:

- Concordo Fortemente
- Concordo
- Ok
- Discordo
- Discordo Fortemente

() Não tenho como opinar

Para avaliar esse questionário é atribuído um valor para cada opção: Concordo Fortemente (5 pontos), Concordo (4 pontos), Ok (3 pontos), Discordo (2 pontos), Discordo Totalmente (1 ponto), Não tenho como opinar - esta opção permite que seja dada uma resposta neutra, por isso não é atribuído ponto (EVANS, 2008; WAINER, 2007).

5.5.7. Questionário SAM – *Self Assessment Manikin*

O questionário SAM foi utilizado na segunda e terceira etapa. O SAM é um método de avaliação, não verbal, que contempla questões relacionais à qualidade afetiva de um sistema computacional. Segundo Hayashi *et al.*, (2008) o SAM é um instrumento iconográfico utilizado para registrar respostas emocionais para uma variedade de estímulos. Por exemplo, é possível identificar a motivação e a satisfação de uma pessoa ao utilizar um sistema computacional.

O SAM foi escolhido por ser um método que não demanda leitura, mostrando-se adequado para coletar do público alvo algumas informações a respeito de satisfação, motivação e sentimento de controle ao usar o Contexteller (LEUNG *et al.*, 2007). A **Figura 5.7** ilustra as bases, para avaliação da qualidade afetiva do SAM, adaptadas de Chorianopoulos *et al.*, (2006) com base em Norman (2004).

Há três níveis distintos para mecanismos mentais: (I) o nível visceral, que seria a parte do cérebro que possibilita reação automática a estímulo externo, (II) o nível comportamental que contém os processos que controlam nosso comportamento cotidiano e (III) o nível reflexivo, que é a parte contemplativa do cérebro. Cada nível pode ser associado a diferentes classes de construtos e assim serem empregados para avaliar as diferenças entre respostas emocionais a alternativas de design de interfaces de usuário (HAYASHI *et al.*, 2008).

Como no original, a base do processo de avaliação deste estudo de caso é composta por três construtos: Estados de Sentimento, Engajamento e Gosto. Para cada construto foi utilizado um instrumento de medida: SAM, SAM-Síntese e *logs* de sessões de interação.

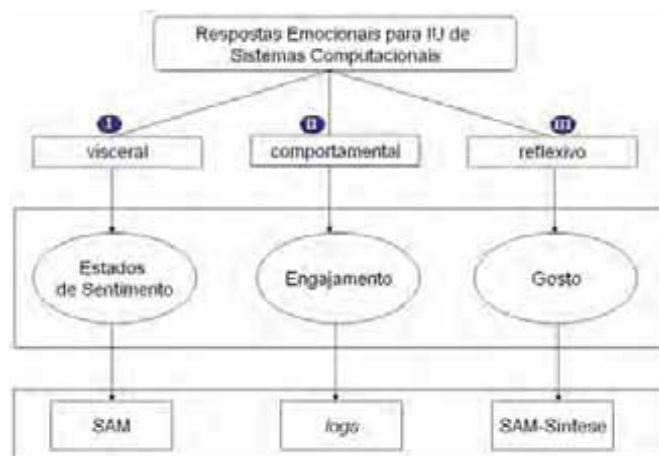


Figura 5.7. Bases para avaliação da qualidade afetiva (HAYASHI *et al.*, 2008)

5.5.7.1. SAM

O SAM é um instrumento de registro do estado de sentimento imediato individual (HAYASHI *et al.*, 2008). Para aplicá-lo há um questionário não verbal dividido em três partes: Satisfação, Motivação e Sentimento de Controle, ilustrado na Figura 5.8, que deve ser preenchido para cada interface que se deseja avaliar. O participante que está utilizando ou avaliando o software deve assinalar um círculo em cada parte do questionário.

Em cada parte há nove círculos, o quinto círculo representa uma resposta neutra do participante. Os quatro primeiros (à esquerda) representam alguns sentimentos existentes no lado esquerdo da tabela. Por exemplo, para a parte Satisfação, quanto mais a esquerda for assinalado um círculo, mais próximo dos sentimentos que se encontram do lado esquerdo da tabela Satisfação, tais como: Infeliz, Nervoso, Irritado, Insatisfeito, Melancólico, Desesperado e Entediado, o participante está.

Os quatro últimos círculos (à direita) representam os sentimentos existentes no lado direito da tabela. Por exemplo, para a parte Satisfação, quanto mais a direita o participante assinalar, mais próximo ele está desses sentimentos: Feliz, Sorridente, Prazer, Satisfeito, Contente, Otimista e Esperançoso. Esse mesmo raciocínio é utilizado para as outras duas partes.

| Satisfação | |
|--------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |

| Motivação | |
|-----------|------------|
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |

| Sentimento de Controle | |
|------------------------|-------------|
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |

Figura 5.8. Questionário SAM

No estudo de caso havia um questionário SAM para cada tela do jogo (APÊNDICES VI, VII e XI). As professoras e os alunos, ao verem uma tela do Contexteller, tinham que assinalar um círculo em cada uma das três partes. Por isso, este questionário foi utilizado na segunda e terceira etapa, ou seja, nas duas etapas em que se utilizou o Contexteller. Para facilitar o preenchimento do questionário há a tela do jogo que deve ser avaliada ao lado das três partes que devem ser assinaladas, como ilustrado na Figura 5.9.


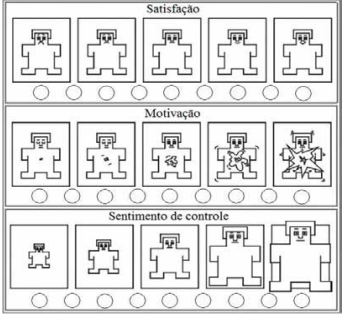
| | |
|---|--|
| <p>Passo 1 de 2 – Identificar Jogador</p>  |  |
|---|--|

Figura 5.9. Exemplos de perguntas do Questionário SAM Pós-sessão → Aluno

5.5.7.2. SAM-Síntese

O SAM-Síntese (APÊNDICE XII) foi utilizado como instrumento de registro da reflexão do grupo sobre a experiência interativa (Hayashi *et al.*, 2008). Este é aplicado da mesma forma que o SAM. Porém, deve ser preenchido após todos os participantes jogarem o jogo, argumentarem e negociarem um julgamento comum. O questionário deve conter a opinião do grupo sobre a interface. Este questionário foi aplicado apenas na interface em que ocorreu a história. O objetivo foi coletar os sentimentos que o grupo sentiu ao jogar.

Esta avaliação, realizada após um período de reflexão e discussão, mostra o gosto consciente dos participantes em relação à interface, em oposição à avaliação visceral, que revelou a reação imediata dos participantes individualmente (HAYASHI *et al.*, 2008).

5.5.7.3. logs de Sessões de Interação

Toda interação dos grupos foi gravada. As gravações (logs) possibilitaram a análise no nível comportamental. Para medir o nível de engajamento, foram analisadas as capturas de interação obtidas durante o uso do Contexteller. Buscaram-se nos logs, fatores que pudessem demonstrar os níveis de atenção e interesse dos participantes e; fatores que pudessem identificar o uso do senso comum. Assim, os seguintes critérios quantitativos foram utilizados: o tempo de interação de cada participante e grupo, quantidade de mensagens enviadas de cada participante, quantidade de acesso a base de senso comum pelo professor, quantidade de vezes que o professor utilizou as sugestões do senso comum. Outro fator considerado foi o conteúdo das mensagens enviadas, de modo identificar se os participantes enviaram mensagens demonstrando interesse ou não.

5.5.7.4. Método de Avaliação do Questionário SAM

A avaliação do questionário SAM é feita através de três pontos: pontos positivos (V+), negativos (V-) e neutros (VN) (HAYASHI *et al.*, 2008). A classificação dos pontos é feita de acordo com o círculo assinalado. Para os quatro círculos a esquerda foram atribuídos pontos negativos, os quatro círculos a direita receberam pontos positivos e, o círculo central (quinto) recebeu pontuação neutra, como pode ser observado na **Figura 5.10**. Os pontos obtidos de todos os questionários, para uma determinada tela e parte do SAM, são somados e contabilizados em um resultado geral.

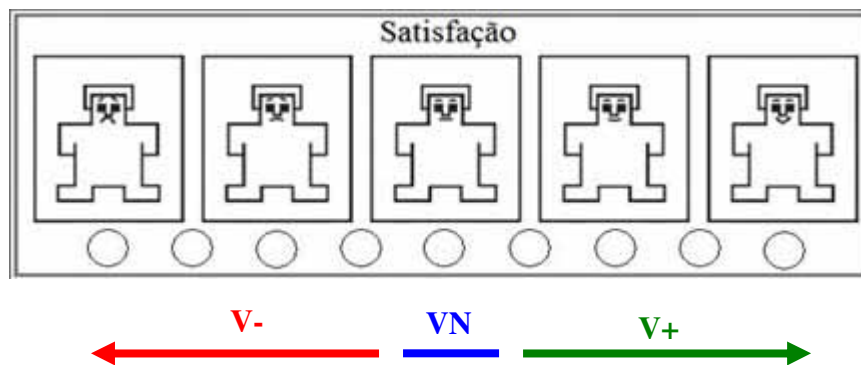


Figura 5.10. Método de Avaliação do Questionário SAM

Cada círculo preenchido equivale a um ponto, ou seja, se um usuário preenchesse para uma determinada tela o oitavo círculo (da esquerda para a direita) na parte Satisfação e, outro usuário preenchesse para a mesma tela e parte o nono círculo, o resultado seria $v+ = 2$, porque ambos assinalaram círculos que representam pontos positivos.

Segundo Hayashi *et al.*, (2008) somando-se os pontos obtidos, uma comparação pode ser feita entre votos positivos, neutros e negativos de cada categoria. Estes números fornecem uma boa indicação da reação ao objeto em análise como um todo, evidenciando a sua qualidade afetiva imediata.

5.6. Primeira Etapa do Estudo de Caso

A proposta da primeira etapa foi apresentar para a coordenadora da escola todas as etapas do estudo de caso, o Contexteller e, explicar as formas que seriam utilizadas para coletar os dados: questionários, filmagens, captura de telas e observação direta. Alguns encontros anteriores, a essa etapa, foram necessários para conversar com a coordenadora a respeito da universidade, do laboratório e da importância de aplicarmos o estudo de caso em uma escola.

Durante estes encontros também foi possível conhecer a estrutura da escola e os equipamentos disponíveis. Uma das preocupações foi identificar se a escola tem acesso a internet e a quantidade de computadores. Verificou-se que a escola tem acesso a internet banda larga e três computadores. Devido a essa quantidade de computadores optou-se por utilizar os recursos do LIA para realizar o estudo de caso.

Com o intuito de permitir a coordenadora melhor compreensão do processo, todos os documentos e questionários que seriam utilizados, no estudo de caso nas etapas 2 e 3, foram explicados.

5.6.1. Apresentação do Contexteller – Primeira Etapa

Uma instância do jogo narrativo foi criada para explicar a coordenadora todas as interfaces que as professoras e os alunos teriam acesso. Para esta etapa foram levados: dois notebooks do LIA; dois cabos de rede; apresentação do Contexteller em power point® e; todos os questionários e documentos que seriam utilizados nas etapas 2 e 3.

Houve alguns cuidados para evitar que algo pudesse interromper ou impedir a apresentação. Por exemplo, apenas um notebook seria necessário, mas optou-se por levar dois, de forma semelhante a quantidade de cabos. Pois, se caso ocorresse algum problema com um equipamento, o outro poderia ser utilizado. A apresentação em power point® foi feita apenas para ser utilizada se caso ocorresse alguma eventualidade que impedisse o acesso ao jogo através da Web.

A reação da coordenadora foi positiva durante toda a apresentação. Na apresentação ela relatou algumas outras possibilidades em que o jogo poderia ser aplicado, tal como:

“Enquanto eu escuto a apresentação, muitas possibilidades me vêm a cabeça. Você já imaginou que este jogo pode ser aplicado de várias formas. Uma idéia que me veio na cabeça é que eu posso utilizar esse jogo nas aulas de história. Por exemplo, eu posso escolher alguns personagens da história do Brasil e definir que cada aluno será um personagem e através dos personagens os alunos vão não só conhecer a história, mas de alguma forma também vivê-la.”

“São muitas as possibilidades com esse jogo. A possibilidade de obter sugestões do senso comum é muito interessante.”

A coordenadora também abordou a dificuldade de se afirmar o quão útil é o uso do jogo no ambiente escolar em uma primeira experiência:

“É importante que você saiba que em apenas uma utilização do jogo não será possível identificar todas as possibilidades de uso. Pois os professores não conhecerão toda a ferramenta e serão muitas novidades ao mesmo tempo. Eu falo isso porque quanto melhor você conhece a ferramenta e mais tempo trabalha com ela, mais eficaz torna o seu uso.”

A partir dessa afirmação houve a confirmação da importância da segunda etapa para permitir aos professores conhecer a ferramenta e, assim utilizá-la na terceira etapa. Outro fator importante abordado nesta primeira etapa foi à escolha dos professores. A coordenadora relatou que tinha pensado em algumas professoras, mas que após a apresentação do jogo ela pensou em escolher outras professoras que são mais

comunicativas e que gostam de interagir com as pessoas de uma forma espontânea e alegre. Inclusive, uma das professoras escolhidas trabalha atualmente em uma escola municipal, mas ela trabalhou durante alguns anos na escola em que o estudo foi realizado.

Ressalta-se que a ordem em que se apresentaram os documentos, questionários e Contexteller foi semelhante a ordem seguida durante a segunda e terceira etapas. O objetivo foi de permitir a coordenadora conhecer os artefatos e a ordem com que seriam aplicados. No início da apresentação o porquê desta ordem foi discutido com a coordenadora de modo que ela pudesse estar ciente do que estava planejado.

No final da apresentação ela também relatou que achou pertinente todos os questionários e formas de coletas de dados. Por isso, manteve-se a ordem estabelecida para as etapas 2 e 3 que são descritas a seguir.

5.7. Segunda Etapa do Estudo de Caso

Cada professora recebeu dois documentos antes desta etapa: uma carta convite (APÊNDICE I) e um termo de consentimento livre e esclarecido (APÊNDICE III). Estes documentos foram enviados com intuito de convidar e esclarecer como seria o estudo.

Para a segunda etapa foram utilizados 4 notebooks e 1 desktop do LIA, como pode ser observado na **Figura 5.11**. Três notebooks foram utilizados pelas professoras e os outros computadores pelos pesquisadores. O computador na frente da sala, apresentado na segunda imagem da **Figura 5.11**, foi utilizado para apresentar o jogo e, o último notebook ao lado dos demais foi utilizado por outro pesquisador, para que ele pudesse acompanhar toda a história que seria contada em colaboração com as professoras. Em cada computador tinha um fone de ouvido com microfone e uma webcam e, toda a interação estava sendo gravada.

Esta etapa iniciou com a apresentação das pessoas responsáveis pelo estudo de caso e com a entrega dos questionários pré-sessão (APÊNDICE V). Este questionário foi entregue logo no início para que as apresentações posteriores sobre o laboratório ou do Contexteller não influenciasse no preenchimento dos mesmos.



Figura 5.11. Computadores e equipamentos utilizados na segunda etapa

Através deste questionário foi possível identificar o perfil de cada professora e um pouco sobre a familiaridade de cada uma com histórias, jogos e computadores. A seguir suas respostas são apresentadas divididas em três áreas: Perfil; Histórias e Senso Comum e; Computadores e Jogos Computacionais. Para proteger a identidade das professoras os seus nomes não são descritos.

5.7.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Professor

Professora 1:

Perfil: Faixa etária entre 33 a 37 anos. Está no último semestre de pedagogia e é professora de educação infantil, que segundo ela envolve o desenvolvimento em âmbito geral.

Histórias e Senso Comum: Costuma contar histórias diariamente para os alunos, geralmente no final do dia. Durante as histórias ela percebe que os alunos têm interesse, envolvimento e participação. Sua opinião é que o senso comum é muito importante, pois os alunos estão em um processo de construção da moral.

Computadores e Jogos Computacionais: Utiliza o computador há mais de 2 anos, entre duas e 5 horas por semana, para algumas atividades, tais como: estudo e pesquisa; curso on-line de educação continuada; e-mail; notícias em geral; relacionamento; bate-papo; trabalho; compras; download (baixar músicas, filmes, etc.).

Geralmente tem acesso a Internet em casa e na escola. Profissionalmente, gosta de utilizar o computador para buscar, através do Google e Youtube, atividades, músicas e brincadeiras para serem aplicadas com as crianças. Acha interessante a utilização dos jogos computacionais na educação, segundo ela, *“desde que sejam interessantes, que*

envolvam e que o aluno se identifique. Penso que os jogos podem ajudar muito no ensino-aprendizagem.” Ela não conhece jogos computacionais para contar histórias.

Professora 2:

Perfil: Faixa etária entre 38 a 42 anos. Possui Pós-Graduação em Psicopedagogia e é professora do ensino fundamental em Língua Portuguesa e Matemática em uma escola municipal.

Histórias e Senso Comum: Costuma contar histórias pelo menos uma vez por semana em suas aulas de Português. Segundo ela, *“ler para os alunos é fundamental durante o processo de alfabetização”* e, quando conta histórias para seus alunos percebe que eles sentem prazer, entusiasmo, inquietação e felicidade.

Sua opinião sobre o uso do senso comum (mitos, crenças, valores, etc) dos alunos para contar histórias é: *“Para mim os valores tem que ser construído; quanto aos mitos e crenças são de extrema importância para o desenvolvimento do aluno. Há necessidade dessa troca de conhecimento aluno/professor; professor/aluno.”*

Computadores e Jogos Computacionais: Utiliza o computador há mais de dois anos, geralmente entre 2 e 5 horas por semana, para: estudo e pesquisa; e-mail; trabalho. Tem acesso a internet apenas em casa, pois na escola todas as atividades que envolvem o computador são ministradas por um professor específico da área. Ela não conhece jogos computacionais para contar histórias.

Professora 3:

Perfil: Faixa etária acima de 42 anos. Possui graduação em psicologia e é orientadora de uma escola na qual realiza algumas atividades, tais como: observação e intervenção; orientação de alunos, professores e pais.

Histórias e Senso Comum: Conta histórias para os alunos, geralmente uma vez por mês, por achar que é um *“instrumento eficiente e de boa aceitação para desenvolvimento da moral, desenvolvimento da linguagem e conhecimento social.”* Nas histórias ela percebe muito interesse e participação intensa dos alunos.

Ela não tem dificuldades para contar histórias, mas percebe *“que é preciso ‘saber’ contar (como motivar, uso da voz, o tempo,...)”*. Acredita que o senso comum é *“uma ferramenta excelente, que exige conhecimento do contador para aproveitar as oportunidades apresentadas pelos alunos.”*

Computadores e Jogos Computacionais: Utiliza o computador há mais de 2 anos, menos de 2 horas por semana, para: estudo e pesquisa; e-mail; relacionamento; trabalho. Acessa a Internet tanto em casa quanto na escola. Profissionalmente utiliza o

computador, principalmente o Google, para buscar algumas atividades relacionadas à: psicologia do desenvolvimento, artes plásticas, música e jogos.

Ela acha interessante o uso de jogos computacionais na educação, *“tendo em vista a presença da tecnologia nos dias de hoje e principalmente pela facilidade de acesso a informação (Google, pesquisas no Youtube)”*.

5.7.2. Apresentação do Contexteller – Segunda Etapa

Logo após que as professoras entregaram os questionários respondidos iniciou a apresentação do laboratório, abordando um pouco sobre o objetivo do mesmo e relatando sobre alguns projetos relacionados à educação existentes, tais como: Cognitor (CARLOS, 2008); PACO-T (CARVALHO, 2007); O que é, o que é? (FERREIRA, 2007; PEREIRA, 2007); um projeto sobre cores (DIAS, *et al.*, 2009) e; o Contexteller.

Na explicação do Contexteller alguns assuntos foram abordados, tais como: objetivo do jogo e o porquê da escolha de um jogo narrativo computacional. Nesta etapa também foi criada uma instância do jogo do Contexteller para mostrar todas as interfaces que as professoras e os alunos teriam acesso.

Durante a apresentação, as professoras relataram dois pontos fortes do jogo: o senso comum e a possibilidade da co-autoria. Para elas o senso comum estimula a criatividade; possui sugestões interessantes para criar o cenário; amplia as possibilidades e; repertório. Elas também acharam pertinente a possibilidade de criar uma instância do jogo de acordo com a necessidade de cada uma, ou seja, serem co-autoras.

As professoras relataram que muitas vezes buscam no Google algumas atividades, mas que é muito difícil encontrar uma atividade que vai de encontro as necessidades e público alvo. A professora 3 relatou: *“Nós sabemos o que queremos, mas não encontramos.”* A professora 1: *“É isso mesmo.”*

Em seguida a professora 2 relatou uma experiência com a edição de um material de aprendizagem: *“Muitas vezes eu tenho que imprimir o material encontrado na internet, escanear e depois alterar o material de acordo com que eu quero Faço isso porque não consigo alterar no site, a não ser que eu não saiba usar corretamente, mas pelo que eu percebo ali, não consigo mexer no próprio site não”*.

Professora 1: *“a maior parte do meu tempo no computador é na elaboração de atividade utilizando o Google. Por exemplo, uma atividade para o dia do índio. Eu coloco lá: Atividade Educação Infantil Dia do Índio. Ai vem vários sites, aparece de*

tudo, eu vou abrindo e tento adequar ao que me interessa e com as características da faixa etária que eu trabalho. Daí eu já tenho hoje uma biblioteca bem legal”.

Outra discussão pertinente que ocorreu durante a segunda etapa foi com relação ao uso dos computadores na escola e, na diferença deste uso entre a escola particular e municipal. A professora 2, que trabalha em uma escola municipal, relatou *“na minha escola, que é uma rede pública, tem uma oficina de computação, não sou eu quem ministro, mas tem um professor específico que tem atividade. Inclusive eu não acompanho os meus alunos, mas sei que eles adoram. É uma sala com 15 computadores, 1 para cada dois alunos, eu não sei quais são atividades que eles desenvolvem. Eu não utilizo o computador. nunca vi”.*

Após esta afirmação o pesquisador deste trabalho a questionou sobre a possibilidade de utilizar estes computadores em suas aulas ou em atividades relacionadas a sua disciplina. A sua resposta foi: *“Não posso. Não é permitido.” “Inclusive eu só acesso a Internet em casa, na escola nós não podemos usar.”* A professora 2 disse que faz um ano que o prefeito implantou o laboratório e que talvez haja essa resistência de permitir a sua utilização por ser tão recente. Ela também falou sobre o entusiasmo das crianças com as aulas de informática: *“É muito legal ver a alegria das crianças.... Quando elas pegavam no mouse. Nossa, tive que ficar meio que espiando, a alegria delas pegando no mouse. É algo que fascina. Nossa é muita expectativa para aula de informática. É uma pena que é uma aula só por semana.”*

A Professora 1, que trabalha em uma escola particular, relatou que o laboratório de computação está disponível para qualquer professor e que ela algumas vezes utiliza essa ferramenta: *“Na minha escola nós usamos. Inclusive com os alunos. Eu trabalho com crianças de 4 anos, elas são de classe média alta e já sabem, já acessam. É impressionante ver a facilidade e habilidade que elas têm.”*

5.7.3. Utilizando o Contexteller – Segunda Etapa

Utilizou-se a instancia do jogo, criada na apresentação do Contexteller, para jogar junto com as professoras. Cada professora foi uma personagem e o pesquisador foi o mestre. Esta possibilidade de permitir as professoras jogarem também no papel do aluno foi uma sugestão da coordenadora na primeira etapa. Para ela isso poderia ajudar as professoras conhecerem melhor a ferramenta.

Durante o jogo elas mostraram muito interesse e engajamento. Isso pôde ser observado através da análise dos vídeos em que elas davam risadas ao conseguir atingir

um determinado objetivo e falavam baixinho algumas palavras, tais como: “*Consegui*”, “*Oba*”, etc. A história contada nesta espata se encontra no APÊNDICE XIV.

Uma dificuldade que a professora 3 encontrou foi utilizar o dado do Contexteller. Algumas vezes, ela achou que o valor do dado era a sua força e/ou magia. Por isso foi reforçada a explicação que o valor do dado significa o valor do desafio, como explicado na Seção 4.2. Professora 3: “*Eu esqueço que ele não esta ao meu favor. Ele é o meu opositor.*” ... “*Eu estou brigando com o dado o tempo inteiro. Por outro lado é um exercício de descentrar. Ele não é meu, ele é o contrário.*”

Após o jogo, as professoras fizeram duas considerações: A primeira relacionada ao papel e responsabilidade do mestre no preparo e condução da história. A professora 2 comentou que o mestre tem que ter a fantasia aguçada e a capacidade de perceber o que alunos estão contando e aproveitar essas informações durante a história. A professora 3 relatou que é importante desde o início ter um objetivo: “*voce tem que estar na posição de mestre sabendo o que voce quer. Quando a gente vai para o planejamento, o que a gente faz? A gente não da uma proposta sem saber exatamente onde a gente quer chegar. É um jogo que voce tem um objetivo. Se é emocional ou se é de um conteúdo x de estratégia, não importa. Pode até ser lazer, diversão, mas voce sabe exatamente onde quer chegar. Mesmo voce não tendo controle.*”

A segunda consideração foi com relação a idade e, a possibilidade de criar as histórias com um grupo homogêneo de alunos para facilitar a comunicação entre eles. A professora 3 abordou que o letramento é um fator importante que deve ser considerado na escolha dos alunos que farão parte da mesma história. Professora 2: “*Existem crianças com 8 anos que não são letradas.*”

Segundo a professora 3 a criança de 8 anos tem interesses diferentes de uma criança com 12 anos. A facilidade e a velocidade de escrever e compreender o texto não são semelhantes. Por isso, a possibilidade de contar uma história com um grupo homogêneo é satisfatória. Dependendo do grupo podem-se ter objetivos e formas de se trabalhar diferentes. A professora 3 citou um exemplo que poderia ser feito para auxiliar a criança de 8 anos no processo de alfabetização durante a história. Professora 3: “*Pode ter algum desafio na história. Por exemplo, explicar para as crianças que o desafio é tentar dar respostas da maneira mais simples e rápida. Aí pode tudo. Depois falar: Agora o nosso jogo vai ser respostas com todas as letras e, quem cometer o menor numero de erros ortográficos o mestre poderá premiar (aumentar a experiência). O professor tem a possibilidade de se apropriar disso.*” Professora 2: “*O professor tem*

que estar atento a tudo.” Professora 3: “Isso, por isso que não pode ser mais de cinco jogadores.”

Um assunto que não foi relatado durante a apresentação do Contexteller, mas que ocorreu naturalmente nesta segunda etapa foi com relação à aplicabilidade do jogo, ou seja, quais seriam as possibilidades de utilizá-lo no ambiente escolar. A professora 2 comparou a quantidade de alunos de uma sala de aula com a quantidade de jogadores no Contexteller. Professora 2: *“Estou pensando o seguinte. Vamos imaginar. Em uma sala de aula a gente não tem 5 ou 6 alunos, a gente tem muito mais.”* Após este comentário a professora 2 falou que uma possibilidade seria o “canto”. Todas as professoras concordaram com essa possibilidade.

Com o intuito de investigar esta possibilidade, o pesquisador questionou sobre como é trabalhar através de “canto”. Professora 3: *“São atividades diversificadas. De 25 alunos tem um grupo que está trabalhando com jogo, tem outro grupo com artes, etc. ... cada canto tem a sua atividade ... Isso em um modelo construtivista, você teria momentos de atividades diversificadas. Nem sempre você trabalha o coletivo o tempo inteiro.”*

Após este relato, a possibilidade investigada neste trabalho foi explicada: *“Pretende-se através do Contexteller permitir ao educador trabalhar com pequenos grupos de crianças. Estas crianças podem ser escolhidas de acordo com suas características. Por exemplo, crianças com dificuldade em se expressar e/ou trabalhar colaborativamente ou; crianças que conversam muito durante as aulas; como também, reunir um grupo de crianças com várias características.*

A partir destas características o educador poderá contar uma história junto com essas crianças de modo ajudá-las a aprender a se expressar e/ou trabalhar colaborativamente, ou até mesmo ensinar as crianças, que gostam de falar durante as aulas, a se controlarem e aprenderem que há o momento certo de conversar.

A escolha dos alunos pode ser feita pelo professor que tem um maior contato com as crianças ou pelo coordenador. Após esta escolha, as crianças poderiam jogar junto com o coordenador em um determinado horário, durante as aulas, como “também, fazer uma atividade extraclasse em um horário que o professor pudesse participar.” Após a explicação, as professoras disseram que consideraram esta possibilidade pertinente e interessante para ser aplicada.

5.7.4. Criando uma Instância de Jogo no Contexteller

Após a apresentação e discussão sobre o Contexteller, as professoras foram convidadas a criar uma instância do jogo. Foi possível observar três maneiras distintas de utilizar o senso comum para criar uma instância do jogo. A professora 1 utilizou o senso comum para encontrar nome de personagens e características de acordo com o cenário de suspense que ela estava elaborando. Ela relatou que: *“o senso comum enriquece.”*

A professora 2 preferiu ver todos os personagens existentes no senso comum e a partir destas opções escolheu alguns personagens que ela conhecia e tinha domínio. Através da análise do vídeo foi possível observar um comentário que ela fez para a professora 1: *“Eu quero colocar uma história que eu tenho certeza que conheço ... para fazer as inferências. Eu não quero colocar qualquer personagem. Eu quero colocar um que eu domine.”*

A professora 3 preferiu definir os personagens, suas características e cenários sem utilizar o senso comum. Depois ela relatou: *“Eu travei no primeiro momento e não usei o senso comum. O que é mais interessante. Eu teria que retomar isso e experimentar o senso comum. É um banco que está a disposição e eu não abri a caixa. Entendeu? Eu fui reto. Acho que isso é porque eu não tinha familiaridade com a ferramenta.”*

Apesar das diferentes formas de utilizar o senso comum houve um comportamento comum entre as professoras ao criar o jogo. Foi perceptível, através da análise do vídeo, que todas as professoras preferiram definir um aluno para cada personagem antes de definir os personagens. A professora 1 relatou que dessa forma ela poderia *“utilizar também as características e comportamentos dos alunos para definir os personagens.”*

Uma dificuldade que a professora 3 relatou ao criar uma instância do jogo foi com a possibilidade de criar os personagens antes de criar o cenário inicial. Professora 3: *“Eu como sou prolixa eu ia querer criar o cenário inicial primeiro e aí depois definir os personagens. ... Mas vamos pensar que essa é uma linha. Não sei se é o comum.”* Após este relato foi explicado que há a opção de avançar um passo para definir o cenário inicial e, depois retornar para definir os personagens. Porém, a professora preferiu continuar definindo os personagens antes de ir para o próximo passo.

Ressalta-se que cada professora preenchia um questionário SAM para cada tela que tinha acesso. A seguir, as respostas analisadas, de acordo com o método

apresentado na Seção 5.5.7.4, são exibidas. Para diferenciar as respostas das professoras optou-se por definir uma cor para cada uma: ■ vermelho – Professora 1; ■ azul – Professora 2; ■ verde – Professora 3. Esta diferenciação também foi utilizada no questionário pós-sessão que as professoras preencheram após terminar a construção da instância do jogo. O questionário pós-sessão é apresentado no APÊNDICE VIII.

5.7.5. Questionário SAM → Criando uma Instância de Jogo → Professor

A seguir é apresentada a análise dos dados coletados do SAM das 3 professoras, a respeito das telas que representam os passos para criar uma instância do jogo. Optou-se neste questionário SAM substituir o total de pontos positivos, negativos e neutros por símbolos que representam cada professora, a fim avaliar qual foi a satisfação, motivação e sentimento de controle de cada professora.

Tabela 5.1. Votos para a Tela Inicial

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ ■ | ■ | | ■ | ■ | ■ | ■ ■ ■ | | |

Tabela 5.2. Votos para a tela – Cadastrar Mestre

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ ■ | ■ | | ■ ■ ■ | | | ■ ■ ■ | | |

Tabela 5.3. Votos para a tela – Cadastrar Jogador

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ ■ | ■ | | ■ ■ ■ | | | ■ ■ ■ | | |

Tabela 5.4. Votos para a tela – Definir Jogo

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ ■ ■ | | | ■ ■ ■ | | | ■ ■ ■ | | |

Tabela 5.5. Votos para a tela – Definir Personagens

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ ■ | ■ | | ■ ■ ■ | | | ■ ■ ■ | | |

Tabela 5.6. Votos para a tela – Definir Tema

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ ■ ■ | | | ■ ■ ■ | | | ■ ■ ■ | | |

5.8. Terceira Etapa do Estudo de Caso - Crianças

Com o intuito de investigar o uso do senso comum em um segundo contato com o Contexteller foram oferecidas, para as professoras, três opções para a terceira etapa: alterar a instância do jogo criada na segunda etapa; criar uma nova instância ou; manter a instância já criada. Todas as professoras gostaram dessas opções. Professora 3: *“Que bom que tem essa opção, parece que não estou muito satisfeita com a história que estou criando.”*

O primeiro grupo a utilizar o Contexteller na terceira etapa foi o grupo das crianças. A professora escolhida para jogar junto com elas foi a professora 2. Esta escolha foi feita, durante a segunda etapa, em um momento que as professoras iniciaram naturalmente uma conversa sobre quem ficaria com o grupo de crianças e com os grupos de adolescentes. A professora 2 durante esta conversa relatou que ficaria mais a vontade com o grupo de crianças, pois esta é a faixa etária que ela está acostumada a trabalhar. As outras professoras concordaram.

A professora 2 preferiu criar uma nova instância do jogo para utilizar nesta etapa. Por isso, ficou definido que a professora teria que chegar à escola 30 minutos antes das crianças. Esse foi o tempo médio que as professoras utilizaram para criar uma instância na segunda etapa.

A pedido da professora, o pesquisador ficou ao seu lado durante todo o tempo. Antes de criar a instância do jogo, a professora perguntou se o pesquisador poderia ficar ao seu lado para auxiliar no que fosse preciso. Outro comentário, feito por ela no início, foi com relação ao uso do dado. Professora 3: *“eu pensei de hoje só usar o dado se realmente acontecer. Só para eu me familiarizar com as coisas. Só a devolutiva da história para ver como as coisas acontecem, mas voce estando aqui eu fico mais segura.”* Nesses momentos foi dito a ela que não há problema do pesquisador acompanhá-la durante o estudo de caso e que ela poderia utilizar ou não os recursos que desejasse.

Foi possível observar, através da análise de vídeo, que ao criar uma nova instância em um segundo contato com o Contexteller, a professora utilizou o senso comum mais vezes. No primeiro contato, ela acessou a base de senso comum 8 vezes e utilizou 6 sugestões advindas das cartas de senso comum. No segundo contato, ela acessou a base 11 vezes e utilizou as 11 sugestões de senso comum.

Enquanto a professora estava terminando de criar a instância do jogo, os alunos foram convidados a entrar na sala, em que aconteceu o estudo de caso, para preencher o

questionário pré-sessão (APÊNDICE X). Através deste questionário foi possível identificar o perfil de cada aluno e um pouco sobre a familiaridade de cada um com histórias, jogos e computadores. A seguir suas respostas são apresentadas divididas em três áreas: Perfil; Histórias e; Escola, Computadores e Jogos Computacionais. Para proteger a identidade dos alunos os seus nomes não são descritos.

5.8.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Grupo: Crianças

Aluna 1:

Perfil: Possui 12 anos e está no 6º ano do ensino fundamental.

Histórias : Gosta e costuma jogar jogos que precisam da imaginação para contar uma história pelo menos a cada quinze dias. Para ela, estes jogos “*são mais interessantes e dão mais vontade de jogar.*” Ela gosta tanto de ouvir, porque consegue “*imaginar os cenários e muitas vezes se sentir no meio dela*”, quanto de contar histórias, pois acha “*gostoso conhecer outras histórias e passá-las para outras pessoas.*”

Escola, Computadores e Jogos Computacionais: Ela joga pelo menos uma vez por semana no computador. Já utilizou alguns jogos de contar histórias no computador, tais como: “*Tibia e Age of Empires*”. No ambiente escolar, ela relata que nunca algum professor utilizou um jogo no computador para ensinar. Porém, alguns professores contam histórias na sala de aula (sem computador); algo que ela gosta muito. Ela utiliza o computador há mais de 2 anos para: Estudo e pesquisa, E-mail, Bate-Papo, Jogos e Compras. Costuma acessar a internet pelo menos uma vez por semana.

Aluna 2:

Perfil: Possui 11 anos e está no 6º ano do ensino fundamental.

Histórias: Gosta e joga jogos que precisam da imaginação para contar uma história pelo menos uma vez por mês. Para ela, estes jogos “*aumentam cada vez mais a imaginação.*” Ela gosta tanto de ouvir, porque consegue “*imaginar o cenário e flutuar pela imaginação*”, quanto de contar histórias, pois acha que “*às vezes é interessante.*”

Escola, Computadores e Jogos Computacionais: Ela joga pelo menos a cada quinze dias no computador. Mas, nunca utilizou jogos de contar histórias. No ambiente escolar, ela relata que nunca algum professor utilizou um jogo no computador para ensinar. Porém, alguns professores contam histórias na sala de aula (sem computador); algo que às vezes ela gosta. Ela utiliza o computador há mais de 2 anos para: Estudo e pesquisa, E-mail, Bate-Papo, Trabalho, Jogos e Downloads. Costuma acessar a internet todos os dias.

Aluno 3:

Perfil: Possui 11 anos e está no 6º ano do ensino fundamental.

Histórias: Gosta, mas nunca jogou jogos que precisam da imaginação para contar uma história. Para ele, estes jogos são interessantes porque ele gosta “*de usar a imaginação.*” Ele gosta tanto de ouvir, porque “*usa a imaginação*”, quanto de contar histórias, pois “*gosta de história.*”

Computadores e Jogos Computacionais: Ele joga pelo menos uma vez por semana no computador. Já utilizou alguns jogos de contar histórias no computador, tais como: “*CS, Unreal tournament 3, Crisis, F.E.A.R*”. No ambiente escolar, ele relata que quase nunca (uma vez por semestre) algum professor utiliza um jogo no computador para ensinar. Alguns professores contam histórias na sala de aula (sem computador); algo que às vezes ele gosta. Utiliza o computador há mais de 2 anos para: Estudo e pesquisa, E-mail, Relacionamento, Bate-Papo, Trabalho, Jogos, Compras e Downloads. Costuma acessar a internet todos os dias.

Aluna 4:

Perfil: Possui 11 anos e está no 6º ano do ensino fundamental.

Histórias: Gosta e costuma jogar jogos que precisam da imaginação para contar uma história pelo menos a cada quinze dias. Para ela, estes jogos “*permitem a sua participação.*” Ela gosta tanto de ouvir, porque “*tenta imaginar o cenário, o que esta acontecendo*”, quanto de contar histórias, pois assim ela “*entra na história.*”

Escola, Computadores e Jogos Computacionais: Ela joga pelo menos uma vez por semana no computador. Mas, nunca utilizou jogos de contar histórias no computador. No ambiente escolar, ela relata que nunca algum professor utilizou um jogo no computador para ensinar. Porém, alguns professores contam histórias na sala de aula (sem computador); algo que às vezes ela gosta. Ela utiliza o computador a mais de 2 anos para: Estudo e pesquisa, E-mail, Notícias em geral, Bate-Papo, Trabalho, Jogos, Compras e Downloads. Costuma acessar a internet todos os dias.

Aluno 5:

Perfil: Possui 11 anos e está no 6º ano do ensino fundamental.

Histórias: Gosta e costuma jogar jogos que precisam da imaginação para contar uma história pelo menos a cada quinze dias. Para ele, estes jogos “*estimulam a nossa imaginação.*” Ele gosta tanto de ouvir, porque “*quando ouve as histórias, tenta imaginar a cena*”, quanto de contar histórias, pois quando ele conta “*as histórias e as escreve, os seus pais ouvem e falam se está bom ou não.*”

Escola, Computadores e Jogos Computacionais: Ele joga pelo menos a cada quinze dias no computador. Já utilizou alguns jogos de contar histórias no computador, tais como: “*Counter-Strike, Part a lot, Fear, Crysis*”. No ambiente escolar, ele relata que nunca algum professor utilizou um jogo no computador para ensinar. Porém, alguns professores contam histórias na sala de aula (sem computador); algo que ela gosta muito. Ele utiliza o computador há mais de 2 anos para: Estudo e pesquisa, E-mail, Notícias em geral, Relacionamento, Bate-Papo, Jogos e Downloads. Costuma acessar a internet todos os dias.

5.8.2. Utilizando o Contexteller – Grupo: Crianças

A **Figura 5.12** ilustra a forma com que os computadores foram posicionados na sala. Foram utilizados 7 computadores: 5 notebooks e 2 desktops. Os alunos utilizaram os notebooks, a professora acessou o jogo através de um desktop e, o outro desktop estava sendo utilizado para gravar toda a interação que estava ocorrendo na sala. Ressalta-se que em todos os computadores havia uma webcam, fone de ouvido, microfone e um software, chamado Camtasia®, para registrar a interação com o Contexteller.



Figura 5.12. Interação entre professora e alunos de 8 a 12 anos na terceira etapa

Como pode ser observado na segunda foto apresentada na **Figura 5.12**, havia alguns pesquisadores além dos 5 alunos e a professora. Um pesquisador ficou próximo a professora, como ela solicitou; a outra pesquisadora esteve junto com as crianças para auxiliar no que fosse preciso e observar a reação, comportamento e a interação dos

alunos com o Contexteller. Outros dois pesquisadores do LIA também estavam na sala para tirar algumas fotos, observar e auxiliar.

Enquanto acessavam o jogo, a professora e os alunos preencheram um questionário SAM para cada tela que viam do Contexteller (APÊNDICES VII e XI). A seguir os resultados obtidos são apresentados:

5.8.3. Questionário SAM → Acessando uma Instância de Jogo → Grupo: Crianças

O numero embaixo dos símbolos (V+, VN e V-) representam o total de alunos que assinalaram os círculos que correspondem aos valores positivos, neutros e negativos, como explicado na Seção 5.5.7.4.

Tabela 5.7. Votos para a Tela Inicial

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| 5 | | | 5 | | | 5 | | |

Tabela 5.8. Votos para a tela – Identificar Jogador

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| 5 | | | 4 | | 1 | 5 | | |

Tabela 5.9. Votos para a tela – Detalhar Personagem

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| 5 | | | 3 | 1 | 1 | 5 | | |

Tabela 5.10. Votos para a tela – Tela do Jogo

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| 5 | | | 4 | | 1 | 5 | | |

5.8.4. Questionário SAM → Acessando uma Instância de Jogo → Grupo: Crianças → Professora 2

Os quadrados azuis (■) representam as respostas da Professora 2

Tabela 5.11. Votos para a tela inicial

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ | | | ■ | | | ■ | | |

Tabela 5.12. Votos para a tela – Identificar Jogador

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ | | | ■ | | | ■ | | |

Tabela 5.13. Votos para a tela – Detalhar Personagem

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ | | | ■ | | | ■ | | |

Tabela 5.14. Votos para a tela – Tela do Jogo

| Satisfação | | | Motivação | | | Sentimento de Controle | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|------------------------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| ■ | | | ■ | | | ■ | | |

5.8.5. História – Grupo: Crianças

A professora 2 definiu que a história seria em um castelo. Os personagens definidos foram: Bela, Bruxa, Princesa, Duende, Vampiro e Professor. No cenário inicial ela escreveu: *“NUMA MONTANHA HAVIA UM CASTELO. NA PORTA DESTES CASTELO HAVIA UM CARTAZ COM O SEGUINTE DIZER: “ENTRE! VENHA SE DIVERTIR! VOCÊ VAI ADORAR!”*

A professora 2 convidou cada personagem para entrar no castelo, ela tinha relatado que faria isso para saber se todos os alunos teriam a curiosidade de entrar no castelo. A Bela foi a primeira a ser convidada: *“CONVIDO VOCES PARA ENTRAREM NESTE CASTELO. BELA VOCÊ QUER ENTRAR?”* A Bela mostrou muito entusiasmo ao responder, assim como os outros personagens: Bela *“sim, eu adoraria entrar em um grande castelo, cheio de historias”*; Duende *“sim, sera uma granda honra entrar neste castelo.”*

Quando todos os personagens estavam dentro do castelo a professora escreveu: *“BEM, JÁ QUE TODOS RESOLVER ENTRAR, VAMOS COMEÇAR A HISTÓRIA. SÓ UMA COISINHA: AGORA NÃO TEM COMO VOLTAR ATRÁS E EU ME ESQUECI DE DIZER QUE PARA SAIR É PRECISO QUE JUNTOS NÓS DESCUBRAMOS UMA SENHA SECRETA. QUE TAL!”*

A partir deste cenário se desenrolou uma história em que todos os alunos e professora participaram motivados. Através da análise de vídeo e observação direta foi possível perceber, principalmente pelos sorrisos e mensagens, que os alunos estavam gostando da história. Por exemplo, quando a professora escreveu que para sair do

castelo era preciso descobrir a senha, os alunos escreveram: “*eu topo!!*”, “*naaaoooooooo*”, “*me tirem da quiiii*”, “*será dvertido, vamos descobrir!*”, “*eu to dentro, vamos la ! vai ser bem legal descobrirmos juntos*”.

Durante a história, os alunos demonstraram muita colaboração um para com os outros. A professora também incentivou em alguns momentos: “*CONVIDA UMA AMIGA QUE VOCE ACHA QUE IRÁ TE AJUDAR A DESCOBRIR.*” No final da história, a colaboração entre eles foi mais perceptível, pois juntos tiveram que descobrir que a senha era a inicial dos nomes dos personagens existente na história.

No desenrolar da história alguns alunos se expressaram mais (enviaram mais mensagens), como pode ser observado na **Tabela 5.15**. O personagem Duende foi um exemplo de um personagem ativo durante toda a história, pois ele sempre queria encontrar uma solução para tudo: “*ok , eu sou pequeno e posso entrar em lugares estreitos*”,, “*...em buracos na parede que podem ser um esconderijo*”, ... , “*ou em buracos de ratos*”.

Tabela 5.15. Quantidade de mensagens que os personagens do Grupo: Crianças postaram

| Personagens | Professor | Duende | Bruxa | Vampiro | Princesa | Bela |
|-------------------------|-----------|--------|-------|---------|----------|------|
| Quantidade de Mensagens | 40 | 28 | 8 | 11 | 18 | 15 |

A Bela foi uma aluna que no início participou menos da história (enviou menos mensagens). Porém, a professora sempre a convidava para participar, professora: “*BELA, PODE IR TAMBEM E CONTE-NOS O QUE VOCE ACHA QUE TEM LÁ...*”, “*BELA VOCE TEM MAGIA CASO PRECISEMOS?*” Através dos incentivos, a Bela no final da história foi uma das personagens que mais contribuiu para descobrir a senha.

No decorrer da história, a professora utilizou o senso comum duas vezes para saber o que as crianças pensam sobre castelo e o que existe dentro dele. Na busca ela utilizou a opção “tem relação com” da carta de senso comum.

Um recurso do Contexteller que a professora utilizou, várias vezes durante a história, foi a possibilidade de mover o cursor sobre a carta de um determinado personagem para visualizar o nome do aluno.

5.8.6. Respostas do Questionário Pós-sessão → Grupo: Crianças

Após o jogo que durou cerca de 45 minutos foram entregues os questionários pós-sessão. Os questionários confirmaram o entusiasmo dos alunos. Todos responderam

que acharam o Contexteller muito legal, assim como as cores e os personagens existentes no jogo e, que utilizar o jogo foi fácil.

Através de uma pergunta existente no questionário (Quem foi o seu personagem? Você gostou dele? Por quê?) foi possível identificar que todos os alunos gostaram dos personagens escolhidos pela professora com auxílio do senso comum. Alguns comentários foram feitos, tais como: Aluno 5 escreveu que adorou ser o duende *“eu entrei no personagem, eu me imaginei sendo o personagem”*; Aluna 1: *“Minha personagem foi a Bela. Gostei dela pois ajudou bastante na missão de decifrar a senha”*; o aluno 3 que foi o vampiro disse que gosta de vampiros e por isso gostou do seu personagem.

A maioria dos alunos achou que contar uma história junto com a professora e os outros alunos foi muito legal e, que todos ajudaram a contar a história. Relataram que em nenhum momento quiseram parar de jogar, pelo contrário, todos jogariam novamente o Contexteller com seus amigos. Ao serem questionados sobre o que mais gostaram, eles responderam: Aluna 1: *“Gostei que tivemos que usar a imaginação para decifrar a senha”*, Aluna 2: *“De tudo”*, Aluno 3: *“o mistério”*, Aluna 4: *“Que nem pareceu imaginário”* e Aluno 5: *“O fato de ter que usar a imaginação.”*

O único problema computacional que ocorreu foi com o dado do Contexteller, pois ele durante o jogo não funcionou. Mas, como relatou a Aluna 1 no questionário: *“Deixamos o dado de fora e continuamos a história.”*

Apenas dois alunos sugeriram mudanças na interface do jogo. A aluna 1 mudaria a letra e as cores do fundo, ela relatou que *“as cores do fundo podiam ser mais alegres”* e, o aluno 3 escreveu que poderia *“aparecer o cenário na tela”*.

Na ultima pergunta (Voce gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?) os alunos responderam: Aluna 1: *“Achei muito legal e criativo. Tínhamos que pensar e usar a imaginação para criar uma história.”* Aluna 2: *“Não, esta ótimo desse jeito”*, Aluno 3: *“Não.”*, Aluna 4: *“Nem parece que tudo foi somente imaginação”*, Aluno 5: *“Sim, eu adorei o jogo e pretendo jogar novamente.”*

5.8.7. Segundo Questionário Pós-sessão → Professora 2

A professora relatou, através do questionário, que considerou o jogo fácil de utilizar e se sentiu muito satisfeita enquanto estava contando a história junto com os alunos. Algo que ela achou muito interessante foi utilizar um cenário criado por ela para contar uma história.

Sobre o uso do senso comum, ela relatou que vê “*as sugestões de senso comum como um apoio para o desenrolar a história*” e, que não vê desvantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Sua opinião é que o senso comum é uma forma muito adequada de conhecer melhor a cultura e a linguagem que os alunos usam. Professora: “*Sem dúvida o ‘trocar conhecimentos’, sempre é muito válido. Acredito muito na socialização dos conhecimentos como fonte de aprendizagem para todos.*”

Ela considerou o jogo muito adequado para permitir aos alunos se expressarem e trabalharem colaborativamente. A professora achou que os alunos colaboraram entre si. Professora: “*Os personagens estão interligados. É preciso colaboração.*” Ela sentiu que os alunos estavam motivados durante a interação com o jogo. Professora: “*Percebi que ficam na expectativa do que vai acontecer.*”

Através da análise de vídeo foi possível perceber que durante a história a professora ria e se interessava pelas mensagens, o que demonstrou engajamento e motivação pela história. Sobre a sua motivação durante o jogo, ela descreveu: “*Achei muito prazeroso essa interação, com muitas possibilidades de favorecer a criatividade e imaginação dos alunos.*”

Seu último comentário a respeito do jogo foi: “*Foi muito prazeroso. Com certeza (p) acredito que esse jogo poderá ser mais uma ferramenta do professor; a fim de ajudar os alunos a se desenvolverem em todas as áreas do conhecimento.*”

Por fim, uma outra característica observada através da análise de vídeo foi que a professora 2 não utilizou o recurso de aumentar e diminuir a experiência do Contexteller.

5.8.8. Questionário SAM-Síntese → Grupo: Crianças

Quando todos os alunos terminaram de preencher o questionário pós-sessão foi entregue o Questionário SAM-Síntese, para que eles juntos pudessem escolher uma opção para cada parte do questionário. O resulta obtido é apresentado na **Tabela 5.16**, o X representa a resposta dos alunos:

Tabela 5.16 - Votos para a tela – Tela do Jogo

| Satisfação | | | Motivação | | | Domínio | | |
|------------|----|----|-----------|----|----|---------|----|----|
| V+ | VN | V- | V+ | VN | V- | V+ | VN | V- |
| | | | | X | | X | | |

5.9. Terceira Etapa do Estudo de Caso – Adolescentes

As seções a seguir apresentam os resultados obtidos através do estudo de caso realizado com os adolescentes. É importante destacar que o público alvo do jogo a princípio são as crianças, porém, como descrito na Seção 5.3, como o Contexteller foi escolhido para ser utilizado em outro estudo de caso, optou-se por coletar também os dados obtidos através dele, uma vez que as professoras que definiram e conduziram as histórias tiveram todas as funcionalidades do Contexteller e o apoio do senso comum a disposição.

Ressalta-se que, por não serem o público alvo do jogo, apenas os resultados considerados importantes para a pesquisa são apresentados, ou seja, os questionários para os adolescentes, tais como: pré-sessão, pós-sessão e SAM não são apresentados em detalhes como os questionários para as crianças foram. Por exemplo: nestas seções não há o resultado do SAM para todas as telas e, o relato do perfil de cada aluno. Porém, estes dados podem ser encontrados nos apêndices apontados durante o texto.

O local escolhido pela Coordenadora para aplicar o estudo de caso com os adolescentes foi à Escola do Sistema Anglo de Ensino. Ela relatou que os horários que os adolescentes tinham disponíveis coincidiam com os horários que a sala, em que se fez o estudo de caso com as crianças, era utilizada. A **Figura 5.13** ilustra o laboratório de computação do Anglo utilizado. Segundo a coordenadora, neste laboratório há 11 computadores com internet que estavam a nossa disposição. Entretanto, optou-se por utilizar os computadores do LIA, pois todos os programas para registrar a interação com o Contexteller já estavam instalados.



Figura 5.13. Adolescentes do Grupo 3 e Grupo 1 utilizando o Contexteller

Os 10 adolescentes escolhidos pela coordenadora para o estudo de caso foram divididos em dois grupos: um grupo que teria como mestre a professora 1, por isso, o nome do grupo foi Grupo 1 e; o outro grupo, Grupo 3, a professora 3 ficou responsável por definir e conduzir a história. Destaca-se que a atribuição das professoras para cada grupo foi feita através de uma conversa entre elas na segunda etapa.

5.9.1. Estudo de Caso → Grupo 1

A professora 1 optou por criar uma instância do jogo antes de jogar com os alunos. Foi possível observar, através da análise de vídeo, que a professora 1 na terceira etapa realizou 12 buscas nas cartas de senso comum e utilizou 8 sugestões. Algo próximo do que ocorreu na segunda etapa em que ela realizou 9 buscas e utilizou 6 sugestões.

Os personagens definidos foram: Aluna 1 – Alpinista; Aluna 2 – Mulher invisível; Aluno 3 – Naruto; Aluno 4 – Freddy Kruger; Aluno 5 – Bin Laden. Enquanto a professora finalizava o tema e cenário inicial, os alunos preencheram os questionários pré-sessão (APÊNDICE X). A seguir as respostas destes questionários são apresentadas divididas em três áreas: Perfil; Histórias e; Escola, Computadores e Jogos Computacionais.

5.9.1.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Grupo 1

Perfil: Neste grupo havia cinco adolescentes nos quais eram três moços e duas moças de dezesseis anos e, que estão no segundo ano do ensino médio.

Histórias: Todos os alunos desse grupo têm duas características em comum: gostam de ouvir histórias, mas não gostam de contar histórias. A aluna 1 gosta de ouvir histórias porque ela viaja, se diverte e relaxa; a aluna 2 relatou “*gosto mais de ouvir do que ler, minha audição é melhor que a leitura*”; o aluno 3 ao ouvir uma história imagina cada detalhe; o aluno 4 prefere “*ouvir a falar*” e; o aluno 5 considera “*legal.*” Porém, quando questionados sobre contar histórias, eles relatam: Aluna 1: “*Não tenho muita habilidade em contar histórias, nem muita imaginação*”; Aluno 2: “*Não costumo guardar muito os detalhes, prefiro escutá-las*”; Aluno 3: “*não gosto de ser o centro das atenções*”; Aluno 4: “*Não sou bom em falar em público*” e; Aluno 5 não justificou.

Escola, Computadores e Jogos Computacionais: Dentre os cinco alunos, apenas a aluna 1 descreveu que não gosta de jogos que precisam da imaginação para contar histórias, sua justificativa foi “*Na verdade nunca joguei esse tipo de jogo*”. A aluna 2, que joga pelo menos uma vez por mês, relatou que tais jogos usam a criatividade e ela

gosta de “*soltar a imaginação*”; o aluno 3, que joga pelo menos uma vez por semestre, descreveu que através destes jogos ele pode criar o seu próprio mundo; o Aluno 4, que nunca jogou, escreveu “*A imaginação estimula o pensamento, portanto, a inteligência*” e, o aluno 5, que joga pelo menos uma vez por mês, relatou que estes jogos “*são mais interessantes.*”

Todos utilizam o computador, geralmente em casa, há mais de dois anos durante duas horas por semana ou mais. No ambiente escolar nenhum dos cinco alunos tiveram experiência em jogar jogos educacionais computacionais. Contudo, eles já ouviram algumas histórias de alguns professores e consideram essa experiência muito boa, apenas o aluno 5 relatou que raramente gostou.

5.9.1.2. História – Grupo 1

A professora criou um cenário de suspense, cujo tema era “O roubo de Van Gogh”. A professora 2 descreveu o cenário da seguinte forma: “*Em um museu em Londres, onde estava uma excursão da terceira idade, houve um roubo de um quadro famoso de Van Gogh. A segurança do museu acionou 5 grandes pessoas para desvendar esta mistério.*”

Através desta história foi possível perceber, pela quantidade e conteúdo das mensagens, que os alunos estavam interessados em contar a história, apesar dos alunos responderem que não gostam de contar histórias. A professora incentivou apenas uma vez a participação de um personagem, no início da história: “*E aí Bin voce tem alguma pista?*”. No decorrer da história todos agiam espontaneamente para desvendar esse mistério. Por exemplo, em um momento a professora, com o personagem burro falante, relatou: “*Nossa estão todos pasmos com o roubo, mas parece que tem uma velhinha que não é muito, muito velha...*”, a partir desse momento todos os personagens opinaram, Freddy Kruger: “*acredito que ela esteja desfarsada*”; aplinista: “*também acredito que ela seja uma farca*”; a mulher invisível: “*ela se aproveitou para realizar o roubo no momento da excursão em eu estavam todos distraídos*”; alpinista: “*precisamos ter ctza se ela eh uma farca mesmo*”; Naruto: “*posso segui-la para descobriremos*”; Bin Laden: “*eh uma boa idéia, mas tem que tomar muito cuidado.*”

Através de mensagens, como esta última apresentada, foi perceptível que um personagem estava colaborando e preocupado com o outro, muitas vezes sugeriram o que o outro tinha que fazer. Por exemplo, Bin Laden: “*Naruto porque voce nao chega na suposta velha com quem nao quer nada*”. Outro momento da história em que todos

os personagens colaboraram uns com outros foi quando a professora escreveu que a velhinha tinha sacado uma arma, neste momento todos agiram: Freddy Kruger: “*meu deus ela sacou uma arma*”; mulher invisível: “*consegui, segurá-la, alguém me ajude, tire a arma das maos dela*”; Naruto: “*posso imobilizá-la com meus golpes ninjas*”; Bin Laden: “*Entao corra antes que ela perca a cabeça e atire em alguém*”; Freddy Kruger: “*posso arranha com minhas Quatro garras*”.

Durante os 40 minutos de história a professora utilizou o dado 7 vezes para decidir várias situações. Um exemplo foi quando a mulher invisível disse que estava segurando a velhinha, neste momento a professora escreveu “*Mulher invisível jogue o dado para ver se voce consegue dete-la*”.

Ao analisar os questionários pré-sessão também houve a preocupação de tentar identificar os alunos que fossem tímidos ou que não gostassem de contar histórias para avaliar o comportamento deles durante a história, de modo obter alguns indícios de que a história, contada através do Contexteller, permitiu a eles se expressarem. Um exemplo foi com o Aluno 3 que descreveu que não gosta de contar histórias porque não gosta de ser o centro das atenções.

No início da história ele demonstrou, pela quantidade de mensagens, uma certa timidez, mas durante a história suas poucas mensagens proporcionaram ao grupo momentos de muita gargalhada, algumas mensagens foram: “*vai bim Laden! Essa parese ser uma outra torre em seu caminho*”, “*se ela for velha... nao precisa de muita forca nao*”, “*grassas a mim, lógico... eu que insentivei o grupo.*”

Ressalta-se que apesar de todos terem escrito que não gostam de contar histórias, eles participaram ativamente, como pode ser observado na **Tabela 5.17** que mostra a quantidade de mensagens que cada aluno, através de seu personagem, escreveu. Uma possibilidade para essa resposta negativa, no questionário, pode ser a interpretação da pergunta, eles podem ter pensado que o contar histórias seria em público na frente de todos.

Tabela 5.17. Quantidade de mensagens que os personagens do Grupo 1 postaram

| Personagens | Burro falante | Freddy Kruger | Bin Laden | alpinista | Mulher invisivel | Naruto |
|-------------------------|---------------|---------------|-----------|-----------|------------------|--------|
| Quantidade de Mensagens | 58 | 35 | 30 | 36 | 50 | 18 |

5.9.1.3. Respostas do Questionário Pós-sessão → Grupo 1

Através deste questionário, os alunos informaram que acharam muito legal jogar o Contexteller, apenas o aluno 5 assinalou a alternativa “indiferente”. Quatro alunos informaram que acharam muito fácil utilizar o jogo, o aluno 3 respondeu que achou “indiferente”.

A maioria dos alunos considerou “Muito Legal” os personagens definidos pela professora com o apoio do senso comum. Sobre os seus personagens, quatro alunos disseram que gostaram: Aluna 1: *“ela tinha magia”*; Aluna 2: *“Eu amei, porque puder ajudar, segurando a velha. É muito legal ser invisível”*; Aluno 4: *“eu gostei, pois ele é um personagem de um filme de terror muito conhecido e hábil”*; Aluno 5: *“gostei e achei muito divertido”*; o aluno 3 relatou que não gostou de seu personagem porque ele não tinha muitos pontos de magia e de força e, o personagem que ele mais gostou foi o Freddy Kruger, *“pois ele estava balanceado nos pontos.”*

Apenas um aluno assinalou a opção “Legal” na pergunta sobre o que ele achou de contar uma história junto o professor, os outros assinalaram “Muito Legal”. Sobre as duas perguntas, Você jogaria novamente o Contexteller com seus amigos? e O que voce mais gostou no jogo?, os alunos responderam: A aluna 1 *“sim”*, *“o fato de todos os personagens se conectarem e jogarem juntos”*; Aluna 2: *“Sim”*, *“A imaginação de todos e a cooperatividade”*; Aluno 3: *“Sim”*, *“o desenvolvimento da história, que pode ser interferido por qualquer um jogador”*; Aluno 4: *“Sim”*, *“O fato de cada um dar tua opinião e um comentário”*; o Aluno 5 relatou que não jogaria o Contexteller novamente, porque achou o jogo um pouco parado, por isso, ele sugeriu que colocasse alguns movimentos em 3D.

Outras mudanças que os alunos sugeriram foram: Aluno 3: relatou que *“colocaria”* mais dois elementos de RPG no jogo *“Q.I. e Agilidade”*; Aluno 4: *“Deixaria-o mais vivo, com algumas animações e/ou sons.”* Sobre a ultima pergunta do questionário (Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?) os alunos escreveram: Aluna 1: *“Achei muito interessante, pois analisamos a imaginação e a criatividade de cada personagem”*; Aluna 2: *“Gostaria de falar, que eu admiro muito seus trabalhos, que com certeza é um ótimo projeto, e que de educação ele tem de monte. Parabéns”*; Aluno 3: *“Acho que deveria ter umas pequenas modificações, mas a idéia está boa”*; Aluno 4: *“A inovação é o ‘sobrenome’ do jogo”*.

O único problema computacional observado através das análises dos vídeos e pelo relato do aluno 3 foi quando ele pressionou a tecla “backspace” do teclado e a tela

do jogo mudou para a tela anterior. Para resolver esse problema ele clicou em jogar novamente.

5.9.1.4. Segundo Questionário Pós-sessão → Professora 1

A professora 1 relatou que achou fácil utilizar o Contexteller e, que ficou muito satisfeita de ter contado uma história junto com os alunos. Algo que ela achou interessante foi a possibilidade de ter utilizado um cenário que ela tinha criado. Para ela, a utilização do Contexteller para permitir aos alunos se expressarem foi “Muito Adequado” e, para permitir aos alunos trabalharem colaborativamente foi “Adequado”. Ela informou que se sentiu motivada durante toda a interação e que percebeu que os alunos também estavam motivados.

Com relação ao uso da carta de senso comum, a professora 1 a considerou “Pouco Útil”. Através da análise de vídeo foi possível perceber que ela não utilizou a carta de senso comum durante o jogo. Um fator que pode ter inibido o uso da carta foi a quantidade de mensagens que os alunos mandavam, em um momento ela relatou: “*os alunos estão mandando muitas mensagens*”.

Um ponto que a professora sugeriu alterações foi com relação a tela (desenhos) que na sua opinião está “Inadequada”, sugeriu que os personagens da tela inicial fossem alterados: “*Precisava melhor tela, personagens para adolescentes.*”

5.9.1.5. Questionário SAM → Grupo 1 (Alunos e Professora)

Os resultados dos questionários SAM (APÊNDICES VII e XI) foram semelhantes para a maioria dos integrantes, os valores foram positivos para as partes: Satisfação, Motivação e Sentimento de Controle. No SAM-Síntese, em que todos os alunos tiveram que responder juntos, as respostas de uma escala de 1 à 9 foram: Satisfação – 7; Motivação – 7 e; Sentimento de Controle – 9.

5.9.2. Estudo de Caso → Grupo 3

A professora 3 optou por criar uma instância do jogo antes de jogar com os alunos. Ao acompanhá-la durante a definição dos personagens e cenários foi possível observar que ela tinha escrito em uma folha de papel todos os personagens da história e o cenário inicial (APÊNDICE XVII), ou seja, ela levou a instância do jogo praticamente pronta.

Entretanto, ela utilizou o senso comum para definir as características dos personagens, algo que ela não tinha utilizado durante a segunda etapa. Ela realizou 5

buscas no senso comum e utilizou 2 sugestões. Os personagens definidos foram: Aluno 1 – Atleta; Aluno 2 – Executivo; Aluna 3 – Agrônoma; Aluna 4 – Mãe; Aluno 5 – Deficiente Visual.

Enquanto a professora finalizava o tema e cenário inicial, os alunos preencheram os questionários pré-sessão (APÊNDICE X). A seguir as respostas destes questionários são apresentadas divididas em três áreas: Perfil; Histórias e; Escola, Computadores e Jogos Computacionais.

5.9.2.1. Respostas do Questionário Pré-sessão → Grupo 3

Perfil: Neste grupo havia cinco adolescentes nos quais eram três do sexo masculino e dois do sexo feminino. Destes, quatro possuem dezesseis anos e, um possui dezessete anos. Todos estão no segundo ano do ensino médio.

Histórias: Este grupo possui opiniões distintas com relação ao ouvir e contar histórias: O aluno 1 gosta de ouvir, porque “*elas nos entretém*”, mas não gosta de contar “*Não tenho muita criatividade*”; O aluno 2 não gosta de ouvir e nem de contar histórias, suas respectivas justificativas foram “*Não tenho paciência*”, “*Não tenho criatividade*”; A aluna 3 gosta de ouvir, mas não gosta de contar, ela relatou que não tem paciência; aluna 4 gosta de ouvir “*Eu gosto de histórias porque sempre dá pra se tirar uma lição para a vida*”, mas não gosta de contar, prefere “*ler ou ouvir*” e; aluno 5 não gosta de ouvir “*prefiro ler histórias*”, mas gosta de contar histórias “*gosto de interpretar histórias da minha maneira e repassá-las a outras pessoas.*”

Escola, Computadores e Jogos Computacionais: Dentre os cinco alunos, apenas o aluno 1 descreveu que gosta de jogos que precisam da imaginação para contar histórias, sua justificativa foi “*Eu me divirto*”. O aluno 2, que nunca joga, relatou que não tem criatividade; a aluna 3, que joga pelo menos uma vez por semestre, descreveu “*Não tenho criatividade*”; a aluna 4, que joga pelo menos uma vez por semestre, escreveu “*minha criatividade funciona apenas em algumas coisas, não em jogos e nem na criação de jogos*” e, o aluno 5, que nunca joga, relatou que prefere jogos estratégicos.

Todos utilizam o computador, geralmente em casa, há mais de dois anos em um período de mais de dez horas por semana. No ambiente escolar nenhum dos cinco alunos tiveram experiência em jogar jogos educacionais computacionais. Contudo, os alunos 3, 4 e 5 já ouviram algumas histórias de alguns professores e consideram essa experiência “as vezes” interessante.

5.9.2.2. História – Grupo 3

A professora criou um cenário de suspense, cujo tema era “Dilema na floresta”. A professora 3 descreveu o cenário da seguinte forma: *“Estamos sobrevoando a floresta amazonica, quando precisamos fazer um pouso forçado... embora o pouso tenha sido tranqüilo, estamos distantes a 200 km do povoado mais próximo... dentro do avião entre os passageiros, temos um atleta, um deficiente, um executivo, uma mãe com uma criança pequena e uma agrônoma especialistas em plantas comestíveis... são 9 da manhã e precisamos nos reunir para decidir o que fazer”*

Através desta história foi possível perceber, pela quantidade e conteúdo das mensagens, que os alunos estavam interessados em contar a história, apesar de muitos dos alunos terem respondido que não gostam de ouvir e contar histórias. Ressalta-se que os participantes riram (gargalhadas) em muitos momentos da história.

Após a análise da história foi possível observar que os alunos de uma certa maneira se imaginaram sendo os personagens, pois em muitos momentos suas atitudes e formas de falar expressavam aquelas características definidas pelo mestre para o personagem. Por exemplo, agrônoma: *“eu exploro a área já que conheço sobre algumas plantas”*; deficiente visual: *“sem a capacidade visual me arriscaria demais andando porai. Prefiro aguardar com alguém aqui no avião até que nossa situação esteja estável”*; mãe: *“rápido, minha filha não agüenta mais esperar”* e; em um momento que foi necessário arrombar uma porta do avião para pegar os mantimentos, o atleta imediatamente se dispôs a ajudar devido a sua força.

Em muitos momentos da história, com os desafios propostos pela professora, foi perceptível a colaboração entre os personagens e, as sugestões que um escrevia ao outro. Um exemplo foi quando houve a necessidade de escolher quais seriam os personagens para vasculhar a mata, o personagem deficiente visual escreveu: *“o atleta pois tem uma força amior junto com a agrônoma que tem um vasto conhecimento de plantas”*; mãe: *“vou ficar com a minha filha e com o deficiente.”*

Ao analisar os questionários pré-sessão também houve a preocupação de tentar identificar os alunos que fossem tímidos ou que não gostassem de contar histórias para avaliar o comportamento deles durante a história, de modo obter alguns indícios de que a história, contada através do Contexteller, permitiu a eles se expressarem. Um exemplo foi com o Aluno 2 que descreveu que não gosta de ouvir e nem de contar histórias. No início da história ele enviou poucas mensagens, mas depois, através de seu personagem

executivo, ele começou a participar de forma satisfatória (comparando sua quantidade de mensagens com a quantidade de mensagens dos outros alunos).

A aluna 4 que também escreveu que não gosta de contar histórias foi a terceira personagem que mais participou, como pode ser observado na **Tabela 5.18**, que mostra a quantidade de mensagens que cada aluno, através de seu personagem, escreveu.

Tabela 5.18. Quantidade de mensagens que os personagens do Grupo 3 postaram

| Personagens | comandante | Deficiente visual | atleta | agronoma | mae | executivo |
|-------------------------|------------|-------------------|--------|----------|-----|-----------|
| Quantidade de Mensagens | 58 | 52 | 22 | 39 | 45 | 28 |

Alguns momentos que os participantes riram muito, como citado anteriormente, foram: comandante: *“quem está com o celular”*; deficiente visual: *“aqui não pega celular estamos em meio a mata”*; mae: *“é nextel”*. mae: *“precisamos de agua”*; executivo: *“vc ta no meio da floresta amazonica oq mais tem é agua”*; deficiente visual: *“entao acha pra nois ai..”*. comandante: *“enquanto a agronoma estava entretida com suas plantas, uma jaguatirica aparece e a encurrala..”*; mae: *“agronoma, muita calma”*; agronoma: *“eu nao mostro medo pra ela.. e ela vem me chera”*; deficiente visual: *“e seu cheiro nao muito agradável a espanta.”*

Durante a história a professora utilizou o dado 5 vezes para decidir várias situações. Um exemplo foi quando o atleta precisou arrombar a porta para obter os mantimentos, neste momento a professora escreveu *“entao vc atleta vai vai jogar o dado... se vc for mais forte que o valor do dado, então abrirá”*.

5.9.2.3. Respostas do Questionário Pós-sessão → Grupo 3

Através deste questionário (APÊNDICE XIII), três alunos informaram que acharam “legal” jogar o Contexteller, um achou “muito legal” e o aluno 5 considerou “indiferente”. Três alunos informaram que acharam “fácil” utilizar o jogo e, dois consideraram “muito fácil”. Sobre os personagens definidos pela professora, três alunos acharam “legal”, um aluno considerou “muito legal” e, o aluno 2 achou “indiferente”.

Sobre os seus personagens, quatro alunos disseram que gostaram: Aluno 1: *“bem bacana”*; aluna 3: *“ela podia explorar as plantas e conhecia o local”*; aluna 4: *“gostei, mas foi complicado porque eu não pude pensar só em mim”*; Aluno 5: *“gostei, mas somente no jogo, pois deficientes visuais desenvolvem outras habilidades e no jogo poderia ser util ”*; o aluno 2 relatou que não gostou de seu personagem, ele escreveu: *“não gostei ele era o pior.”*

Três alunos assinalaram a opção “Legal” na pergunta sobre o que ele achou de contar uma história junto a professora, a aluna 3 considerou “muito legal” e, o aluno 5 assinalou “indiferente”. Sobre as duas perguntas, Você jogaria novamente o Contexteller com seus amigos? e O que voce mais gostou no jogo?, os alunos responderam: O aluno 1 “sim”, “que nós ‘formamos’ a historia”; aluna 3: “Sim”, “não poder ter dialogo com os amigos”; Aluno 4: “Sim”, “a história”; os alunos 2 e 5 relataram que não jogaria o Contexteller novamente, apesar deles terem respondido que gostaram do jogo. Eles escreveram: aluno 2 : “acaba ficando engraçado”, aluno 5: “a participação dos amigos”, eles relataram que gostam mais de jogos de ação e estratégia.

Alguns pontos negativos e mudanças que os alunos relataram foram: Aluno 3: “deveria ter mais suspense”, “mais opções de poderes”; Aluno 4: “punha mais ação e estratégia.”

Nenhum problema computacional ocorreu durante a interação com o Contexteller. Porém, a aluna 4 no início da história não entendeu o objetivo do dado, aluna 3: “o que são os dados e pra que eles servem?”

Por fim, uma outra característica observada através da análise de vídeo foi que a professora 1 utilizou o recurso de aumentar e diminuir a experiência do Contexteller 3 vezes.

5.9.2.4. Segundo Questionário Pós-sessão → Professora 3

A professora 3 relatou que achou “fácil” utilizar o Contexteller e, que ficou “satisfeita” de ter contado uma história junto com os alunos. Algo que ela achou “muito interessante” foi a possibilidade de ter utilizado um cenário que ela tinha criado. Para ela, a utilização do Contexteller para permitir aos alunos se expressarem foi “Adequado” e, para permitir aos alunos trabalharem colaborativamente foi “Muito Adequado”. Ela informou que se sentiu motivada durante toda a interação e que percebeu que os alunos também estavam motivados.

Com relação ao uso da carta de senso comum, a professora 3 a considerou “Indiferente”. Através da análise de vídeo foi possível perceber que ela não utilizou a carta de senso comum durante o jogo. Um fator que pode ter inibido o uso da carta foi a quantidade de mensagens que os alunos mandavam.

Um ponto que a professora sugeriu alterações foi com relação a tela (desenhos) que na sua opinião está “Inadequada”, sugeriu: que os ícones de magia, força e experiência deviam estar mais claros; ter uma tela inicial de regras do jogo; manter uma

apresentação “*mais orgânica*” tirar as pontas das cartas; “*imagens mais neutras, pois pertencem a um universo infantil*” e não ao universo dos adolescentes.

5.9.2.5. Questionário SAM → Grupo 3 (Alunos e Professora)

Os resultados dos questionários SAM foram semelhantes para a maioria dos integrantes, os valores foram positivos para as partes: Satisfação, Motivação e Sentimento de Controle. No SAM-Síntese, em que todos os alunos tiveram que responder juntos, as respostas de uma escala de 1 à 9 foram: Satisfação – 7; Motivação – 7 e; Sentimento de Controle – 9.

5.9.3. Comparação Grupo 1 X Grupo 3

Não há possibilidade de afirmar o quanto o uso do senso comum influenciou no resultado final do jogo e na motivação dos usuários, pois são vários os fatores que influenciam na resposta dos alunos, tais como: a participação de todos os alunos, o cenário da história, a forma que o mestre conduz a história, etc. Porém, os personagens que foram definidos com o auxílio do senso comum (Grupo 1) receberam uma pontuação maior se comparado aos personagens definidos apenas pela professora (Grupo 3), como pode ser observado na **Figura 5.14**.

| 5. O que você achou das personagens do jogo? | | 5. O que você achou das personagens do jogo? | |
|--|-------------|--|-------------|
| <input checked="" type="radio"/> | Muito legal | <input type="radio"/> | Muito legal |
| <input checked="" type="radio"/> | Legal | <input checked="" type="radio"/> | Legal |
| <input type="radio"/> | Indiferente | <input type="radio"/> | Indiferente |
| <input type="radio"/> | Chato | <input type="radio"/> | Chato |
| <input type="radio"/> | Muito chato | <input type="radio"/> | Muito chato |
| <input type="radio"/> | Não sei | <input type="radio"/> | Não sei |

Figura 5.14. Respostas dos Adolescentes do Grupo 1 e Grupo 3 respectivamente

5.10. Considerações Finais

Este capítulo teve como objetivo apresentar a forma que o estudo de caso foi conduzido, assim como, descrever os resultados obtidos através das três etapas definidas. Ressalta-se que a quarta etapa, disponibilizar os resultados obtidos para todas as pessoas envolvidas, foi realizada após a defesa da dissertação de mestrado. O próximo capítulo possui uma discussão dos principais resultados obtidos através do estudo de caso e trabalhos futuros.

CAPÍTULO 6 - CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

6.1. Síntese dos Principais Resultados

Este trabalho apresentou o Contexteller, um jogo narrativo contextualizado no senso comum, que tem como objetivo ser jogado colaborativamente entre os alunos e o professor, de tal forma que permita ao professor ter uma ferramenta para ensinar e/ou trabalhar com os alunos de forma colaborativa e, possibilite aos alunos se expressarem.

Com os resultados obtidos através do estudo de caso foi possível perceber que o uso do Contexteller é uma possibilidade viável para estes fins. Uma vez que a maioria dos alunos se envolveu com a história, muitas vezes percebendo e agindo de acordo com as limitações de seus personagens, e participaram ativamente das histórias, enfrentando e propondo desafios, como também, colaborando uns com os outros para alcançarem um objetivo comum.

O uso do Contexteller como uma ferramenta para apoiar o trabalho colaborativo foi outro fator positivo observado através das análises dos artefatos, utilizados durante o estudo e, apontado pelas professoras. Elas relataram que através das histórias há maneiras de perceber como os alunos estão interagindo e propor desafios para que eles trabalhem colaborativamente.

As professoras também informaram que o Contexteller se mostrou na maioria das vezes uma ferramenta muito adequada para permitir aos alunos se expressarem. Através de seus personagens, os alunos ajudavam a contar a história e, fizeram deste momento uma oportunidade de conversar com os colegas e de se divertir, como pode ser observado nas mensagens de teor cômico apresentadas na Seção 5.9.2.2. Essas atitudes também puderam ser observadas nos alunos que escrevem que não gostam de contar histórias devido à exposição, a falta de criatividade e imaginação.

O estudo de caso mostrou indícios que o senso comum auxilia o professor na definição dos personagens, suas características, temas e cenários. Para as professoras este conhecimento ajuda a lembrar de algo, escolher os personagens e, a conhecer o que os alunos gostam. Tais indícios também apontaram que a satisfação dos alunos com os personagens que foram criados com auxílio do senso comum foi maior do que os personagens definidos sem este auxílio, como discutido na Seção 5.9.3.

O senso comum também pode apoiar durante a história para permitir ao professor ver o que os alunos conhecem de um determinado personagem, evento, local,

etc. Um exemplo que ocorreu foi quando a professora 2 utilizou o senso comum para saber o que os alunos conheciam sobre o castelo.

Ressalta-se que apesar do jogo oferecer possibilidades para contar histórias contextualizadas e permitir aos alunos se expressarem e trabalharem colaborativamente, o professor continua com o importante papel de propor esta atividade, de criar e ajudar na condução da história, estimulando os alunos, propondo desafios, etc.

Este trabalho também contribuiu com o projeto OMCS-Br através da implementação de novos *templates* para a coleta de fatos relacionados ao universo infantil, como também, estimulando os usuários da web na inserção de novos fatos na base através de desafios.

Outra possibilidade investigada neste trabalho foi oferecer ao usuário algumas opções de se fazer buscas no senso comum. Ou seja, permitir a ele ter acesso à rede de conceitos, mas obter apenas as informações que sejam pertinentes, uma vez que ao inserir um determinado conceito, na carta de senso comum, há algumas opções que ele pode utilizar para definir o que deseja saber. Por exemplo: definição, características, usos, etc. Esse mecanismo pode ser utilizado em outros projetos do LIA.

Observou-se através do estudo de caso que apesar de pesquisas comprovarem a eficácia do computador na educação, esta opção em muitas escolas brasileiras não é realidade. Através dos questionários, os alunos relataram que muitas vezes não têm a oportunidade de utilizar o computador e; os professores, neste caso a professora que trabalha em uma escola municipal, não tem acesso aos computadores existentes na escola, durante as suas atividades escolares. Ela relatou que apenas o professor de informática tem acesso ao laboratório.

Sengundo Menezes (2006) muitas escolas dizem ser informatizadas, mas ainda hoje a utilização do computador como uma ferramenta educacional pode se dar de forma ineficiente. Em muitas dessas escolas, os laboratórios são utilizados apenas nas aulas de informática, sendo seu uso restrito aos professores da área tecnológica.

6.2. Trabalhos Futuros

Apesar do resultado satisfatório do estudo de caso observou-se que algumas melhorias podem ser feitas para facilitar o uso do Contexteller. Algumas delas são descritas a seguir.

No protótipo atual, o professor não pode reutilizar o seu cadastro ou o cadastro dos jogadores para criar outra instância do jogo. Esta opção está prevista para ser

implementada, uma vez que ela pode auxiliar o mestre em criar várias instâncias para os mesmo alunos.

Uma possibilidade sugerida por um pesquisador no WCCE 2009 (IFIP World Conference on Computers in Education), evento em que o Contexteller também foi apresentado, está relacionada com criação da instância do jogo de modo colaborativo, ou seja, permitir que os alunos e professor criem juntos a instância. Embora esta possibilidade não esteja implementada, o professor tem a opção de convidar os alunos para esta etapa e juntos, utilizando o mesmo computador, criarem a instância.

Outras sugestões obtidas através dos questionários, distribuídos aos participantes do estudo de caso, foram: ter uma tela inicial com as regras do jogo; adicionar mais alguns elementos de RPG, tais como: Q.I. e Agilidade; atribuir sons e/ou animações no jogo.

As professoras que jogaram com os adolescentes relataram que a interface inicial poderia ter personagens mais neutros, pois, eles remetem ao universo infantil. Porém, a professora que jogou com as crianças, público alvo do jogo, considerou a interface adequada; as crianças tiveram a mesma opinião.

Pretende-se também implementar a funcionalidade “imprimir” no jogo, de modo que o professor possa ter em papel toda a história contada em colaboração com os alunos, permitindo-o gerar diversos materiais a ser apresentados e utilizados, tais como: disponibilizar a história em forma de livro, permitindo aos alunos levarem suas histórias para suas casas, como também mostrar aos seus colegas e; permitir aos alunos desenharem nas folhas impressas, a história que eles mesmos criaram.

Com relação as cartas de senso comum há algumas formas de aprimorar o seu uso em alguns passos do Contexteller, tais como:

Definir Personagens: Durante o estudo de caso foi possível observar que na maioria das vezes as professoras buscavam no senso comum os nomes dos personagens e, em seguida procuravam as suas características. Por isso, percebeu-se que a possibilidade do Contexteller buscar as características, automaticamente após o professor escolher o nome de um personagem, poderia ser satisfatória.

Durante a História: A análise dos vídeos e dos dados coletados mostrou que a forma com que o conhecimento de senso comum está disponível, durante a história, é satisfatória para ajudar a contar histórias para crianças de 8 a 12 anos. Esse resultado positivo foi devido a análise da quantidade de mensagens trocadas pelos alunos, o tempo que elas eram enviadas e, a maneira com que a professora 2 utilizou a carta, ou

seja, com o grupo de crianças há a possibilidade de realizar buscas na carta, analisar as sugestões e utilizá-las.

Entretanto, o professor com grupos de adolescentes, que trocam várias mensagens em um curto período, pode sentir receio de utilizar a carta de senso comum e se perder na história que está sendo contada por eles em uma velocidade significativa. Para tanto, uma possibilidade que pode ser investigada, para apoiar o professor neste caso, é a opção de realizar automaticamente a busca no senso comum a partir da história que está sendo contada.

Atualmente esta possibilidade se torna viável devido a uma parceria entre o LIA e o laboratório Núcleo Interinstitucional de Linguística Computacional¹ (NILC) da USP. O NILC possui um *parser* capaz de identificar toda a estrutura da frase e com isso identificar as palavras principais do texto. Sendo assim, o Contexteller pode automaticamente realizar buscas no senso comum, a partir destas palavras obtidas através do *parser*, e mostrar o resultado para o professor.

Outra opção que se pode utilizar da base de conhecimento de senso comum são as figuras. Durante o estudo de caso os alunos e professoras tiveram a disposição todas as figuras do senso comum e, todos utilizaram estas figuras. Ressalta-se que para o estudo, as figuras foram armazenadas no computador de cada aluno.

Por fim, pretende-se investigar o uso do Contexteller em outros contextos, pois neste caso ele foi utilizado no ambiente escolar entre professor e aluno.

¹ Site que possui alguns dos projetos do NILC, link: <http://www.nilc.icmc.usp.br/nilc/>

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. S. “Elaboração e avaliação de um programa de jogos recreativos infantis para o ensino de conceitos a crianças pré-escolares”. Dissertação de Doutorado, Faculdade de Educação, UNICAMP, 1996, 155p.
- ANACLETO, J. C.; FERREIRA, A. M.; PEREIRA, E. N.; SILVA, M. A. R.; FABRO, J. A. “Ambiente para criação de jogos educacionais de adivinhação baseados em cartas contextualizadas”. In: WIE – Workshop sobre Informática na Escola, 2008.
- BATTAIOLA, A. L. “Jogos por Computador – Histórica, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação”. In: Jornada de Atualização em Informática/ SBC, 2000. Disponível em: [http://nwn.bioware.com/](http://66.102.1.104/scholar?hl=pt-BR&lr=&q=cache:5xU1v4PL4d4J:www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores.pdf+O+que+%C3%A9+Jogo+de+Aventura, Janeiro 2008. 42p.</p><p>BEE, H. “A criança em Desenvolvimento”. São Paulo: Harper & Row do Brasil, 1996, 550p.</p><p>BHON, D.; “Sites Dinâmicos com Dreamweaver PHP & MySQL” Florianópolis: Visual Books, 2004, 1º ed., 124p.</p><p>BIOWARE. “Neverwinter Nights”. Disponível em: <a href=), Julho 2008.
- BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. “Role-Playing Game, Educação e Jogos Computadorizados na Ciberultura”. In: I Simpósio de RPG em Educação, 2003. Disponível em: <http://www.inf.pucrs.br/~jricardo/revolution/doc/historiapaper03.pdf>, Setembro 2007. 14p.
- BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. “A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem”. Technical Reports Series, 2003. 62p.
- BRAGA, J. M. “Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)”. 2000. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação de Educação, UFJF, 2000, 92 p.
- BRUCKMAN, A. 2002. “The future of e-learning communities”. ACM 45, 4 (2002), 60-63.
- CARLOS, A. J. F. “Aplicando Senso Comum na Edição de Objetos de Aprendizagem”. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós Graduação em Ciência da Computação, UFSCar, 2007, 60p.
- CARVALHO, A. F. P. “Utilização de Conhecimento de Senso Comum no Planejamento de Ações de Aprendizagem Apoiado por Computador”. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, UFSCar, 2007, 257 p.
- CASSELL, J.; RYOKAI, K. “Making Space for Voice: Technologies to Support Children’s Fantasy and Storytelling”. In: Springer-Verlag, 2001. Disponível em: <http://delivery.acm.org/10.1145/600000/593601/10050169.pdf?key1=593601&key2=1134089911&coll=ACM&dl=ACM&CFID=48947857&CFTOKEN=77500056>, January 2008. 22p.

- CHIN, J.P.; DIEHL, V. A.; NORMAN, K. L. "Development of an instrument measuring user satisfaction of the human-computer interface". In Proceedings CHI'98, 1998.
- CHORIANOPOULOS, K., SPINELLIS, D. "User interface evaluation of interactive TV: a media studies perspective." In: Universal Access in the Information Society 5, 2, pp. 209-218, Springer, Heidelberg, 2006.
- CLAPARÉDE, E. "Educação Funcional". São Paulo: Companhia Nacional, 1958, 5 ed., 302p.
- CLUA, E. W. G.; JUNIOR, C. L. de L.; NABAIS, R. J. de M. "Importância e Impacto dos Jogos Educativos na Sociedade". In: I Workshop Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2002.
- CORTEZ, R. N. C. "Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola". MOTRIZ, vol. 2, Junho 1996, 9p.
- CRAWFORD, C. "The Art of Computer Game Design. Washigton State Univsersity". 1982, 90p.
- CURVELO, C.; MEIRELES, E.; CORREA, J. "O conhecimento ortográfico da criança no jogo da força". Psicologia: Reflexão e Crítica, vol. 11, n. 3, 1998, 19p.
- DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. "Java: Como Programar" Porto Alegre: Bookman, 2002, 4º ed., 1386p.
- DELORS, J. (org.). "Educação: um tesouro a descobrir". São Paulo: Cortez. Brasília: UNESCO, 1998.
- DIAS, C. "Estudo de Caso: idéias importantes e referências", 2000. Disponível em: www.geocities.com/claudiaad/case_study.pdf, Janeiro 2008.
- DIAZ-AGUADO, M. J. D. "Educação Intercultural e Aprendizagem Cooperativa". Porto: Editora Porto, 2003.
- DUARTE, R. S.; FREITAS, M. T. "O jogo xadrez no ensino da matemática", 2007. Disponível em: http://www.clubedexadrez.com.br/download/matematica07_rafael.doc, Janeiro 2008.
- EVANS, C. "The effectiveness of m-learning in the form of podcast revision lectures in higher education." In: Computers & Education. V. 50, P. 491-498, 2008.
- FALBO, R. A.; RUY, F. B.; PEZZIN, J.; MORO, R. D. "Ontologias e Ambientes de Desenvolvimento de Software Semânticos." In: JIISIC – Jornadas Iberoamericanas de Ingeniería de Software e Ingeniería del Conocimiento, 2004. Disponível em: <http://www.inf.ufes.br/~falbo/download/pub/2004-JIISIC-1.pdf>, Janeiro 2007. 16p.
- FERNANDES, V. R. "O que é RPG?". Revista RPG Dragão Brasil, n. 123, 2008.
- FERREIRA, A. M. "Ambiente de Jogos Educacionais de Adivinhação Baseados no Conhecimento de Senso Comum". Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, UFSCar, 2008. 123p.
- FREIRE, P. "Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa". São Paulo: Paz e Terra, 1996, 31 ed., 92p.

GONÇALVES, Y. S. “O valor da recreação no incentivo a prática da educação física no colégio estadual Ana Nery de 5ª a 8ª Série”, 2007. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea25.htm>, Janeiro 2008.

HAYASHI, E.C.S. ; NERIS, V. P. A. ; BARANAUSKAS, M. C. C. ; MARTINS, M. C. ; PICCOLO, L. S. G. ; COSTA, R. . “Avaliando a Qualidade Afetiva de Sistemas Computacionais Interativos no Cenário Brasileiro”. In: Usabilidade, Acessibilidade, Inteligibilidade, Workshop no IHC 2008, 2008, Porto Alegre. Anais do Workshop UAI, 2008. p. 1-5.

JÄRVINEN, A.; HELIÖ, S.; MÄYRÄ, F. “Communication and Community in Digital Entertainment Services.” In: Prestudy Research Report, 2002.

KIM, K.; PICARD, R. W.; LIEBERMAN, H. “Common Sense Assistant for Writing Stories that Teach Social Skills”. In: Computer Human Interaction (CHI), Abril 2008, pp. 2805-2810.

LEUNG, E.; UNDERWOOD, J. “Affordance and Affect in Promotional Websites”. In: 18th Australasian Conference on Information Systems, 2007.

LIEBERMAN, H.; LIU, H.; SINGH, P. BARRY, B. “Beating Common Sense into Interactive Applications”. In: WINTER - American Association for Artificial Intelligence, 2004. Disponível em: <http://web.media.mit.edu/~push/Beating-Common-Sense.pdf>, December 2007, 14p.

LIU, H.; SINGH, P. “Makebelieve: Using Commonsense Knowledge to Generate Stories”. In: Eighteenth National Conference on Artificial Intelligence, 2002. Disponível em: <http://agents.media.mit.edu/projects/makebelieve/AAAI2002-makebelieve.pdf>, December 2007. 2p.

LIU, H.; SINGH, P. “ConceptNet – a practical commonsense reasoning toll-kit”. In: BT Technology Journal, vol. 22, Outubro 2004, pp. 221-226.

LOPES, L. M. C.; KLIMICK, C.; CASANOVA, M. A. “Relato de uma experiência de Sistema Híbrido no Ensino Fundamental: Projeto Aulativa”. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, Janeiro 2003, São Paulo.

MARCATTO, A. “Saindo do Quadro”. São Paulo: Alfeu Marcatto, 1996. 189p.

MARTINS, R. T.; HASEGAWA, R.; NUNES, M.G.V. “Curupira: um parser funcional para a língua portuguesa”. Relatório Técnico. São Carlos: NILC, 2002 , 43p.

MENDES, C. L. “Narrar para outros, narrar para si: as narrativas dos jogos eletrônicos como estratégias de subjetivação”. Educação e comunicação, n. 16, Janeiro 2008, 17p.

MENEZES, D. “Tecnologia ao alcance de todos”. Revista Nova Escola, n. 195, Setembro 2006, pp. 31 – 37.

MINSKY, M: ‘The society of mind’, Simon & Schuster (1987).

MUNIZ, M. C. M. “A construção de recursos linguistic-computacionais para o português do Brasil: o projeto Unitex-PB”. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós Graduação em Ciências da Computação e Matemática Computacional, ICMC-USP, 2004, 92p.

- NORMAN, D.A. "Emotional design: why we love (or hate) everyday things". New York: Basic Books, 2004.
- OAKLANDER, V. "Descobrimos Crianças a abordagem gestáltica com crianças e adolescente". São Paulo: Summus Editorial, 1978, 364p.
- PAPERT, S. "Logo: computadores e educação". J A Valente (Trad.). SP: Brasiliense, 1985.
- PASTOREAU, M. "Dicionário das cores do nosso tempo". Lisboa: Editorial Estampa, 1997, 188p.
- PEREIRA, E. N. "Desenvolvimento e Avaliação do Ambiente "O que é, o que é?" de Co-Autoria de Jogos Educacionais de Adivinhação Baseados em Cartas Contextualizadas Usando o Conhecimento de Senso Comum", Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, UFSCar, 2008, 80p.
- PIAGET, J. "A Equilibração das Estruturas Cognitivas". Rio de Janeiro: Zahar, 1976, 175p.
- PIAGET, J. "Psicologia e pedagogia". Rio de Janeiro: Forense, 1998. 184p.
- PIZZOL, C. D.; ZANATTA, A. L. "O RPG como Técnica na Construção de Software Educacional: A Revolução Farroupilha". In: XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Proceedings, SBC, 2001.
- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. "Interaction design: beyond human-computer interaction." USA: John Wiley & Sons, Inc. 2002. 519 p.
- RAMALHO, B., L. "Educação como exercício de diversidade". Brasília: UNESCO, 2005, 476p.
- RIEDER, R.; ZANELATTO, M.; BRANCHER, J.D. "Observação e Análise da Aplicação de Jogos Educacionais Bidimensionais em um Ambiente Aberto". In: INFOCOMP – Journal of Computer Science, 2005. Disponível em: <http://www.dcc.ufla.br/infocomp/Artigos/v4.2/art08.pdf>, Outubro 2007. 6p.
- SILVA, M. A. R. "Investigando o uso de Senso Comum no apoio a jogos narrativos para crianças em idade escolar". -- São Carlos: UFSCar, 2008. Monografia para Exame de Qualificação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2008
- SINGH, P.; BARRY, B.; LIU, H. "Teaching machines about everyday life". BT Technology Journal, v. 22, n. 4, 2004. pp. 227-240.
- SINGH, P. "The public acquisition of commonsense knowledge". In: AAAI Spring symposium on acquiring (and using) linguistic (and world) knowledge for information access, 2002. Disponível em: <http://www.openmind.org/papers/AAAI2002-Spring.pdf>, January 2008. 6p.
- SOLER, R. "O que são os jogos cooperativos? Para quem são?". Disponível em: <http://www.via6.com/topico.php?tid=96808&cid=7284>, Janeiro 2008.
- TAROUCO, L. M. R; ROLAND, L. C.; FABRE, M. J. M.; KONRATH, M. L. P. "Jogos educacionais". In: CINTED – Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, 2004. Disponível: <http://www.ueb-df.org.br/Adultos/Reflexoes/Jogos%20Educacionais.pdf>, Novembro 2007.

THE EDUCATION ARCADE. “Revolution”. Disponível em: <http://www.educationarcade.org/node/357>, Julho 2008.

TOBALDINI, M. A.; BRANCHER, J. D. “Um RPG Educacional Computadorizado e Missões Contextualizadas com seus Ambientes”. In: Anais do XV Seminário de Computação, Novembro 2006, pp. 85-96.

TSUTSUMI, V. P. “Uso de senso comum na detecção das diferenças culturais no contexto do projeto Open Mind Common Sense”. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, UFSCar, 2006, 118p.

VYGOTSKY, L. S. “A formação social da mente”. São Paulo: Martins Fontes, 1998, ed. 6, 191p.

WAINER, J. “Métodos de pesquisa quantitativa e qualitativa para a ciência computação.” In: KOWALTOWSKI, Tomasz; BREITMAN, Karin. (Org.). Atualização em informática 2007. Sociedade Brasileira de Computação e Editora PUC-Rio, 2007. p. 221-262.

WANG, A.; CASSELL, J. “Co-authoring, Corroborating, Criticizing: Collaborative Storytelling between Virtual and Real Children”. In: 3th Educational Agents – More than Virtual Tutors, Austrian Research Institute for Artificial Intelligence, 2003. Disponível em: <http://www.soc.northwestern.edu/justine/discourse/pdfs/wang2003b.pdf>, January 2008. 24p.

WILLIAMS, R.; BARRY, B.; SINGH, P. “ComicKit: Acquiring Story Scripts Using Common Sense Feedback”. In: IUI – International conference on intelligent user interfaces, 2005. Disponível em: <http://delivery.acm.org/10.1145/1050000/1040907/p302-williams.pdf?key1=1040907&key2=0312582021&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=16133703&CFTOKEN=25867058>, January 2008. 3p

YIN, R. K. “Case Study Research. Design and Methods”. California (USA): Sage Publications, Applied social research method series, 2002, v.5, 3ed., 200p.

APÊNDICE I



São Carlos, __/__/2009

Convite

Convidamos você para participar do estudo de caso denominado “Investigando o uso do Conhecimento de Senso Comum para a Contextualização Cultural de Jogos Narrativos no Ambiente Escolar”. Este estudo de caso tem como objetivo utilizar um jogo narrativo, chamado “Contexteller”, desenvolvido por pesquisadores do Laboratório de Interação Avançada (LIA/DC-UFSCar) que pode ser acessado via Web no endereço: <http://www.lia.dc.ufscar.br:8080/Contexteller>.

O Contexteller é um jogo de contar histórias, semelhante ao RPG (Role Playing Game), que tem como participantes 6 pessoas: uma pessoa é o Mestre - responsável por definir as personagens, criar e apresentar um cenário de uma história, e as outras pessoas são os jogadores, que contribuem com o mestre para continuar ou modificar essa história, pois o objetivo é que todos se divirtam e gostem da história que está sendo feita. Neste estudo de caso você poderá ser o Mestre, e através dele contar uma história junto com os outros jogadores.

No processo de criar a história, você poderá definir quaisquer personagens e cenário, e de acordo com o assunto (tema da história) que desejar, o Contexteller poderá sugerir a você personagens e outras informações que poderão te ajudar a compor a história. Ressalta-se que as sugestões não precisam ser adotadas, serão apenas dicas para te auxiliar nesse processo.

O objetivo desse estudo é avaliar o jogo Contexteller. Por isso, enquanto você estiver jogando haverá um programa no computador gravando todos os movimentos do mouse e teclado. Se quiser, você também poderá falar, enquanto estiver jogando, se esta gostando ou não do jogo, como também dizer tudo o que lhe vem a cabeça, por exemplo, “gostei”, “não entendi”, “agora ficou mais claro”, ou qualquer outro comentário que queira fazer. Após jogar o Contexteller, você também poderá dizer se gostou ou não de jogar e relatar os pontos positivos e negativos. O relato será através de questionários (perguntas simples, apenas para você falar sobre a sua experiência no jogo).

Todas essas informações gravadas serão utilizadas apenas para avaliar o jogo. Por isso, não se preocupe, sempre que for comentado algo sobre o estudo, não será citado o seu nome e nenhuma outra informação que possa te identificar.

Agradecemos a sua colaboração!

Qualquer dúvida, por favor, entre em contato:

| Nome | E-mail | Telefone |
|-----------------------------|--|----------------|
| Ana Luiza Dias | ana_dias@dc.ufscar.br | (16) 9184-1724 |
| Marcos Alexandre Rose Silva | marcos_silva@dc.ufscar.br | (16) 9106-8404 |
| Junia Coutinho Anacleto | junia@dc.ufscar.br | (16) 3351-8615 |

Profa. Dra. Junia Coutinho Anacleto
Coordenadora – LIA
Professora Associada – DC/UFSCar

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

<http://www.dc.ufscar.br>

Rodovia Washington Luiz, Km. 235 – Caixa Postal 676

Fone: (16) 33518231 – Fax: (16) 33518233

CEP 13565-905 – São Carlos – SP – Brasil

APÊNDICE II



São Carlos, __/__/2009

Convite

Convidamos você para participar do estudo de caso denominado “Investigando o uso do Conhecimento de Senso Comum para a Contextualização Cultural de Jogos Narrativos no Ambiente Escolar”. Este estudo de caso tem como objetivo utilizar um jogo narrativo, chamado “Contexteller”, desenvolvido por pesquisadores do Laboratório de Interação Avançada (LIA/DC-UFSCar) que pode ser acessado via Web no endereço: <http://www.lia.dc.ufscar.br:8080/Contexteller>.

O Contexteller é um jogo de contar histórias, semelhante ao RPG (Role Playing Game), que tem como participantes 6 pessoas: uma pessoa é o Mestre - responsável por definir as personagens, criar e apresentar um cenário de uma história, e as outras pessoas são os jogadores, que contribuem com o mestre para continuar ou modificar essa história, pois o objetivo é que todos se divirtam e gostem da história que está sendo feita. Neste estudo de caso você poderá ser uma personagem, e através dela contar uma história junto com os outros jogadores e mestre.

O objetivo desse estudo é avaliar o jogo Contexteller. Por isso, enquanto você estiver jogando haverá um programa no computador gravando todos os movimentos do mouse e teclado. Se quiser, você também poderá falar, enquanto estiver jogando, se esta gostando ou não do jogo, como também dizer tudo o que lhe vem a cabeça, por exemplo, “gostei”, “não entendi”, “agora ficou mais claro”, ou qualquer outro comentário que queira fazer. Após jogar o Contexteller, você também poderá dizer se gostou ou não de jogar e relatar os pontos positivos e negativos. O relato será através de questionários (perguntas simples, apenas para você falar sobre a sua experiência no jogo).

Todas essas informações gravadas serão utilizadas apenas para avaliar o jogo. Por isso, não se preocupe, sempre que for comentado algo sobre o estudo, não será citado o seu nome e nenhuma outra informação que possa te identificar.

Agradecemos a sua colaboração!

Qualquer dúvida, por favor, entre em contato:

| Nome | E-mail | Telefone |
|-----------------------------|--|----------------|
| Ana Luiza Dias | ana_dias@dc.ufscar.br | (16) 9184-1724 |
| Marcos Alexandre Rose Silva | marcos_silva@dc.ufscar.br | (16) 9106-8404 |
| Junia Coutinho Anacleto | junia@dc.ufscar.br | (16) 3351-8615 |

Profa. Dra. Junia Coutinho Anacleto

Coordenadora – LIA

Professora Associada – DC/UFSCar

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

<http://www.dc.ufscar.br>

Rodovia Washington Luiz, Km. 235 – Caixa Postal 676

Fone: (16) 33518231 – Fax: (16) 33518233

CEP 13565-905 – São Carlos – SP – Brasil

APÊNDICE III

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

1. Você está sendo convidado para participar da pesquisa “Investigando o Uso do Conhecimento de Senso Comum para a Contextualização Cultural de Jogos Narrativos no Ambiente Escolar”.
2. Esta pesquisa tem como intuito permitir ao professor contar histórias considerando os conhecimentos culturais da comunidade em que os alunos vivem.
 - a. Você foi selecionado por ser professor(a) do ensino fundamental da Escola Educacional Vivência SS Ltda e sua participação não é obrigatória.
 - b. O objetivo deste estudo é avaliar o jogo computacional de contar histórias que utiliza o senso comum (conhecimento cultural), chamado “Contexteller”, desenvolvido por pesquisadores do Laboratório de Interação Avançada (LIA/DC-UFSCar) que pode ser acessado via Web no endereço: <http://www.lia.dc.ufscar.br:8080/Contexteller/>.
 - c. Sua participação nesta pesquisa consistirá em criar uma história e contar essa história juntamente com 5 alunos no “Contexteller”. Após a utilização do “Contexteller”, você poderá relatar a sua experiência com esse jogo e relatar os pontos positivos e negativos do mesmo. O relato será através de questionários e entrevistas.
3. A sua participação não envolve nenhum custo, risco ou desconforto moral, ético ou físico, podendo você negar-se a responder às perguntas ou cancelar a entrevista que compõem o estudo de caso.
4. A pesquisa ocorrerá na Escola Educacional Vivência SS Ltda, em um horário previamente definido. Durante a pesquisa você será assistido pelos condutores do Estudo de Caso. O recurso a ser usado é o computador e o tempo do Estudo de Caso não ultrapassará 60 minutos.
5. Antes e durante o curso da pesquisa, você poderá solicitar esclarecimentos a respeito dos procedimentos ou qualquer outra questão relacionada com a pesquisa.
6. Você tem total liberdade de se recusar a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo ao seu cuidado.
 - a. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento.
 - b. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição.
7. Seus dados pessoais envolvidos na pesquisa serão confidenciais.
 - a. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação.
 - b. Toda e qualquer informação coletada durante o estudo é tratada como confidencial. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação. Ressalta-se que os resultados obtidos serão mostrados aos participantes após o término da pesquisa.
8. Você não terá nenhum benefício financeiro por participar desse estudo, mas os resultados obtidos através dessa pesquisa serão utilizados para investigar melhorias na ferramenta “Contexteller”, na qual você poderá utilizar a qualquer momento.
9. Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço do pesquisador principal, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Profa. Junia Coutinho Anacleto
Departamento de Computação (DC)
Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)
Caixa Postal 676
13565-905 São Carlos-SP
Tel.: (16)3351-8618/ (16)3351-8615

Mestranda Ana Luiza Dias

Mestrando Marcos Alexandre Rose Silva

São Carlos, __/__/2009

Professor participante

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

1. Seu filho ou a pessoa pela qual você é responsável está sendo convidado para participar da pesquisa “Investigando o Uso do Conhecimento de Senso Comum para a Contextualização Cultural de Jogos Narrativos no Ambiente Escolar”.
2. Esta pesquisa tem como intuito permitir ao professor contar histórias considerando os conhecimentos culturais da comunidade em que os alunos vivem.
 - a. Seu filho foi selecionado por ser aluno do ensino fundamental da Escola Educacional Vivência SS Ltda e a participação não é obrigatória.
 - b. O objetivo deste estudo é avaliar o jogo computacional de contar histórias que utiliza o senso comum (conhecimento cultural), chamado “Contexteller”, desenvolvido por pesquisadores do Laboratório de Interação Avançada da UFSCar, que pode ser acessado via Web no endereço: <http://www.lia.dc.ufscar.br:8080/Contexteller/>.
 - c. A participação do seu filho nesta pesquisa consistirá em contar uma história colaborativamente com o professor e mais 4 alunos. Após a utilização do jogo “Contexteller”, o seu filho poderá relatar a sua experiência com esse jogo e relatar os pontos positivos e negativos do mesmo. O relato será através de questionários e entrevistas.
3. A participação de seu filho não envolve nenhum custo, risco ou desconforto moral, ético ou físico, podendo ele negar-se a responder às perguntas ou cancelar a entrevista que compõem o estudo de caso.
4. A pesquisa ocorrerá na Escola Educacional Vivência SS Ltda, em um horário previamente definido. Durante a pesquisa, seu filho será assistido pelos condutores do Estudo de Caso e o tempo do Estudo de Caso não ultrapassará 60 minutos.
5. Antes e durante o curso da pesquisa, o seu filho poderá solicitar esclarecimentos a respeito dos procedimentos ou qualquer outra questão relacionada com a pesquisa.
6. O seu filho tem total liberdade de se recusar a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo.
 - a. A qualquer momento o seu filho pode desistir de participar e retirar seu consentimento.
 - b. A recusa não trará nenhum prejuízo na relação com o pesquisador ou com a escola.
7. Os dados pessoais envolvidos na pesquisa serão confidenciais.
 - a. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre a participação do seu filho.
 - b. Toda e qualquer informação coletada durante o estudo é tratada como confidencial. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação. Ressalta-se que os resultados obtidos serão mostrados aos participantes após o término da pesquisa.
8. O seu filho não terá nenhum benefício financeiro por participar desse estudo, mas os resultados obtidos através dessa pesquisa serão utilizados para investigar melhorias na ferramenta “Contexteller”, na qual ele poderá utilizar a qualquer momento.
9. Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço do pesquisador principal, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Profa. Junia Coutinho Anacleto
Departamento de Computação (DC)
Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)
Caixa Postal 676
13565-905 São Carlos-SP
Tel.: (16)3351-8618/ (16)3351-8615

Mestranda Ana Luiza Dias

Mestrando Marcos Alexandre Rose Silva

São Carlos, __/__/2009

Responsável pelo participante

APÊNDICE IV

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

1. Você está sendo convidado para participar da pesquisa “Investigando o Uso do Conhecimento de Senso Comum para a Contextualização Cultural de Jogos Narrativos no Ambiente Escolar”.
2. Esta pesquisa tem como intuito permitir ao professor contar histórias considerando os conhecimentos culturais da comunidade em que os alunos vivem.
 - a. Você foi selecionado por ser professor(a) do ensino fundamental da Escola Educacional Vivência SS Ltda e sua participação não é obrigatória.
 - b. O objetivo deste estudo é avaliar o jogo computacional de contar histórias que utiliza o senso comum (conhecimento cultural), chamado “Contexteller”, desenvolvido por pesquisadores do Laboratório de Interação Avançada (LIA/DC-UFSCar) que pode ser acessado via Web no endereço: <http://www.lia.dc.ufscar.br:8080/Contexteller/>.
 - c. Sua participação nesta pesquisa consistirá em criar uma história e contar essa história juntamente com 5 alunos no “Contexteller”. Após a utilização do “Contexteller”, você poderá relatar a sua experiência com esse jogo e relatar os pontos positivos e negativos do mesmo. O relato será através de questionários e entrevistas.
3. A sua participação não envolve nenhum custo, risco ou desconforto moral, ético ou físico, podendo você negar-se a responder às perguntas ou cancelar a entrevista que compõem o estudo de caso.
4. A pesquisa ocorrerá na Escola Educacional Vivência SS Ltda, em um horário previamente definido. Durante a pesquisa você será assistido pelos condutores do Estudo de Caso. O recurso a ser usado é o computador e o tempo do Estudo de Caso não ultrapassará 60 minutos.
5. Antes e durante o curso da pesquisa, você poderá solicitar esclarecimentos a respeito dos procedimentos ou qualquer outra questão relacionada com a pesquisa.
6. Você tem total liberdade de se recusar a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo ao seu cuidado.
 - a. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento.
 - b. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição.
7. Seus dados pessoais envolvidos na pesquisa serão confidenciais.
 - a. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação.
 - b. Toda e qualquer informação coletada durante o estudo é tratada como confidencial. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação. Ressalta-se que os resultados obtidos serão mostrados aos participantes após o término da pesquisa.
8. Você não terá nenhum benefício financeiro por participar desse estudo, mas os resultados obtidos através dessa pesquisa serão utilizados para investigar melhorias na ferramenta “Contexteller”, na qual você poderá utilizar a qualquer momento.
9. Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço do pesquisador principal, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Profa. Junia Coutinho Anacleto
Departamento de Computação (DC)
Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)
Caixa Postal 676
13565-905 São Carlos-SP
Tel.: (16)3351-8618/ (16)3351-8615

Mestranda Ana Luiza Dias

Mestrando Marcos Alexandre Rose Silva

São Carlos, __/__/2009

Professor participante

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

1. Seu filho ou a pessoa pela qual você é responsável está sendo convidado para participar da pesquisa “Investigando o Uso do Conhecimento de Senso Comum para a Contextualização Cultural de Jogos Narrativos no Ambiente Escolar”.
2. Esta pesquisa tem como intuito permitir ao professor contar histórias considerando os conhecimentos culturais da comunidade em que os alunos vivem.
 - a. Seu filho foi selecionado por ser aluno do ensino fundamental da Escola Educacional Vivência SS Ltda e a participação não é obrigatória.
 - b. O objetivo deste estudo é avaliar o jogo computacional de contar histórias que utiliza o senso comum (conhecimento cultural), chamado “Contexteller”, desenvolvido por pesquisadores do Laboratório de Interação Avançada da UFSCar, que pode ser acessado via Web no endereço: <http://www.lia.dc.ufscar.br:8080/Contexteller/>.
 - c. A participação do seu filho nesta pesquisa consistirá em contar uma história colaborativamente com o professor e mais 4 alunos. Após a utilização do jogo “Contexteller”, o seu filho poderá relatar a sua experiência com esse jogo e relatar os pontos positivos e negativos do mesmo. O relato será através de questionários e entrevistas.
3. A participação de seu filho não envolve nenhum custo, risco ou desconforto moral, ético ou físico, podendo ele negar-se a responder às perguntas ou cancelar a entrevista que compõem o estudo de caso.
4. A pesquisa ocorrerá na Escola Educacional Vivência SS Ltda, em um horário previamente definido. Durante a pesquisa, seu filho será assistido pelos condutores do Estudo de Caso e o tempo do Estudo de Caso não ultrapassará 60 minutos.
5. Antes e durante o curso da pesquisa, o seu filho poderá solicitar esclarecimentos a respeito dos procedimentos ou qualquer outra questão relacionada com a pesquisa.
6. O seu filho tem total liberdade de se recusar a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo.
 - a. A qualquer momento o seu filho pode desistir de participar e retirar seu consentimento.
 - b. A recusa não trará nenhum prejuízo na relação com o pesquisador ou com a escola.
7. Os dados pessoais envolvidos na pesquisa serão confidenciais.
 - a. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre a participação do seu filho.
 - b. Toda e qualquer informação coletada durante o estudo é tratada como confidencial. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação. Ressalta-se que os resultados obtidos serão mostrados aos participantes após o término da pesquisa.
8. O seu filho não terá nenhum benefício financeiro por participar desse estudo, mas os resultados obtidos através dessa pesquisa serão utilizados para investigar melhorias na ferramenta “Contexteller”, na qual ele poderá utilizar a qualquer momento.
9. Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço do pesquisador principal, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Profa. Junia Coutinho Anacleto
Departamento de Computação (DC)
Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)
Caixa Postal 676
13565-905 São Carlos-SP
Tel.: (16)3351-8618/ (16)3351-8615

Mestranda Ana Luiza Dias

Mestrando Marcos Alexandre Rose Silva

São Carlos, __/__/2009

Responsável pelo participante

APÊNDICE V

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) Coordenador(a)/Professor(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso “Investigando o Uso do Conhecimento de Senso Comum para a Contextualização Cultural de Jogos Narrativos no Ambiente Escolar”. Pedimos a gentileza de responder as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Faixa Etária:

- 18 a 22 anos
 23 a 27 anos
 28 a 32 anos
 33 a 37 anos
 38 a 42 anos
 acima de 42 anos

3. Assinale o seu Grau Acadêmico mais alto:

- Ensino Médio Completo
 Magistério
 Curso Técnico
 Graduação Incompleta
 Graduação Completa
 Pós Graduação Incompleta
 Pós Graduação Completa

Informe, qual o curso e a quanto tempo se formou?

4. Qual é o seu cargo?

5. Quais atividades você realiza junto com os alunos?

6. Qual(ais) disciplina(s) você leciona nesta escola?

- Nenhuma
 Língua Portuguesa. Quanto tempo? _____
 Matemática. Quanto tempo? _____
 Ciências Naturais. Quanto tempo? _____
 Geografia. Quanto tempo? _____
 História. Quanto tempo? _____
 Arte. Quanto tempo? _____
 Educação Física. Quanto tempo? _____
 Língua Estrangeira. Quanto tempo? _____
 Outras (Descreva). Quanto tempo? _____

7. Você já contou alguma história para os alunos na escola?

- Sim.
 Não.

Por quê? _____

Se sim, com que frequência:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, em qual(ais) disciplina(s) ?

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

Se sim, você lembra qual foi a reação da maioria dos alunos ao ouvir uma história?

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

Se sim, você teve alguma(s) dificuldade(s) para contar histórias? Qual(is)?

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

8. Qual é a sua opinião sobre o uso do conhecimento cultural (mitos, crenças, valores, etc.) dos alunos para contar histórias?

9. Você conhece algum jogo computacional para ajudar a contar histórias?

Sim Não

Se sim, qual(ais)?

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

Se sim, você já utilizou algum desses jogos para ajudar a contar histórias?

Sim. Aonde jogou? _____
 Não.

10. Você utiliza computador?

Sim Não

Se sim, há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

Se sim, para que você usa o computador? Assinale todas as alternativas que se aplica a você.

- Estudo e pesquisa
 Curso on-line de educação continuada
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Download (baixar músicas, filmes, jogos, etc.)
 Outros. Quais? _____

Se sim, quantas horas por semana, em média, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

11. Você tem acesso a Internet?

Sim Não

Se sim, onde você tem acesso a Internet? Assinale todas as alternativas que se aplica a você.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em *lan houses*

Se sim, a Internet que você usa tem:

- Acesso discado
 Banda larga

Se sim, quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

12. Utilizou ou utiliza o computador em atividades da sua disciplina?

Sim Não

Se sim, com que frequência:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 nunca

Se sim, qual(ais) atividade(s)?

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____
(5) _____

Se sim, você lembra o(s) nome(s) dos programa(s) utilizados na(s) atividade(s) citada(s) acima?

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____
(5) _____

13. Qual é a sua opinião sobre o uso de jogos computacionais na educação?

APÊNDICE VI

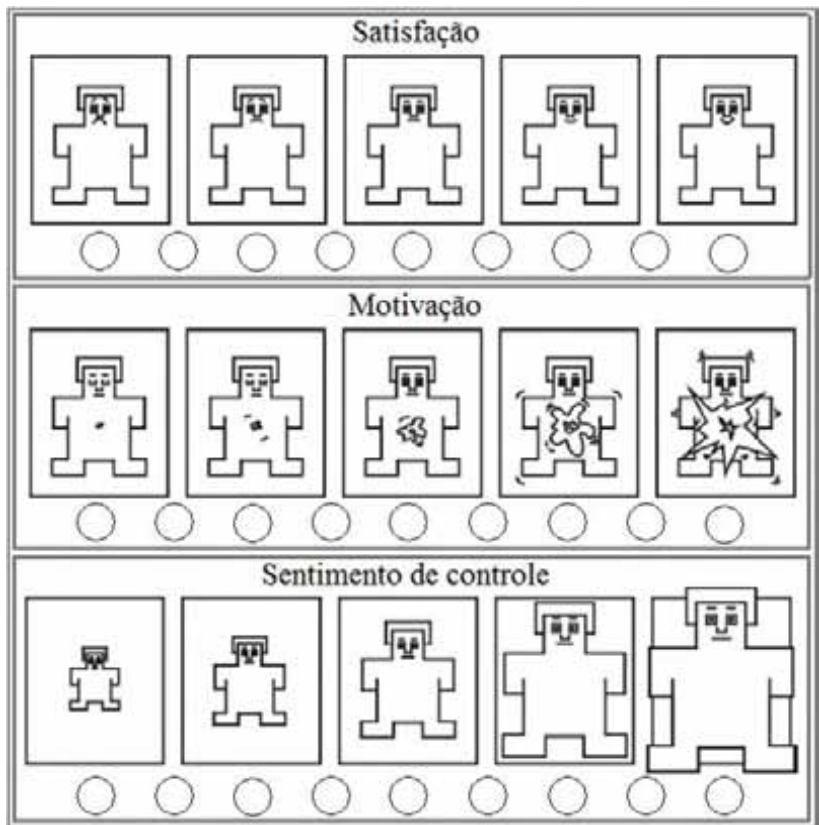
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Coordenador(a)/Professor(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

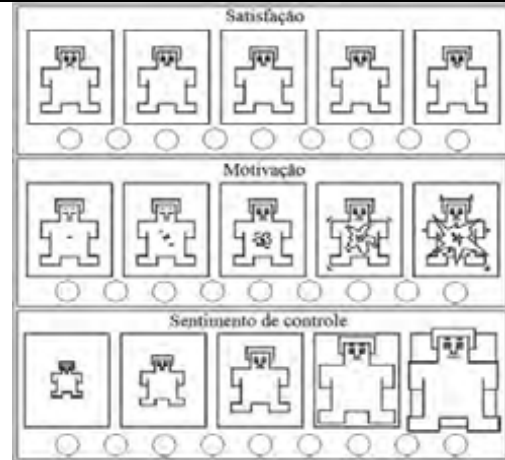
| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



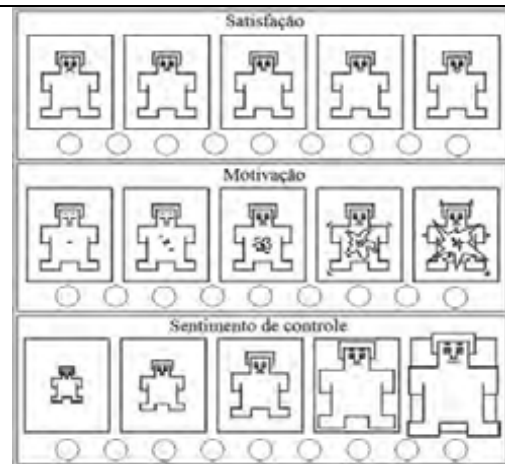
Questionário de Auto-Avaliação

| Telas | Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela ao lado |
|---|---|
| <p>Inicial</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 1 de 5 – Cadastrar Mestre</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 2 de 5 – Cadastrar Jogador</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |

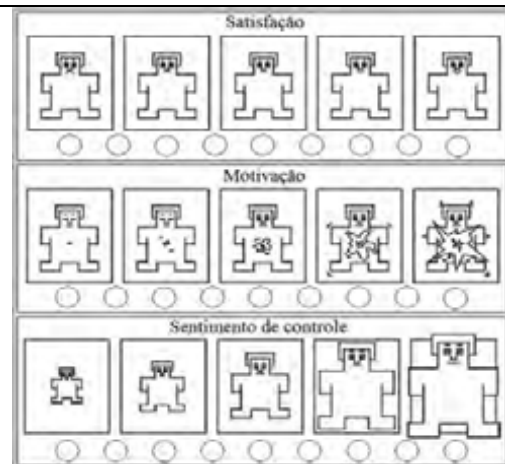
Passo 3 de 5 - Definir Jogo



Passo 4 de 5 - Definir Personagens



Passo 5 de 5 - Definir História



APÊNDICE VII

Questionário de Auto-Avaliação

| Telas | Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela ao lado |
|---|---|
| <p>Tela Inicial</p>  | <p>Satisfação</p> <p>Motivação</p> <p>Sentimento de controle</p> |
| <p>Passo 1 de 2 – Identificar Jogador</p>  | <p>Satisfação</p> <p>Motivação</p> <p>Sentimento de controle</p> |
| <p>Passo 2 de 2 – Detalhar Personagem</p>  | <p>Satisfação</p> <p>Motivação</p> <p>Sentimento de controle</p> |

Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



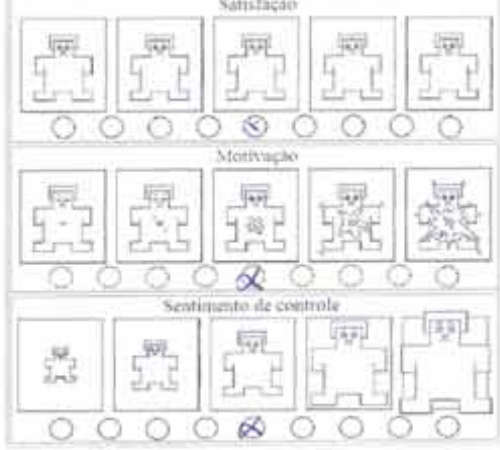
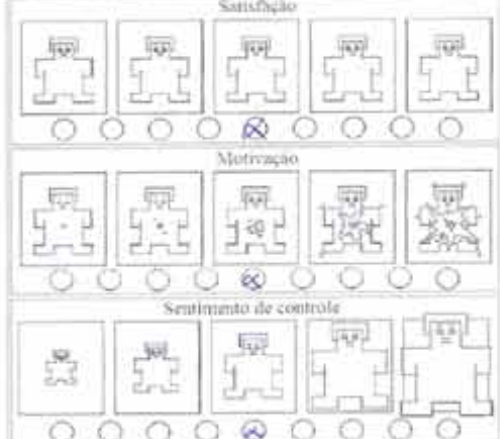
Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

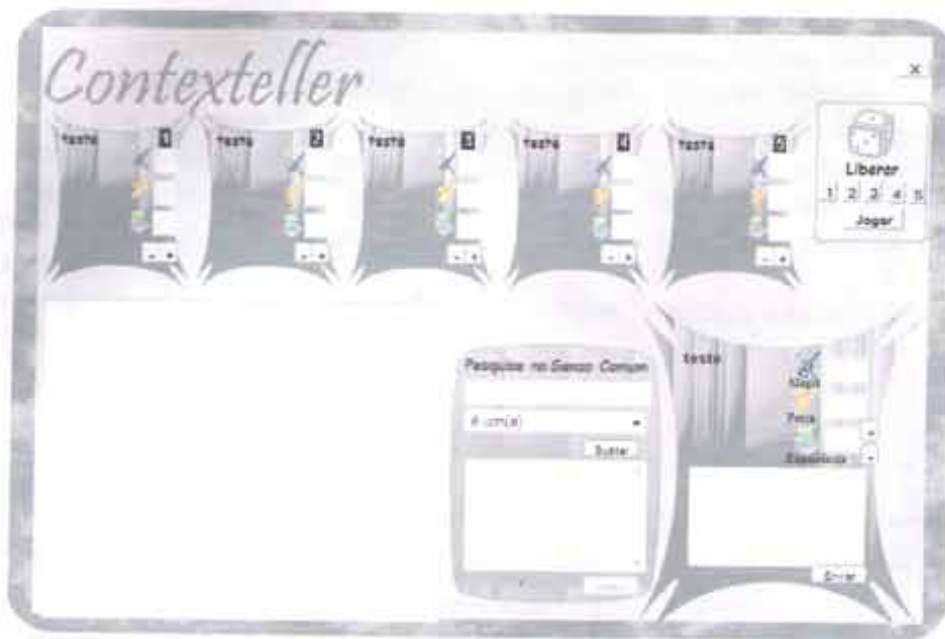
| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

| Telas | Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela ao lado |
|---|---|
| <p>Tela Inicial</p>  | <p>Satisfação</p> <p>Motivação</p> <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 1 de 2 – Identificar Jogador</p>  | <p>Satisfação</p> <p>Motivação</p> <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 2 de 2 – Detalhar Personagem</p>  | <p>Satisfação</p> <p>Motivação</p> <p>Sentimento de controle</p>  |

Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

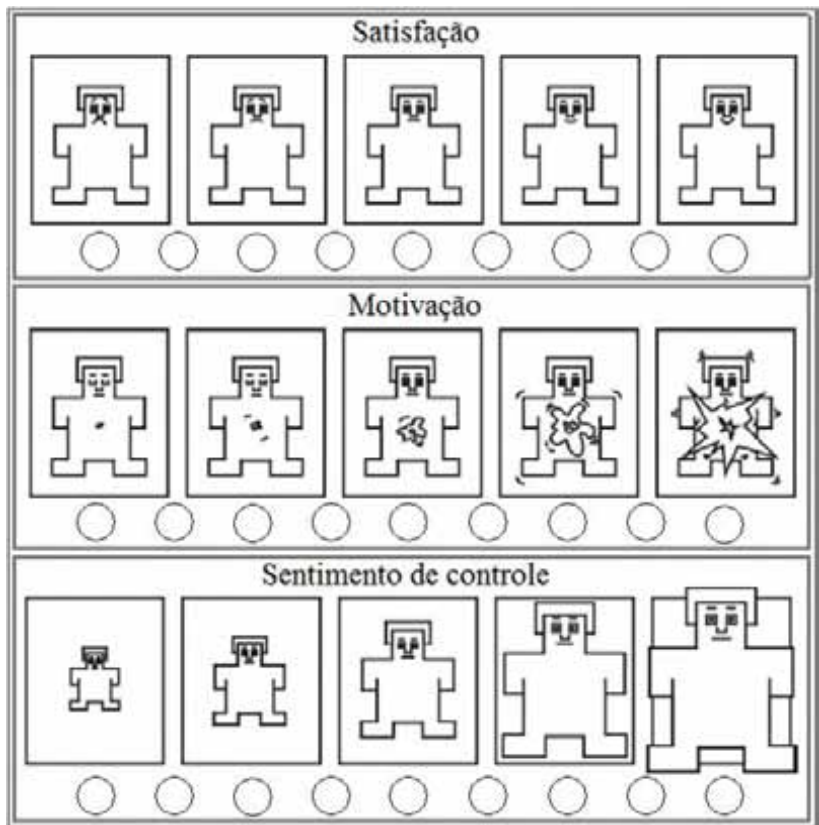
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Coordenador(a)/Professor(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

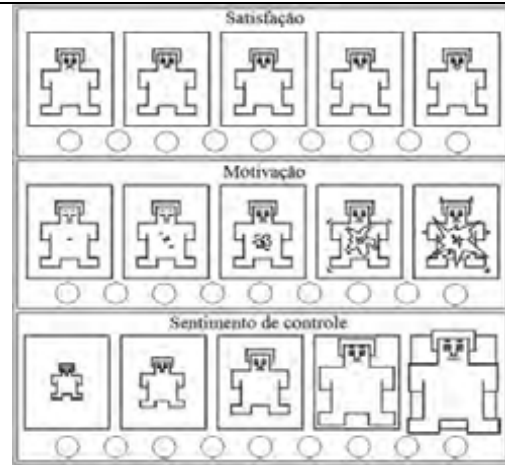
| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

| Telas | Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela ao lado |
|---|---|
| <p>Tela Inicial</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 1 de 2 - Identificar Jogador</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 2 de 2 - Detalhar Personagem</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |

Tela do Jogo



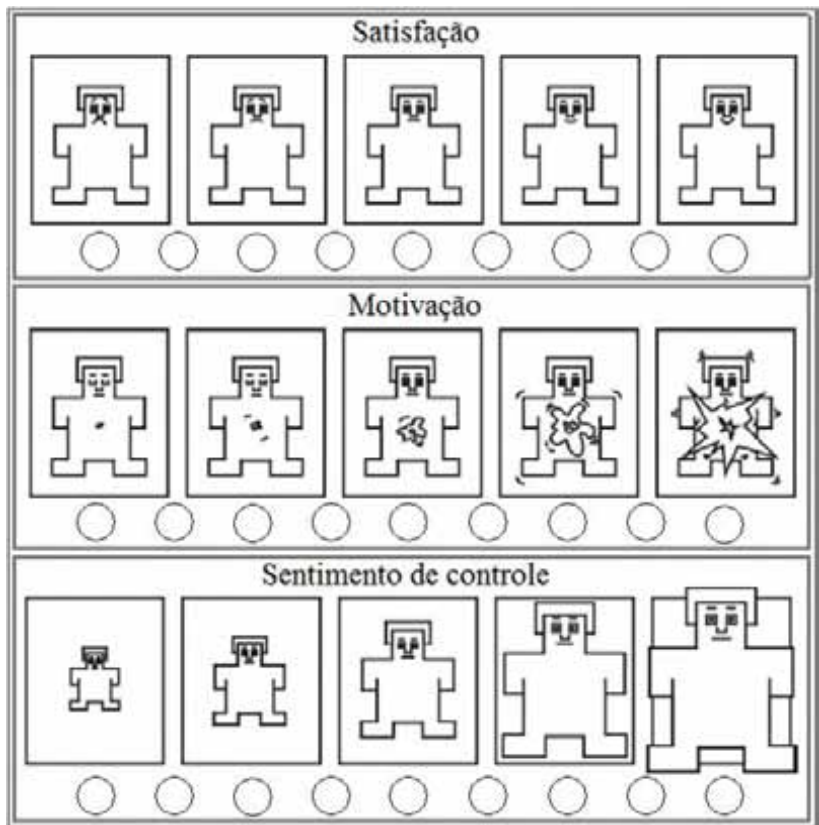
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Coordenador(a)/Professor(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

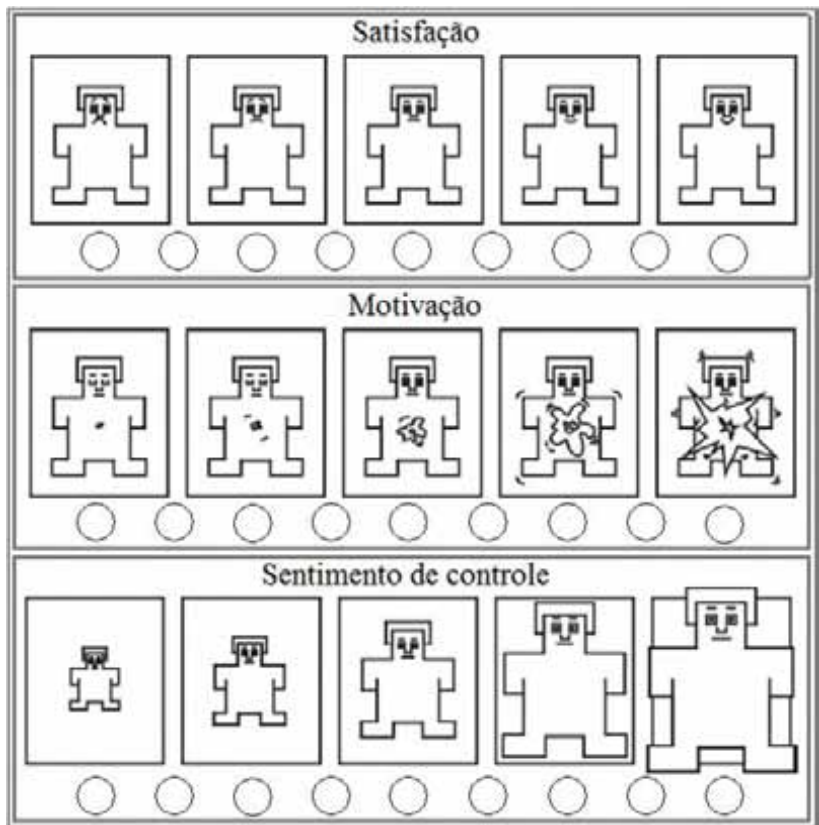
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Coordenador(a)/Professor(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

APÊNDICE VIII

Questionário Pós-sessão de Preparo do Jogo – Perfil Coodenador(a)/Professor(a)

Por favor, em cada questão abaixo, indique com um “x” a alternativa que mais define a sua impressão sobre o uso do jogo.

1. Como você se sentiu em relação à atividade de criar o jogo:

- Muito satisfeito
- Satisfeito
- Indiferente
- Frustrado
- Muito frustrado
- Não tenho como opinar

2. O processo para criar o jogo para você foi:

- Muito estimulante
- Estimulante
- Indiferente
- Tediioso
- Muito tediioso
- Não tenho como opinar

3. Você considera que o processo para criar o jogo foi:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

4. Em relação à quantidade de passos para criar o jogo, você considera:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

5. As informações apresentadas nas telas do ambiente para criar o jogo são:

- Muito claras
- Claras
- Indiferente
- Confusas
- Muito confusas
- Não tenho como opinar

6. O que você achou do passo para criar as personagens com suas características:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

7. O que você achou da carta de senso comum para obter algumas sugestões de nomes de personagens:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Inútil
- Muito inútil
- Não tenho como opinar

8. As sugestões de nomes de personagens vindas do senso comum ajudaram a lembrar de outras personagens não listadas na carta de senso comum:

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

9. O que você achou da carta de senso comum para obter algumas sugestões de características de personagens:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Inútil
- Muito inútil
- Não tenho como opinar

10. As sugestões de características de personagens ajudaram a lembrar de outras características que não foram apresentadas na carta de senso comum:

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

11. Liste as vantagens de ter as sugestões de senso comum para definir as personagens e suas características. Por quê?

12. Liste as desvantagens de ter as sugestões de senso comum para definir as personagens e suas características. Por quê?

13. O que você achou da carta de senso comum no passo de criar o cenário da história:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Inútil
- Muito inútil
- Não tenho como opinar

14. As sugestões obtidas através da carta de senso comum te ajudaram a lembrar de outras informações que não foram apresentadas.

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

15. O que você achou das opções (é um(a), tem as características, suas partes são, etc) para buscar informações na carta de senso comum:

Sobre Facilidade:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

Sobre Utilidade:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Inútil
- Muito inútil
- Não tenho como opinar

16. Liste as vantagens de ter as sugestões de senso comum para definir o cenário da história. Por quê?

17. Liste as desvantagens de ter as sugestões de senso comum para definir o cenário da história. Por quê?

18. O que você achou da possibilidade de um ambiente computacional que te permite criar um jogo de acordo com o seu interesse/objetivo pedagógico:

- Muito interessante
- Interessante
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

19. Aconteceu algum problema técnico enquanto você utilizava o site para criar o jogo:

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

20. A recuperação de erros cometidos é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

21. Faça suas sugestões e comentários a respeito desse processo de criar um jogo.

APÊNDICE IX

Questionário Pós-sessão – Perfil Coodenador(a)/Professor(a)

OBS = Este Questionário deve ser preenchido após a Interação com o Jogo e os alunos.

Por favor, em cada questão abaixo, indique com um "x" a alternativa que mais define a sua impressão sobre o uso do jogo.

1. Os passos para chegar na tela que acontece a história foi:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

2. Como você se sentiu em relação ao processo de contar história junto com os alunos:

- Muito satisfeito
- Satisfeito
- Indiferente
- Frustrado
- Muito frustrado
- Não tenho como opinar

3. O que você achou de utilizar um cenário que você criou anteriormente para contar histórias junto com os alunos:

- Muito interessante
- Interessante
- Indiferente
- Desinteressante
- Muito desinteressante
- Não tenho como opinar

4. As informações apresentadas na tela durante o contar histórias são:

- Muito claras
- Claras
- Indiferente
- Confusas
- Muito confusas
- Não tenho como opinar

5. O que você achou da carta de senso comum como apoio durante a história:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Pouco Útil
- Inútil
- Não tenho como opinar

6. As sugestões, do senso comum, obtidas ajudaram a lembrar de outras informações não listadas na carta de senso comum.

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

7. O que você achou das opções (é um(a), tem as características, suas partes são, etc) para buscar informações na carta de senso comum durante a história:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

8. Liste as vantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

- opções
- facilidade

9. Liste as desvantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

- nenhuma

10. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos se expressarem, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

11. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos trabalhar colaborativamente, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

12. Você acha que os alunos colaboraram entre si e com o jogo durante a história?

- Sim.
- Não.

Por quê? Interagiam muito

13. Os alunos estavam motivados durante a interação com o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

14. Você se sentiu motivado durante a interação com os alunos utilizando o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

15. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

16. O que você achou das cores da tela do Jogo que acontece a história:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

17. Você considera que o conhecimento de senso comum como forma de conhecer melhor a cultura e a linguagem que os alunos usam seja:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

18. Após o jogo, sua opinião sobre o uso do conhecimento cultural (mitos, crenças, valores, etc.) dos alunos para contar histórias mudou? Por quê?

Não tinha certeza dos valores dos alunos. Eles confirmaram isso.

19. Aconteceu algum problema técnico enquanto você utilizava o jogo:

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

20. A recuperação desses problemas técnicos é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

21. Faça suas sugestões e comentários a respeito do jogo e desse processo de contar história junto com os alunos.

Queria mais telas, personagens para adolecentes.

Questionário Pós-sessão – Perfil Coodenador(a)/Professor(a)

OBS = Este Questionário deve ser preenchido após a Interação com o Jogo e os alunos.

Por favor, em cada questão abaixo, indique com um "x" a alternativa que mais define a sua impressão sobre o uso do jogo.

1. Os passos para chegar na tela que acontece a história foi:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

2. Como você se sentiu em relação ao processo de contar história junto com os alunos:

- Muito satisfeito
- Satisfeito
- Indiferente
- Frustrado
- Muito frustrado
- Não tenho como opinar

3. O que você achou de utilizar um cenário que você criou anteriormente para contar histórias junto com os alunos:

- Muito interessante
- Interessante
- Indiferente
- Desinteressante
- Muito desinteressante
- Não tenho como opinar

4. As informações apresentadas na tela durante o contar histórias são:

- Muito claras
- Claras
- Indiferente
- Confusas
- Muito confusas
- Não tenho como opinar

5. O que você achou da carta de senso comum como apoio durante a história:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Pouco Útil
- Inútil
- Não tenho como opinar

6. As sugestões, do senso comum, obtidas ajudaram a lembrar de outras informações não listadas na carta de senso comum.

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

7. O que você achou das opções (é um(a), tem as características, suas partes são, etc) para buscar informações na carta de senso comum durante a história:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

8. Liste as vantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

Uijo as sugestões de senso comum como um apoio para a desenvolver a história.

9. Liste as desvantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

Não vejo desvantagens.

10. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos se expressarem, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

11. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos trabalhar colaborativamente, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

12. Você acha que os alunos colaboraram entre si e com o jogo durante a história?

- Sim.
- Não.

Por quê? Os personagens
estão interligados. É
preciso colaborar.

13. Os alunos estavam motivados durante a interação com o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? Porque ficam
na expectativa do que
vai acontecer.

14. Você se sentiu motivado durante a interação com os alunos utilizando o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? Criei muito
maiores uma interação

com muitas possibilidades de
fornecer a criatividade e imaginação dos alunos.

15. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

16. O que você achou das cores da tela do Jogo que acontece a história:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

17. Você considera que o conhecimento de senso comum como forma de conhecer melhor a cultura e a linguagem que os alunos usam seja:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

18. Após o jogo, sua opinião sobre o uso do conhecimento cultural (mitos, crenças, valores, etc.) dos alunos para contar histórias mudou? Por quê?

Sim, mudou a "fixar
conhecimentos" sempre e
muito válido. Acredito
na socialização
dos conhecimentos como
fonte de aprendizagem para
todos.

19. Aconteceu algum problema técnico enquanto você utilizava o jogo:

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

20. A recuperação desses problemas técnicos é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

21. Faça suas sugestões e comentários a respeito do jogo e desse processo de contar história junto com os alunos.

Foi muito prazeroso. Com
certeza (p) acredito que o
jogo poderia ser mais uma
ferramenta de professor,
a fim de ajudar os
alunos a se desenvolverem
em todas as áreas do
conhecimento.

Questionário Pós-sessão – Perfil Coodenador(a)/Professor(a)

OBS = Este Questionário deve ser preenchido após a Interação com o Jogo e os alunos.

Por favor, em cada questão abaixo, indique com um "x" a alternativa que mais define a sua impressão sobre o uso do jogo.

1. Os passos para chegar na tela que acontece a história foi:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

2. Como você se sentiu em relação ao processo de contar história junto com os alunos:

- Muito satisfeito
- Satisfeito
- Indiferente
- Frustrado
- Muito frustrado
- Não tenho como opinar

3. O que você achou de utilizar um cenário que você criou anteriormente para contar histórias junto com os alunos:

- Muito interessante
- Interessante
- Indiferente
- Desinteressante
- Muito desinteressante
- Não tenho como opinar

4. As informações apresentadas na tela durante o contar histórias são:

- Muito claras
- Claras
- Indiferente
- Confusas
- Muito confusas
- Não tenho como opinar

5. O que você achou da carta de senso comum como apoio durante a história:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Pouco Útil
- Inútil
- Não tenho como opinar

6. As sugestões, do senso comum, obtidas ajudaram a lembrar de outras informações não listadas na carta de senso comum.

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

7. O que você achou das opções (é um(a), tem as características, suas partes são, etc) para buscar informações na carta de senso comum durante a história:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

8. Liste as vantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

*NUNCA NÃO CONSEGUI LEMBRAR
DETA DIANTE O JOGO...*

9. Liste as desvantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

*- FIQUEI ENTUDECIDA EM RECOMPANHAR
OS RELATOS E MOTIVAR-LOS A PREENHA-
MENTES ENTUDECIDAS.*

10. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos se expressarem, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

11. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos trabalhar colaborativamente, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

12. Você acha que os alunos colaboraram entre si e com o jogo durante a história?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

13. Os alunos estavam motivados durante a interação com o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

14. Você se sentiu motivado durante a interação com os alunos utilizando o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

15. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

16. O que você achou das cores da tela do Jogo que acontece a história:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

17. Você considera que o conhecimento de senso comum como forma de conhecer melhor a cultura e a linguagem que os alunos usam seja:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

18. Após o jogo, sua opinião sobre o uso do conhecimento cultural (mitos, crenças, valores, etc.) dos alunos para contar histórias mudou? Por quê?

NÃO CONSIDERO UMA MUDANÇA, MAS
SIM UMA BOCA RICA E MUITAS
POTENCIALIDADES // SEM EXPLORAR.

19. Aconteceu algum problema técnico enquanto você utilizava o jogo:

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

20. A recuperação desses problemas técnicos é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

21. Faça suas sugestões e comentários a respeito do jogo e desse processo de contar história junto com os alunos.

- deixar mais claro os ícones de
MAGIA, FORÇA, EXPERIÊNCIA ...
- ter uma tela inicial de regras
do jogo ...
- tela de apresentação "mais orgâ-
nica", tirar pontos das cartas.
- imagens mais novas, pois
pertencem a um universo infantil.

Questionário Pós-sessão – Perfil Coodenador(a)/Professor(a)

OBS = Este Questionário deve ser preenchido após a Interação com o Jogo e os alunos.

Por favor, em cada questão abaixo, indique com um “x” a alternativa que mais define a sua impressão sobre o uso do jogo.

1. Os passos para chegar na tela que acontece a história foi:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

2. Como você se sentiu em relação ao processo de contar história junto com os alunos:

- Muito satisfeito
- Satisfeito
- Indiferente
- Frustrado
- Muito frustrado
- Não tenho como opinar

3. O que você achou de utilizar um cenário que você criou anteriormente para contar histórias junto com os alunos:

- Muito interessante
- Interessante
- Indiferente
- Desinteressante
- Muito desinteressante
- Não tenho como opinar

4. As informações apresentadas na tela durante o contar histórias são:

- Muito claras
- Claras
- Indiferente
- Confusas
- Muito confusas
- Não tenho como opinar

5. O que você achou da carta de senso comum como apoio durante a história:

- Muito útil
- Útil
- Indiferente
- Pouco Útil
- Inútil
- Não tenho como opinar

6. As sugestões, do senso comum, obtidas ajudaram a lembrar de outras informações não listadas na carta de senso comum.

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

7. O que você achou das opções (é um(a), tem as características, suas partes são, etc) para buscar informações na carta de senso comum durante a história:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

8. Liste as vantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

9. Liste as desvantagens de ter as sugestões de senso comum durante a história. Por quê?

10. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos se expressarem, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

11. Você achou que a utilização do jogo de contar histórias, para permitir aos alunos trabalhar colaborativamente, foi:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Pouco Adequado
- Inadequado
- Não tenho como opinar

12. Você acha que os alunos colaboraram entre si e com o jogo durante a história?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

13. Os alunos estavam motivados durante a interação com o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

14. Você se sentiu motivado durante a interação com os alunos utilizando o jogo?

- Sim.
- Não.

Por quê? _____

15. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

16. O que você achou das cores da tela do Jogo que acontece a história:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

17. Você considera que o conhecimento de senso comum como forma de conhecer melhor a cultura e a linguagem que os alunos usam seja:

- Muito adequado
- Adequado
- Indiferente
- Inadequado
- Muito inadequado
- Não tenho como opinar

18. Após o jogo, sua opinião sobre o uso do conhecimento cultural (mitos, crenças, valores, etc.) dos alunos para contar histórias mudou? Por quê?

19. Aconteceu algum problema técnico enquanto você utilizava o jogo:

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não tenho como opinar

20. A recuperação desses problemas técnicos é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não tenho como opinar

21. Faça suas sugestões e comentários a respeito do jogo e desse processo de contar história junto com os alunos.

APÊNDICE X

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
- Masculino

2. Idade: ____ anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
- 2º Ano Ensino Fundamental
- 3º Ano Ensino Fundamental
- 4º Ano Ensino Fundamental
- 5º Ano Ensino Fundamental
- 6º Ano Ensino Fundamental
- 7º Ano Ensino Fundamental
- 8º Ano Ensino Fundamental
- 9º Ano Ensino Fundamental
- 1º Ano Ensino Médio
- 2º Ano Ensino Médio
- 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
- Não

Por quê? na verdade nunca
joguei esse tipo de jogo

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Porque me faz
vazar, me divertir e
me relaxar

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Porque não tenho
muita habilidade em contar
história, nem muita imaginação

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
- Cartas
- Outra.Qual? _____

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim
- Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim
- Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Paxúncia
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim
- Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Força
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra. Qual? Inglês

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Jogos que use a imaginação
(2) caô
(3) Jogos onde precisa-se saber
(4) a matéria para jogar.

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros. Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: 16 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? Uma cidade viva, gosto de contar a imaginação

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Detetive
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? gosto mais de ouvir do que ler, minha audição é melhor que a leitura

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? não gosto quando muito os detalhes, prefiro escutá-los.

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas
 Outra.Qual? _____

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Detetive
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Coelho Zalcido
(2) Salvados dali
(3) Quadrinho da turma da Mônica
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra.Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) jogos de perguntas e respostas
(2) jogos para testes de conhecimento
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: 16 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? porque eu gosto
criar o meu próprio
mundo

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? porque eu gosto
imaginar cada detalhe da história

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? porque não gosto
de ser o centro das
atenções

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas
 Outra.Qual? papel

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
- Matemática
- Ciências
- Geografia
- História
- Biologia
- Química
- Física
- Arte
- Educação Física
- Outra.Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 e 2 anos
- Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
- E-mail
- Notícias em geral
- Relacionamento
- Bate-papo
- Trabalho
- Jogos
- Compras
- Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
- Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
- Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
- Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
- Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
- Na casa de amigos
- Na casa de parentes
- Na escola
- Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

- 1. Sexo:
 - Feminino
 - Masculino

2. Idade: 10 anos

- 3. Qual o seu ano escolar:
 - 1º Ano Ensino Fundamental
 - 2º Ano Ensino Fundamental
 - 3º Ano Ensino Fundamental
 - 4º Ano Ensino Fundamental
 - 5º Ano Ensino Fundamental
 - 6º Ano Ensino Fundamental
 - 7º Ano Ensino Fundamental
 - 8º Ano Ensino Fundamental
 - 9º Ano Ensino Fundamental
 - 1º Ano Ensino Médio
 - 2º Ano Ensino Médio
 - 3º Ano Ensino Médio

- 4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma historia?
 - Sim
 - Não

Por quê? A imaginação estimula o pensamento, fortalece a inteligência

- 5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:
 - Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 - Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 - Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 - Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 - Nunca

- 6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:
 - (1) Não me recordo
 - (2)
 - (3)
 - (4)

- 7. Você gosta de ouvir histórias?
 - Sim
 - Não

Por quê? Prefiro ouvir a falar

- 8. Você gosta de contar histórias?
 - Sim
 - Não

Por quê? Não sou bom em falar em público

- 9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?
 - Computador
 - Cartas
 - Outra.Qual? Lince

- 10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?
 - Sim
 - Não

- 11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:
 - (1) Não me recordo
 - (2)
 - (3)
 - (4)

- 12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?
 - Sim
 - Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Jogo de estratégia, como Age of Empires
- (2)
- (3)
- (4)

- 13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:
 - Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 - Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 - Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 - Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 - Nunca

- 14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?
 - Sim
 - Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Wax
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- () Português
() Matemática
() Ciências
() Geografia
() História
() Biologia
() Química
() Física
() Arte
() Educação Física
() Outra.Qual? Nunca e lig

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
(X) Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- (X) Sim () Não

Se sim, o professor conta história:

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
(X) Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- (X) Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- (X) Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
(X) Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Um jogo relacionado à aula
(2) _____
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- (X) Sim () Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- () Menos de 6 meses
() Entre 6 meses e 1 ano
() Entre 1 e 2 anos
(X) Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- () Menos de 2 horas
() Entre 2 e 5 horas
(X) Entre 5 e 10 horas
() Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- (X) Estudo e pesquisa
(X) E-mail
(X) Notícias em geral
(X) Relacionamento
(X) Bate-papo
() Trabalho
(X) Jogos
(X) Compras
(X) Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
() Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- (X) Sempre (Todos os dias)
() Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
() Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
() Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- (X) Em casa
() Na casa de amigos
() Na casa de parentes
() Na escola
() Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- () Menos de 2 horas
() Entre 2 e 5 horas
(X) Entre 5 e 10 horas
() Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
- Masculino

2. Idade: 16 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
- 2º Ano Ensino Fundamental
- 3º Ano Ensino Fundamental
- 4º Ano Ensino Fundamental
- 5º Ano Ensino Fundamental
- 6º Ano Ensino Fundamental
- 7º Ano Ensino Fundamental
- 8º Ano Ensino Fundamental
- 9º Ano Ensino Fundamental
- 1º Ano Ensino Médio
- 2º Ano Ensino Médio
- 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
- Não

Por quê? Deixa mais interessantes

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) -
- (2) -
- (3) -
- (4) -

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
- Não

Por quê? É legal

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
- Não

Por quê? _____

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
- Cartas
- Outra.Qual? _____

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim
- Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) -
- (2) -
- (3) -
- (4) -

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim
- Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Country Strike
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim
- Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra.Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
- Masculino

2. Idade: 12 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
- 2º Ano Ensino Fundamental
- 3º Ano Ensino Fundamental
- 4º Ano Ensino Fundamental
- 5º Ano Ensino Fundamental
- 6º Ano Ensino Fundamental
- 7º Ano Ensino Fundamental
- 8º Ano Ensino Fundamental
- 9º Ano Ensino Fundamental
- 1º Ano Ensino Médio
- 2º Ano Ensino Médio
- 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
- Não

Por quê? Pais são mais interessantes e dão mais vontade de jogar.

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Detetive
- (2) Imagem e Ação
- (3) Transforma
- (4) Pensas Improváveis

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Pais você consegue imaginar as cenas e muitas vezes se sentiu no meio dela.

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Pais acho gostoso conhecer outras histórias e passá-las para outras pessoas

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
- Cartas
- Outra. Qual? De forma teatral como "Transforma" e "Pensas Improváveis".

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim
- Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Tibia
- (2) Age of Empires
- (3)
- (4)

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim
- Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Air Bonans
- (2) Got Pat
- (3) Mario
- (4) Harry Potter

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim
- Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Não usamos
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra.Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Age of Empires
(2) _____
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
- Masculino

2. Idade: 11 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
- 2º Ano Ensino Fundamental
- 3º Ano Ensino Fundamental
- 4º Ano Ensino Fundamental
- 5º Ano Ensino Fundamental
- 6º Ano Ensino Fundamental
- 7º Ano Ensino Fundamental
- 8º Ano Ensino Fundamental
- 9º Ano Ensino Fundamental
- 1º Ano Ensino Médio
- 2º Ano Ensino Médio
- 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma historia?

- Sim
- Não

Por quê? Porque aumenta cada vez mais a imaginação

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Transforma.
- (2) Retetive
- (3) Imagem e ação.
- (4) Mímica.

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Porque você consegue imaginar o cenário e ~~permanecer~~ flutuar pela imaginação

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Porque às vezes é interessante.

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
- Cartas
- Outra.Qual? _____

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim
- Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Numea Joguei.
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim
- Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Mario
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim
- Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Nome unknown.
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra. Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Age of Empires.
(2) _____
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros. Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: 11 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? Porque eu gosto de usar a imaginação

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? Porque usa a imaginação

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? Porque eu gosto de história

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas
 Outra, Qual? Transformar mimica

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) King of the Hill
(2) War of Wits
(3) War of Wits
(4) Jubia

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) CS, Unreal Tournament
(2) crisis, F.E.A.R.
(3) _____
(4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não



15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
- Matemática
- Ciências
- Geografia
- História
- Biologia
- Química
- Física
- Arte
- Educação Física
- Outra. Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim
- Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) CS, F.E.A.R, Crisis
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim
- Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 e 2 anos
- Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
- E-mail
- Notícias em geral
- Relacionamento
- Bate-papo
- Trabalho
- Jogos
- Compras
- Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
- Outros. Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
- Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
- Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
- Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
- Na casa de amigos
- Na casa de parentes
- Na escola
- Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
- Masculino

2. Idade: 11 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
- 2º Ano Ensino Fundamental
- 3º Ano Ensino Fundamental
- 4º Ano Ensino Fundamental
- 5º Ano Ensino Fundamental
- 6º Ano Ensino Fundamental
- 7º Ano Ensino Fundamental
- 8º Ano Ensino Fundamental
- 9º Ano Ensino Fundamental
- 1º Ano Ensino Médio
- 2º Ano Ensino Médio
- 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma historia?

- Sim
- Não

Por quê? Porque eu posso participar dela

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Detetive
- (2) Imagem em ação
- (3) Mímica
- (4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
- Não

Por quê? eu tento imaginar o cenário, que está acontecendo

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Porque assim eu "entro" na historia

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
- Cartas
- Outra. Qual? O corpo - mímica

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim
- Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Nunca joguei
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim
- Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Pinball
- (2) Bomb it
- (3) Car Park
- (4) Fat lat

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim
- Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Ele nunca usou
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra.Qual? Nunca usou

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Sem computador
Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Car Park
(2) _____
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: 11 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? Porque estimula
a nossa imaginação

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Detetive
(2) Mãmica
(3) Imagem e ação
(4) Improváveis

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? Porque quando eu
ouço as histórias, eu
fanto imaginar a cena.

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? Eu gosto de contar as
histórias que eu escrevo,
porque meus pais ouvem e falam
se está bom ou não.

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas
 Outra. Qual? _____

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Tibia
(2) Age of Empires
(3) _____
(4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Counter-Strike
(2) Park a lot
(3) Fear
(4) Crysis

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Eles nunca usaram
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
- Matemática
- Ciências
- Geografia
- História
- Biologia
- Química
- Física
- Arte
- Educação Física
- Outra.Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Age of Empires
- (2) Counter-Strike
- (3) _____
- (4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 e 2 anos
- Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
- E-mail
- Notícias em geral
- Relacionamento
- Bate-papo
- Trabalho
- Jogos
- Compras
- Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
- Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
- Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
- Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
- Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
- Na casa de amigos
- Na casa de parentes
- Na escola
- Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: 16 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? Eu me diverto

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) /
(2) /
(3) /
(4) /

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? elas são interessantes.

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? não tenho muita criatividade

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas
 Outra.Qual? /

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) MU
(2) Sim AGE
(3) _____
(4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) CS
(2) FUTEBOL
(3) _____
(4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) / _____
(2) / _____
(3) / _____
(4) / _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- () Português
() Matemática
() Ciências
() Geografia
() História
() Biologia
() Química
() Física
() Arte
() Educação Física
() Outra.Qual? Não usa _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
(X) Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- () Sim (X) Não

Se sim, o professor conta história:

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- (X) Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) CS _____
(2) FUTEBOL _____
(3) MU _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- (X) Sim () Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- () Menos de 6 meses
() Entre 6 meses e 1 ano
() Entre 1 e 2 anos
(X) Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- () Menos de 2 horas
(X) Entre 2 e 5 horas
() Entre 5 e 10 horas
() Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- (X) Estudo e pesquisa
(X) E-mail
(X) Notícias em geral
() Relacionamento
(X) Bate-papo
() Trabalho
(X) Jogos
() Compras
(X) Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
() Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- (X) Sempre (Todos os dias)
() Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
() Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
() Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- (X) Em casa
() Na casa de amigos
() Na casa de parentes
() Na escola
() Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- () Menos de 2 horas
(X) Entre 2 e 5 horas
() Entre 5 e 10 horas
() Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. **Sexo:**
 Feminino
 Masculino

2. **Idade:** 16 anos

3. **Qual o seu ano escolar:**
 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. **Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?**
 Sim
 Não

Por quê? Não tenho
criatividade

5. **Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:**
 Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. **Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:**
 (1) /
 (2) /
 (3) /
 (4) /

7. **Você gosta de ouvir histórias?**
 Sim
 Não
 Por quê? não tenho paciência

8. **Você gosta de contar histórias?**
 Sim
 Não

Por quê? não tenho criatividade

9. **O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?**
 Computador
 Cartas
 Outra.Qual? /

10. **Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?**
 Sim Não

11. **Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:**
 (1) Fable II
 (2) meu
 (3) Line Age
 (4) /

12. **Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?**
 Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:
 (1) CS
 (2) Avatarum Creach
 (3) The Sims 3
 (4) CRYSIS

13. **Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:**
 Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. **Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?**
 Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____
- (4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
- Matemática
- Ciências
- Geografia
- História
- Biologia
- Química
- Física
- Arte
- Educação Física
- Outra.Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim
- Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) CS
- (2) Mu
- (3) CRISIS
- (4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim
- Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 e 2 anos
- Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
- E-mail
- Notícias em geral
- Relacionamento
- Bate-papo
- Trabalho
- Jogos
- Compras
- Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
- Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
- Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
- Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
- Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
- Na casa de amigos
- Na casa de parentes
- Na escola
- Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
- Entre 2 e 5 horas
- Entre 5 e 10 horas
- Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: 16 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? Não tenho criatividade
du

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Imagem e ação
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? _____

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? Não tenho paciência

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas

Outra. Qual? Não utilizo

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) CS
 (2) Pack man
 (3) The Sims
 (4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) X
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra.Qual? X

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) The Sims
(2) Guião Hero
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
- Masculino

2. Idade: 16 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
- 2º Ano Ensino Fundamental
- 3º Ano Ensino Fundamental
- 4º Ano Ensino Fundamental
- 5º Ano Ensino Fundamental
- 6º Ano Ensino Fundamental
- 7º Ano Ensino Fundamental
- 8º Ano Ensino Fundamental
- 9º Ano Ensino Fundamental
- 1º Ano Ensino Médio
- 2º Ano Ensino Médio
- 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma historia?

- Sim
- Não

Por quê? nunca criatividade fuma- como apenas ~~para~~ em algu- mas coisas, nos em jogos e um na criação de histórias

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Y
- (2) Y
- (3) X
- (4) X

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Eu gosto de histórias porque sempre do pro se tirar uma dica pro a vida.

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
- Não

Por quê? Prefiro ler ou ouvir

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
- Cartas
- Outra.Qual? Não utilizo

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim
- Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Y
- (2) X
- (3) X
- (4) X

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim
- Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) GTA
- (2) Quitar Hero
- (3) X
- (4) X

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
- Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
- Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
- Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
- Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim
- Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) X
(2) X
(3) X
(4) X

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra.Qual? X

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Y
(2) X
(3) Y
(4) X

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bale-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso "Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais". Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: 17 anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? prefiro jogos etno-típicos.

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? prefiro ler histórias

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? Gosto de interpretar histórias de minha maneira e repara-lo a outras pessoas.

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas
 Outra.Qual? _____

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Fallout 3
 (2) _____
 (3) _____
 (4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) Counter-Strike
 (2) Call of duty
 (3) _____
 (4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

- (1) Nono me ricordo
(2) _____
(3) _____
(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- () Português
() Matemática
() Ciências
() Geografia
() História
() Biologia
() Química
() Física
() Arte
() Educação Física
(X) Outra.Qual? Informática

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
(X) Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- (X) Sim () Não

Se sim, o professor conta história:

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
(X) Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
(X) Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
(X) Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- () Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
() Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
(X) Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
() Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

- (1) Age of Empire III
(2) _____
(3) _____
(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- (X) Sim () Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- () Menos de 6 meses
() Entre 6 meses e 1 ano
() Entre 1 e 2 anos
(X) Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- () Menos de 2 horas
() Entre 2 e 5 horas
() Entre 5 e 10 horas
(X) Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- (X) Estudo e pesquisa
() E-mail
() Notícias em geral
() Relacionamento
(X) Bate-papo
() Trabalho
(X) Jogos
(X) Compras
(X) Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
() Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- (X) Sempre (Todos os dias)
() Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
() Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
() Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
() Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- (X) Em casa
() Na casa de amigos
() Na casa de parentes
() Na escola
() Em lan houses

26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- () Menos de 2 horas
() Entre 2 e 5 horas
() Entre 5 e 10 horas
(X) Mais de 10 horas

Questionário Pré-sessão – Perfil do(a) aluno(a)

Este questionário visa identificar o perfil dos usuários que estão participando do estudo de caso “Utilizando conhecimento de senso comum na criação e contextualização de jogos educacionais”. Por favor, responda as perguntas abaixo.

1. Sexo:

- Feminino
 Masculino

2. Idade: ____ anos

3. Qual o seu ano escolar:

- 1º Ano Ensino Fundamental
 2º Ano Ensino Fundamental
 3º Ano Ensino Fundamental
 4º Ano Ensino Fundamental
 5º Ano Ensino Fundamental
 6º Ano Ensino Fundamental
 7º Ano Ensino Fundamental
 8º Ano Ensino Fundamental
 9º Ano Ensino Fundamental
 1º Ano Ensino Médio
 2º Ano Ensino Médio
 3º Ano Ensino Médio

4. Você gosta de jogos onde precisa da imaginação para contar uma história?

- Sim
 Não

Por quê? _____

5. Quantas vezes você joga esse tipo de jogo:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

6. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

7. Você gosta de ouvir histórias?

- Sim
 Não

Por quê? _____

8. Você gosta de contar histórias?

- Sim
 Não

Por quê? _____

9. O que você utiliza para jogar os jogos de contar histórias?

- Computador
 Cartas
 Outra.Qual? _____

10. Você já jogou algum jogo de contar histórias no computador (Por exemplo: RPG)?

- Sim Não

11. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

12. Você já jogou algum outro jogo no computador sem ser o de contar história?

- Sim Não

Se sim, você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) desse tipo? Escreva:

- (1) _____
(2) _____
(3) _____
(4) _____

13. Quantas vezes você joga algum jogo sem ser o de contar história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

14. Na aula, algum professor já usou algum jogo no computador para ensinar?

- Sim Não

15. Você lembra o(s) nome(s) de algum(ns) jogo(s) que o professor usou na aula? Escreva:

(1) _____

(2) _____

(3) _____

(4) _____

16. Você lembra em que aula você jogou? Marque um X nas opções que você quiser.

- Português
 Matemática
 Ciências
 Geografia
 História
 Biologia
 Química
 Física
 Arte
 Educação Física
 Outra.Qual? _____

17. Quantas vezes você joga jogos no computador na aula com o professor:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

18. Algum professor já contou alguma história em sala de aula (com ou sem computador)?

- Sim Não

Se sim, o professor conta história:

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, você gostou de ouvir as histórias?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, é fácil entender as histórias que o professor conta?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

19. Quantas vezes você gostaria de jogar alguns jogos no computador durante as aulas?

- Sempre (Pelo menos uma vez por semana)
 Muitas vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Às vezes (Pelo menos uma vez por mês)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por semestre)
 Nunca

Se sim, qual(ais) jogo(s)?

(1) _____

(2) _____

(3) _____

(4) _____

20. Você tem computador em casa?

- Sim Não

21. Há quanto tempo você utiliza o computador?

- Menos de 6 meses
 Entre 6 meses e 1 ano
 Entre 1 e 2 anos
 Mais de 2 anos

22. Quantas horas por semana, você utiliza o computador?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

23. Para quê você usa o computador? Marque um X nas opções que você quiser.

- Estudo e pesquisa
 E-mail
 Notícias em geral
 Relacionamento
 Bate-papo
 Trabalho
 Jogos
 Compras
 Downloads (baixar músicas, filmes, etc.)
 Outros.Quais? _____

24. Quantas vezes você acessa a Internet?

- Sempre (Todos os dias)
 Muitas vezes (Pelo menos uma vez por semana)
 Às vezes (Pelo menos a cada quinze dias)
 Quase nunca (Pelo menos uma vez por mês)
 Nunca

25. Onde você tem acesso a Internet? Marque um X nas opções que você quiser.

- Em casa
 Na casa de amigos
 Na casa de parentes
 Na escola
 Em *lan houses*

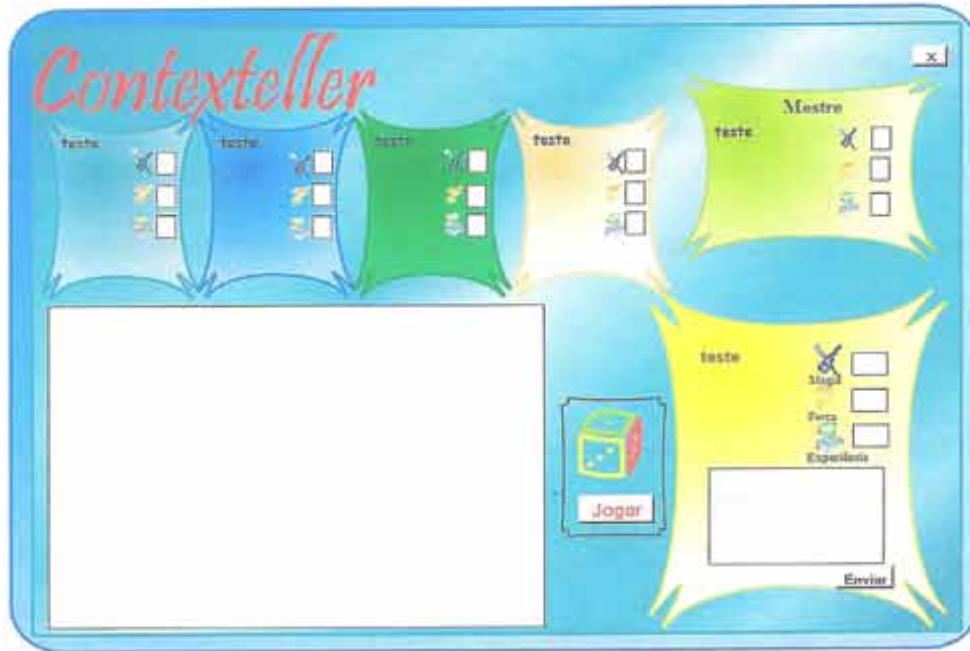
26. Quanto tempo você fica na Internet por semana?

- Menos de 2 horas
 Entre 2 e 5 horas
 Entre 5 e 10 horas
 Mais de 10 horas

APÊNDICE XI

Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

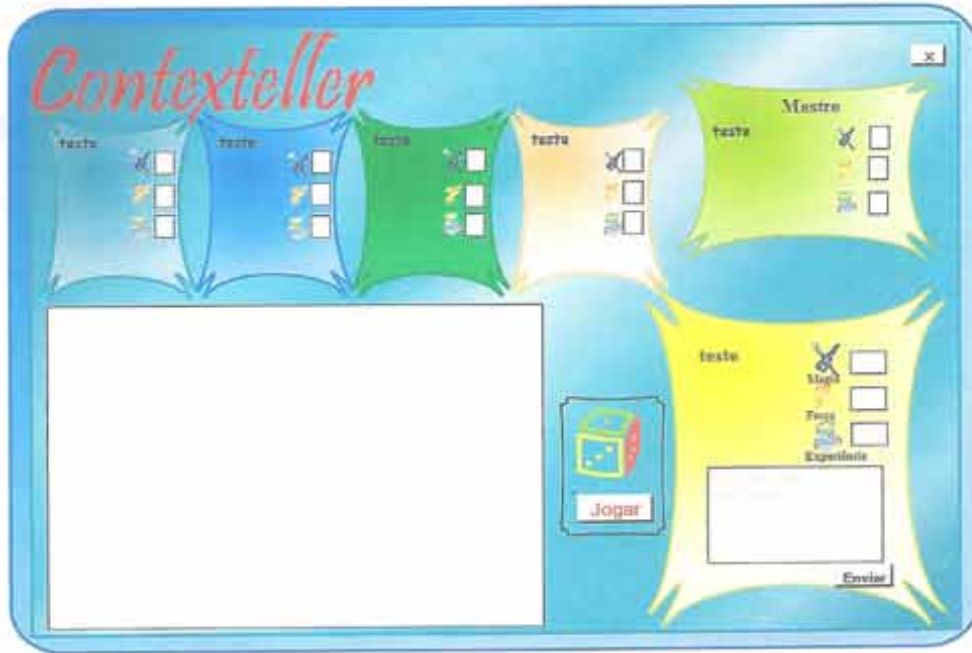
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

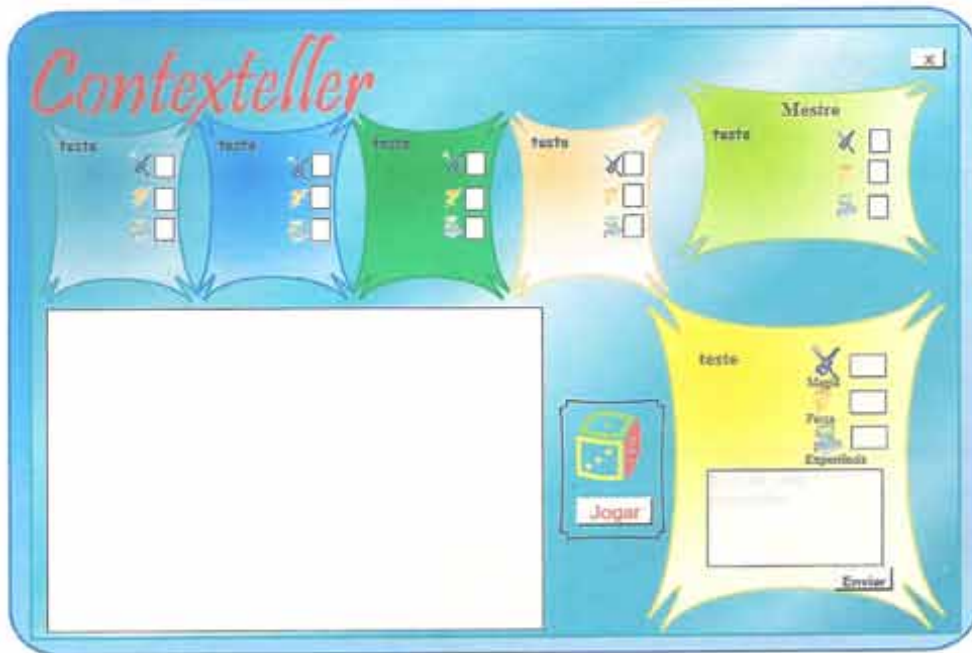
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

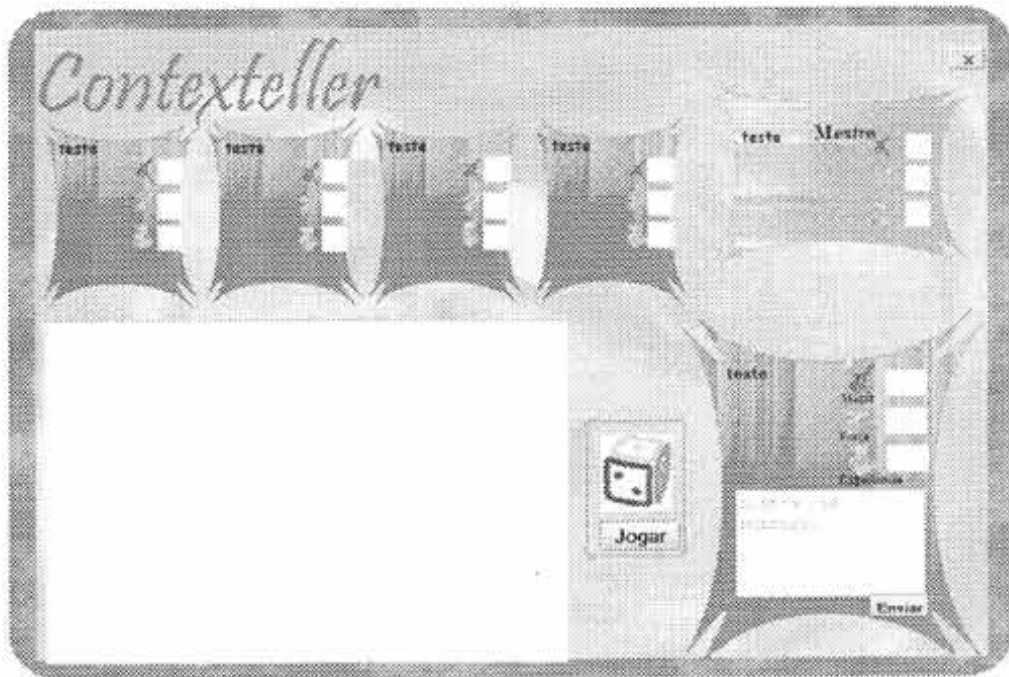
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

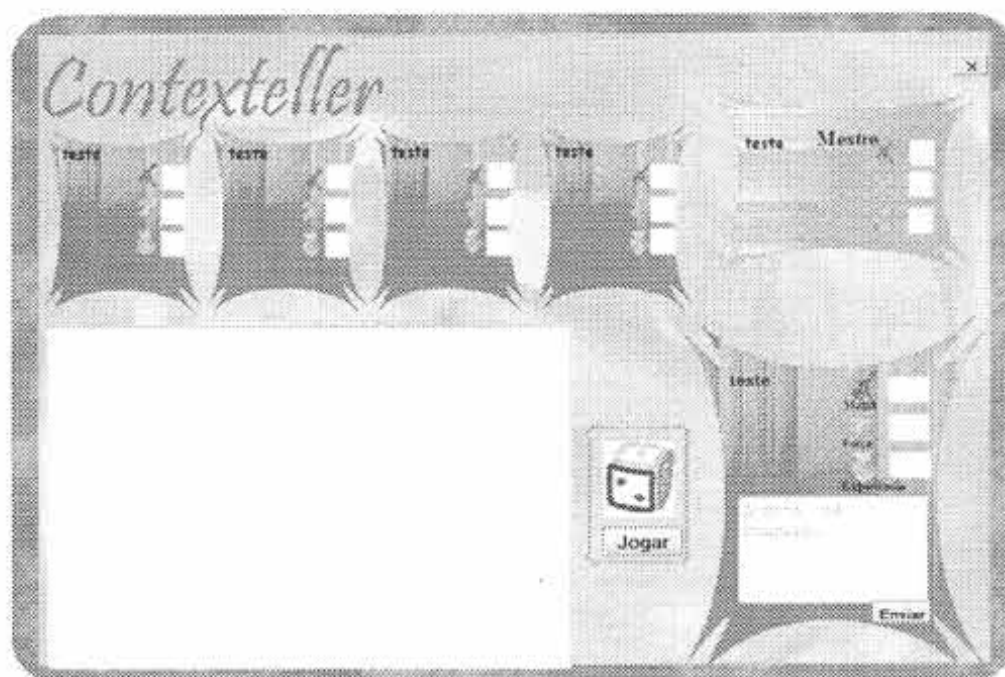
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

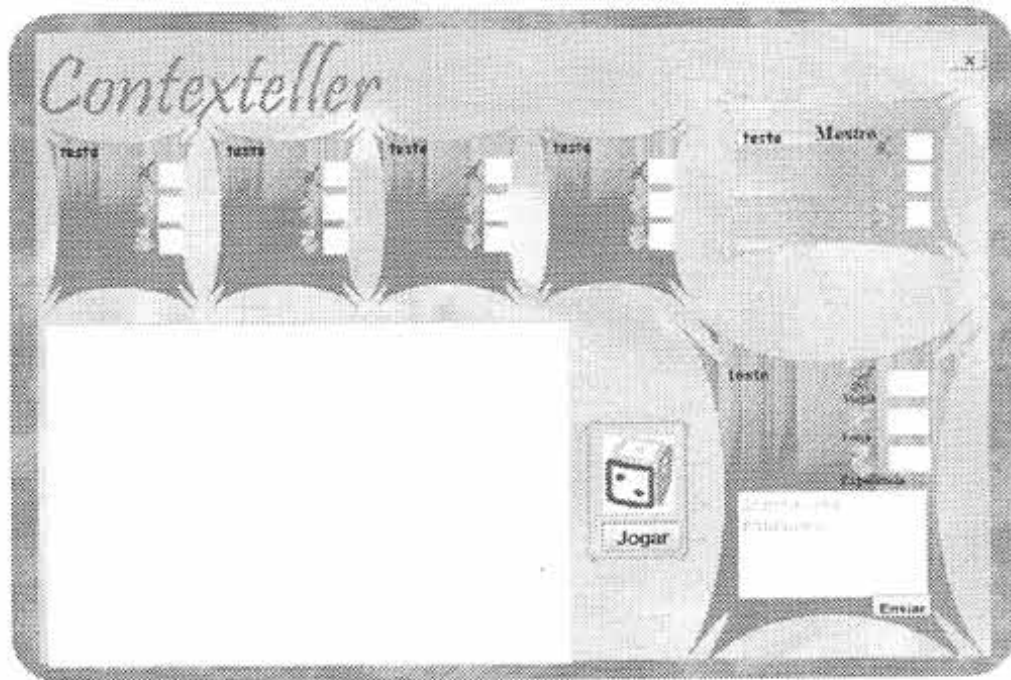
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

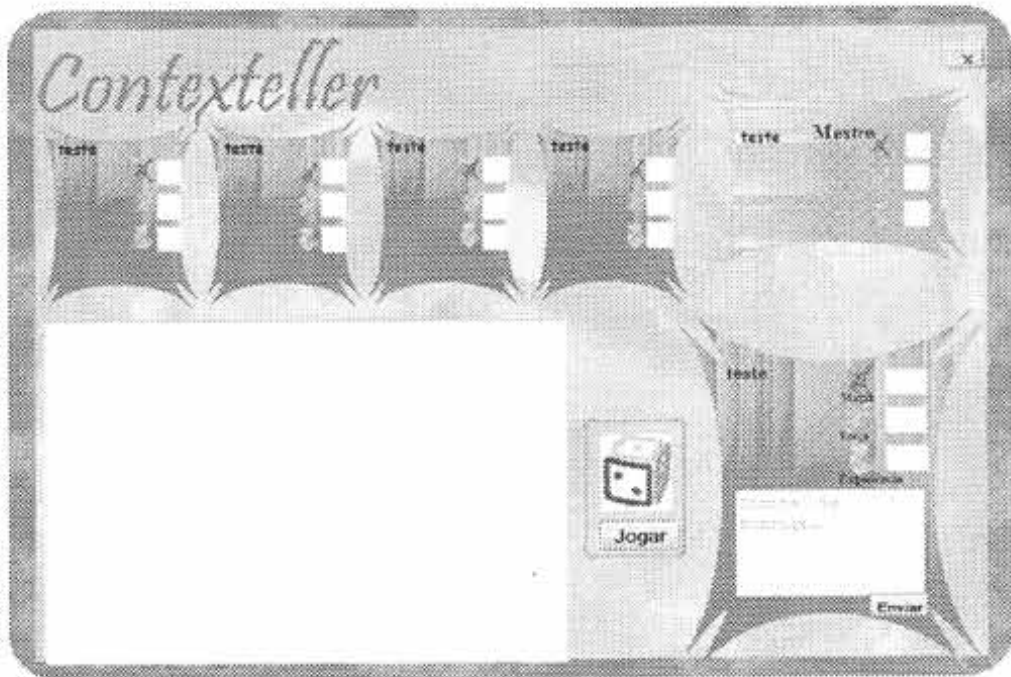
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

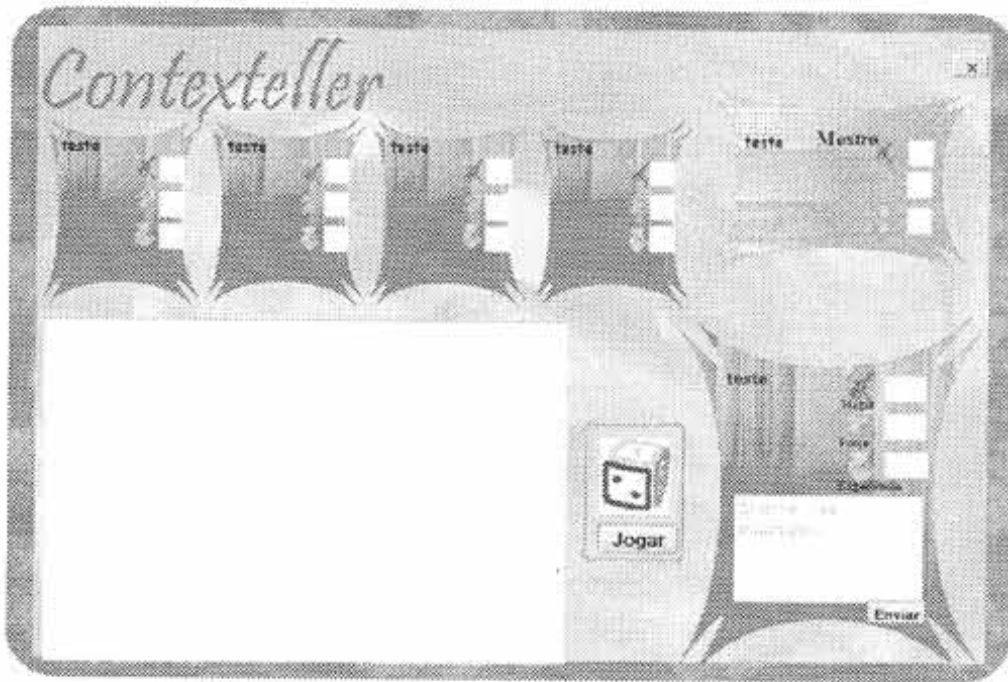
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

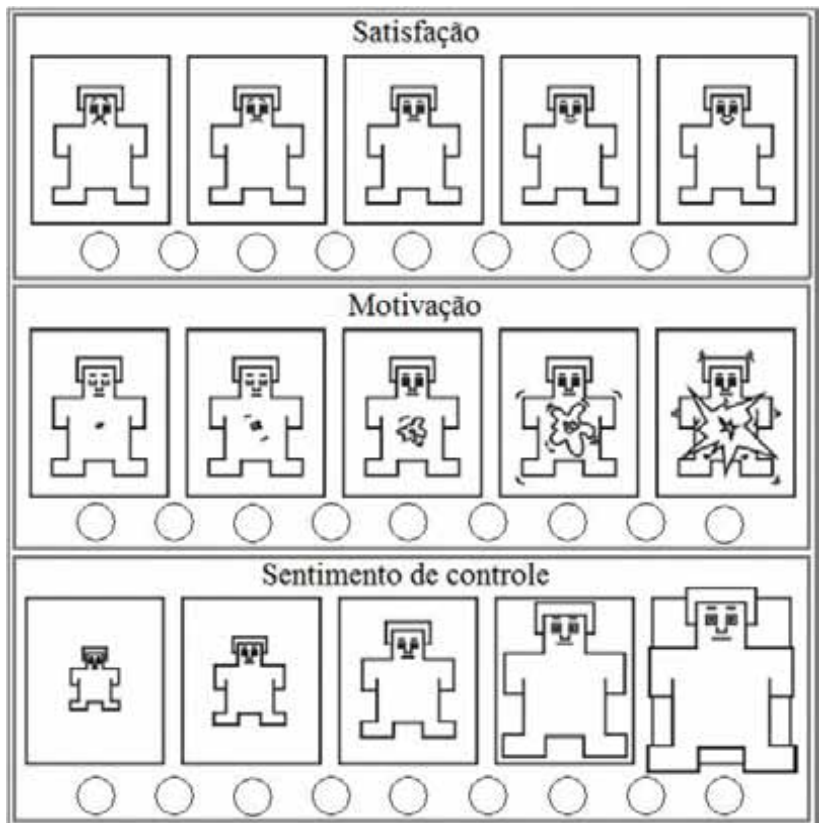
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Aluno(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

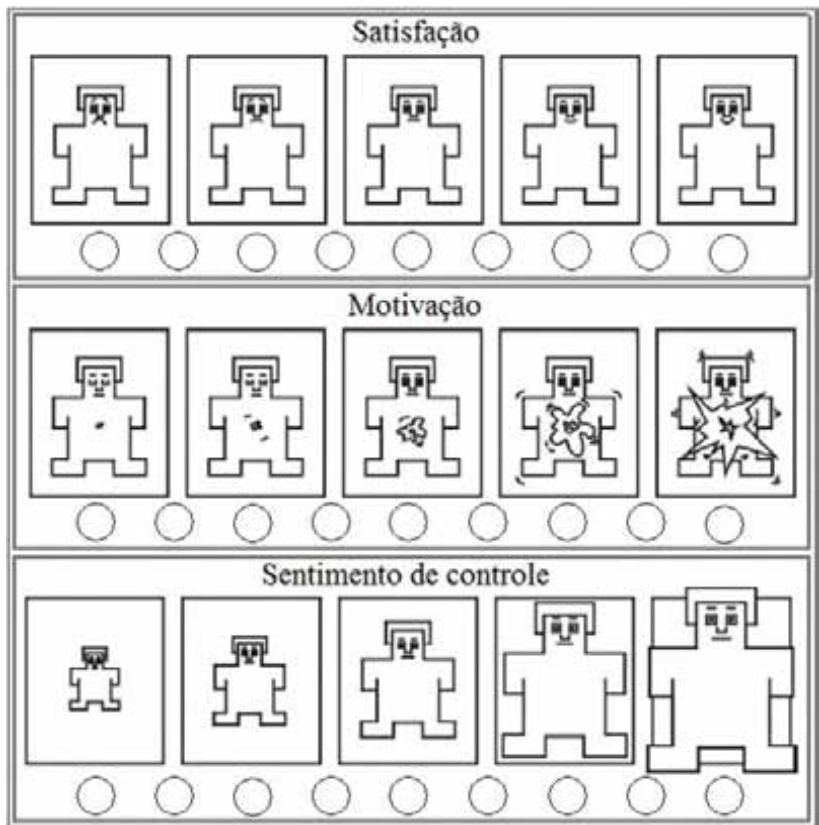
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Aluno(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

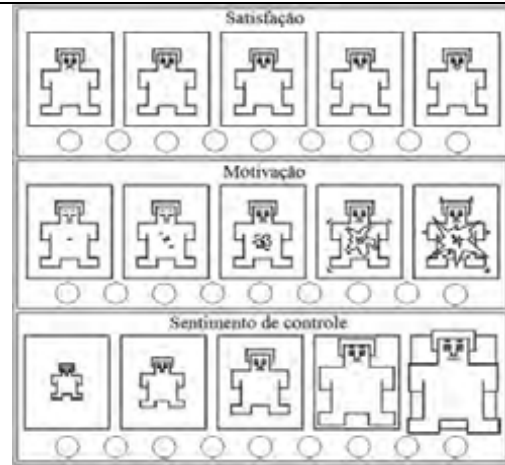
| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

| Telas | Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela ao lado |
|---|---|
| <p>Tela Inicial</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 1 de 2 - Identificar Jogador</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |
| <p>Passo 2 de 2 - Detalhar Personagem</p>  | <p>Satisfação</p>  <p>Motivação</p>  <p>Sentimento de controle</p>  |

Tela do Jogo



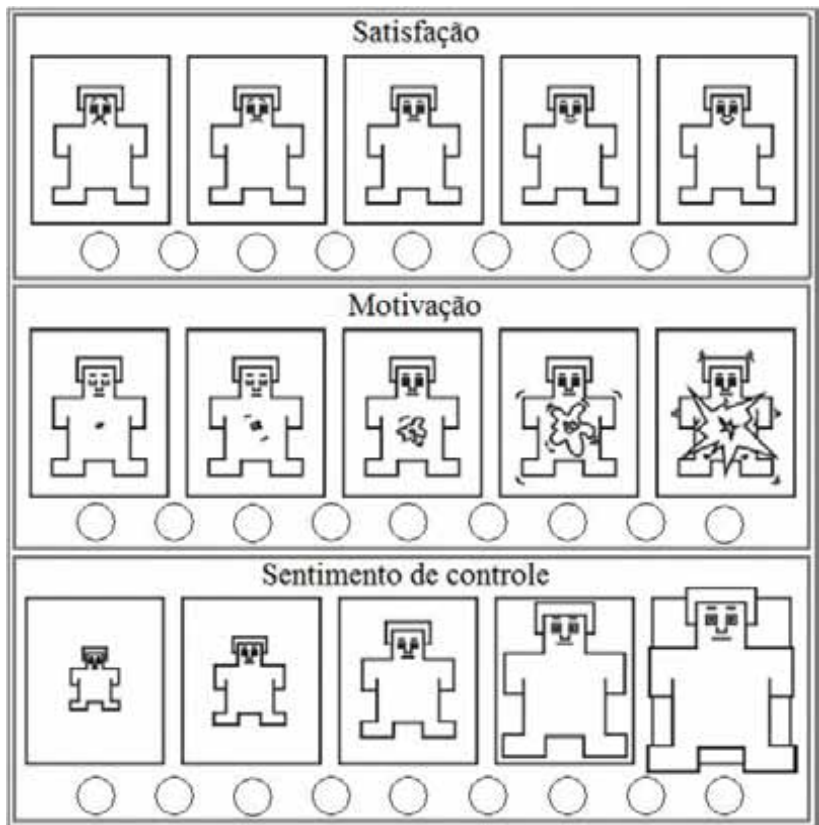
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Aluno(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

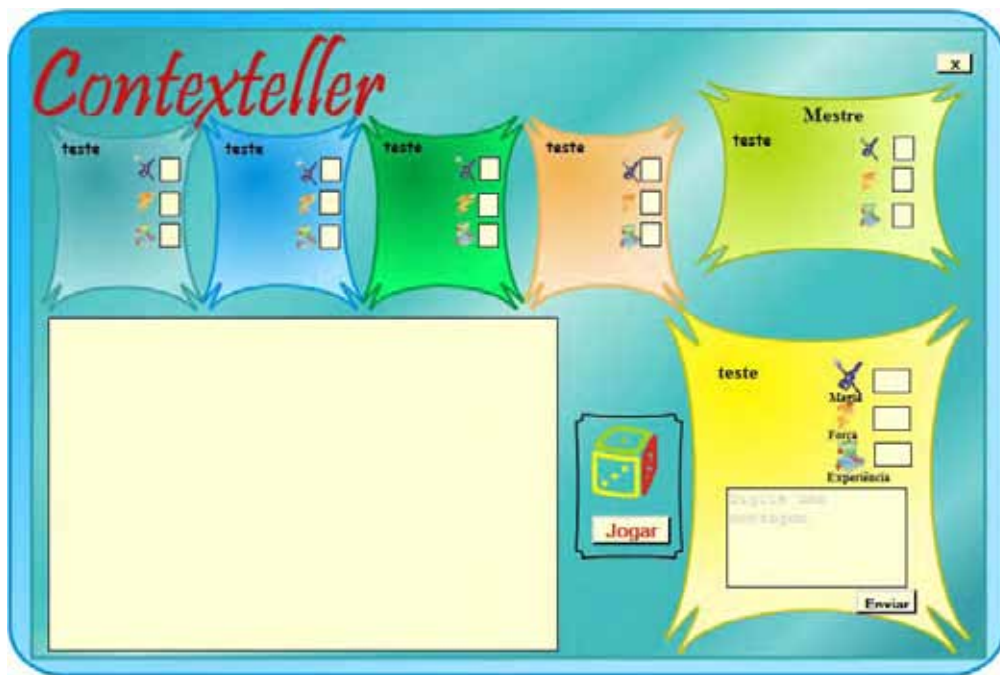
Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

APÊNDICE XII

Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

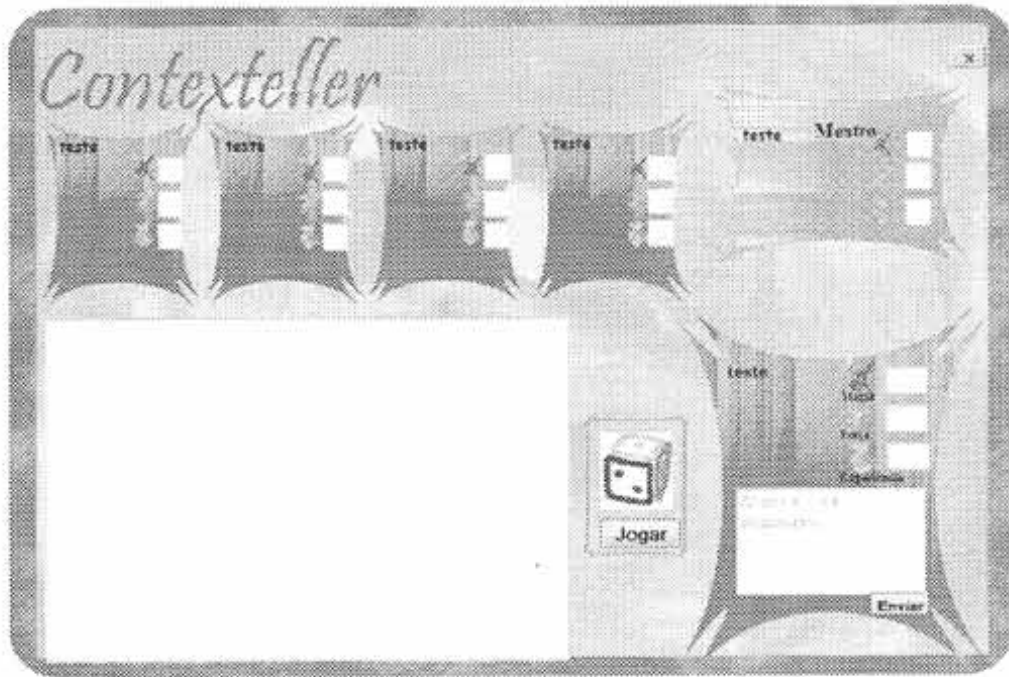
| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções "Satisfação", "Motivação" e "Sentimento de controle" que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

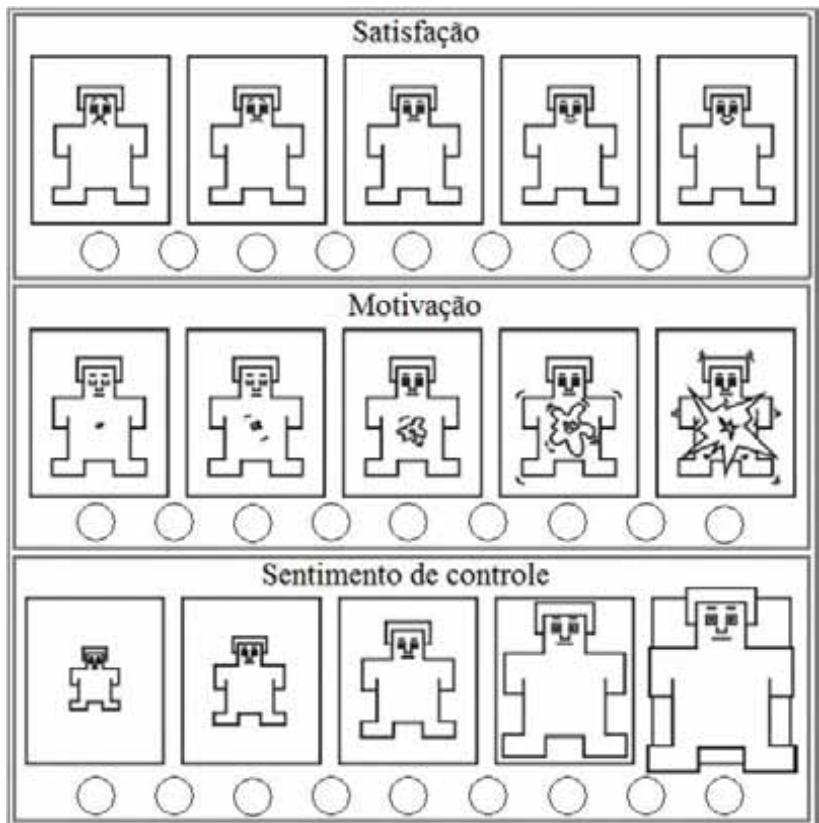
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Aluno(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

Telas do Jogo



Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

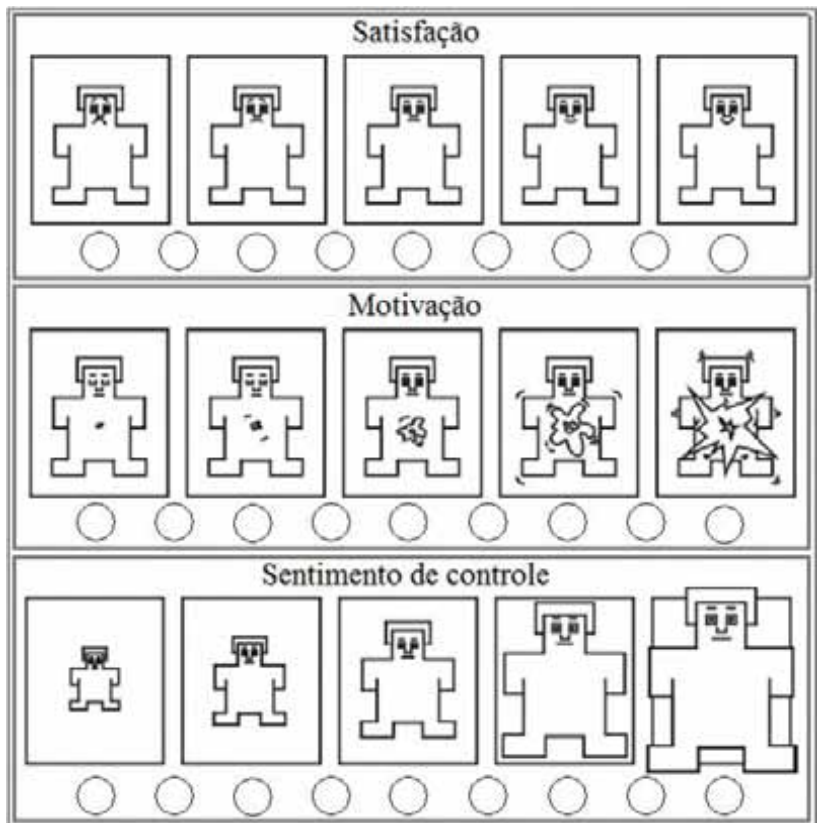
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Aluno(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

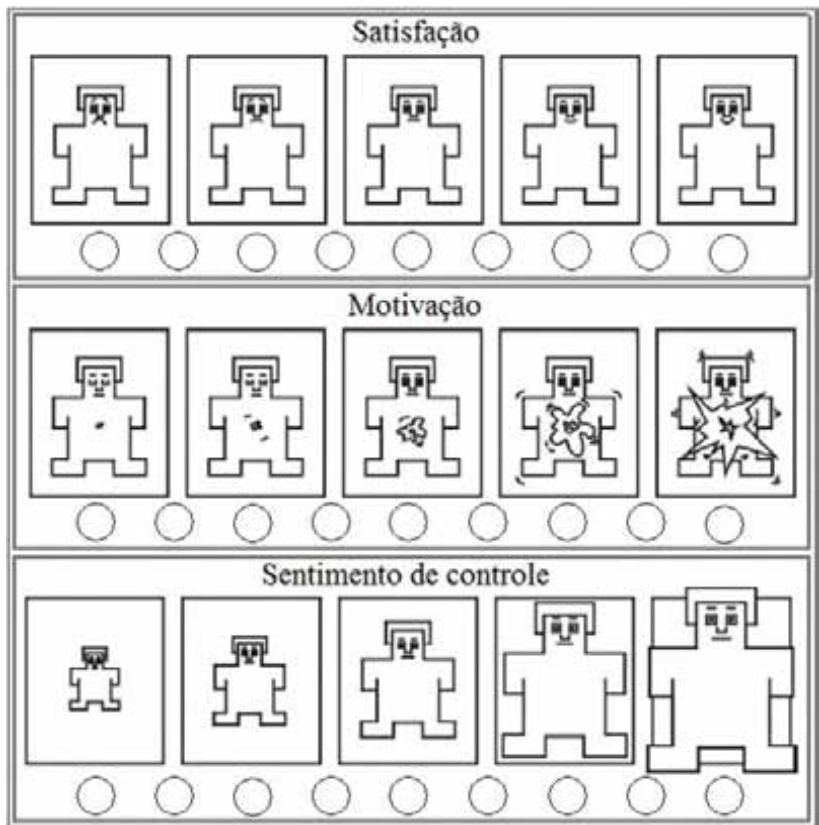
Questionário SAM (Self Assessment Manikim)
Aluno(a)

Nesse questionário, nós queremos saber qual a sua emoção em cada tela do Jogo “Contexteller”. O Questionário é dividido por figuras seguido de nove círculos. Você terá que assinalar um círculo que represente a emoção que você sente ao ver cada tela do Jogo.

Para a emoção “Satisfação”, varia de uma figura infeliz até uma figura feliz. Para a emoção “Motivação”, varia de uma figura relaxada e sonolenta para uma figura de olhos arregalados. Para a emoção “Sentimento de controle”, varia de uma figura pequena (dominado), até uma figura grande (no controle).

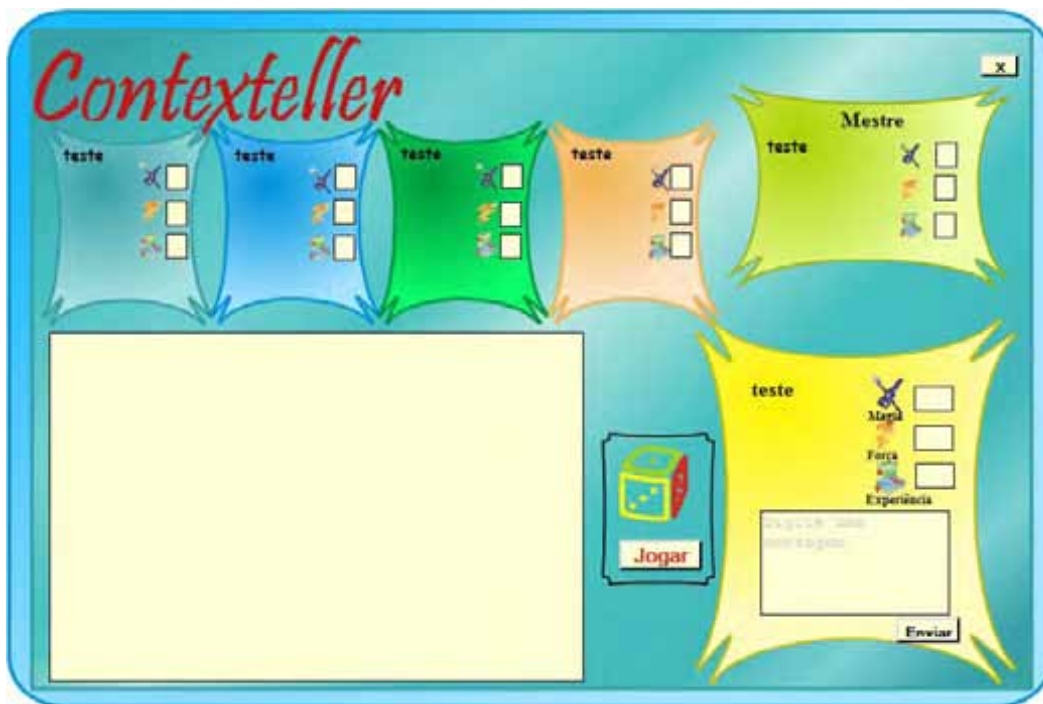
Para entender as emoções contidas nos desenhos apresentados, a tabela ao lado apresenta algumas emoções simbolizadas pelos desenhos.

| Satisfação | |
|-------------------------------|-------------|
| Infeliz | Feliz |
| Nervoso | Sorridente |
| Irritado | Prazer |
| Insatisfeito | Satisfeito |
| Melancólico | Contente |
| Desesperado | Otimista |
| Entediado | Esperançoso |
| Motivação | |
| Calmo | Animado |
| Relaxado | Estimulado |
| Vagaroso | Frenético |
| Lento | Nervoso |
| Sono | Agitado |
| Tranquilo | |
| Sentimento de Controle | |
| Controlado | Em controle |
| Influenciado | Controlando |
| Cuidado por | Influente |
| Temido | Importante |
| Submisso | Dominante |
| Guiado | Autônomo |



Questionário de Auto-Avaliação

Tela do Jogo



Assinale um círculo para as emoções “Satisfação”, “Motivação” e “Sentimento de controle” que represente a emoção que você sente ao ver a tela acima.

| Satisfação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Motivação | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| Sentimento de controle | | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

APÊNDICE XIII

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela?

Por quê?

O alpinista. Sim. Porque ela
tem magia.

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

Hoá mulher invisível, por
que teve grande participa-
ção no jogo.

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Hoá Ben Laden, porque
não participou muito.

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

Sim. Na parte que captura
mas a velha, porque disse
brimos que ela era realmente
uma velha e caga.

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

(X) Sim () Não

17. O que você mais gostou no jogo?

O fato de todos os personagens se conectarem e jogarem juntos.

18. O que você menos gostou no jogo?

Não teve algo que não gostei.

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Não

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim (X) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Achei muito interessante, pois analisamos a imaginação e a criatividade de cada personagem.

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

Mulher invisível. Eu amo, porque
pode ajudar, segurando a ilha.
É muito legal ser invisível

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

O meu, porque me diverte muito
e pode ajudar mais com meus
podões.

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Alpinista, porque ele não
ajudou muito e não quis
ajudar também. Pra ficar estar
convidado

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

Foi a parte em que meus amigos
me chamaram de mágica quando
joguei o dado, nos dipais e buno
falante, anunciou que eu tinha
ganhado

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim

Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

Sim

() Não

17. O que você mais gostou no jogo?

A imaginação de todos e a
cooperação.

18. O que você menos gostou no jogo?

A, gostei de tudo, mas não
gostei muito de ter perdido na
mágica.

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Não.

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim

Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Gostaria de falar, que eu adorava
muito seus trabalhos, que comen-
teza e um ótimo projeto, e que
de educação, ele tem de mente.
Parabéns.

Questionário Pós-sessão – Perfil aluno

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?
- Muito legal
 Legal
 Indiferente
 Chato
 Muito chato
 Não sei
2. Você achou que mexer no jogo é:
- Muito fácil
 Fácil
 Indiferente
 Difícil
 Muito difícil
 Não sei
3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:
- Muito legal
 Legal
 Indiferente
 Chato
 Muito chato
 Não sei
4. O que você achou das cores do jogo:
- Muito legal
 Legal
 Indiferente
 Chato
 Muito chato
 Não sei
5. O que você achou das personagens do jogo?
- Muito legal
 Legal
 Indiferente
 Chato
 Muito chato
 Não sei
6. Você já conhecia as personagens do jogo?
- Sim Não
7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?
- Naruto. não gostei por
não tem muitas partes de magia
e de força. Acho que deveria
também ter partes de Q.F e
de agilidade
8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?
- Freddy, por ele estava
balanceado nas partes
9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?
- Naruto, por com seus
pontos não ~~estava~~ deu para
fazer muitas coisas
10. O que você achou da história que vocês contaram?
- Muito legal
 Legal
 Indiferente
 Chato
 Muito chato
 Não sei
11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?
- Muito fácil de entender
 Fácil de entender
 Indiferente
 Difícil de entender
 Muito difícil de entender
 Não sei
12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?
- A parte em que nós conseguimos
nos salvar a todos
13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?
- Muito legal
 Legal
 Indiferente
 Chato
 Muito chato
 Não sei
14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?
- Sempre
 Às vezes
 Indiferente
 Quase nunca
 Nunca
 Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

(X) Sim () Não

17. O que você mais gostou no jogo?

a ~~boa~~ desenvolvimento da história, que pode ser interfirida por qualquer um jogador

18. O que você menos gostou no jogo?

a falta de mais característas

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Um. Colocarua nos estatuis o Q.E. e a agilidade

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

(X) Sim () Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

apertar a tecla de apagar e Voltou para a pagina anterior

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

Cliquei em parar novamente

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Acho que deveria ter umas pequenas modificações mais a ideia do jogo está boa

Questionário Pós-sessão – Perfil aluno

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

Freddy Krueger, him as gosto mais ele e um personagem de filme de terror muito conhecido e mortal

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

Mario, por ser um personagem de desenho animado

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Algenista, por não relacionar-se com nenhuma outra personagem existente

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

na história da parte que meu gato

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

(X) Sim () Não

17. O que você mais gostou no jogo?

O fato de cada um dar sua opinião
& seu comentário

18. O que você menos gostou no jogo?

Não interagir muito entre o vídeo
(falta de interação, por exemplo)

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Decorar o menu vídeo, com algumas
categorias e/ou ícones

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim (X) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

A interação e o "extremamente" do
jogo

Questionário Pós-sessão – Perfil aluno

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?
- () Muito legal
 () Legal
 (X) Indiferente
 () Chato
 () Muito chato
 () Não sei
2. Você achou que mexer no jogo é:
- () Muito fácil
 (X) Fácil
 () Indiferente
 () Difícil
 () Muito difícil
 () Não sei
3. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:
- () Muito legal
 (X) Legal
 () Indiferente
 () Chato
 () Muito chato
 () Não sei
4. O que você achou das cores do jogo:
- () Muito legal
 () Legal
 (X) Indiferente
 () Chato
 () Muito chato
 () Não sei
5. O que você achou das personagens do jogo?
- () Muito legal
 (X) Legal
 () Indiferente
 () Chato
 () Muito chato
 () Não sei
6. Você já conhecia as personagens do jogo?
- (X) Sim () Não
7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela?
 Por quê?
Dim Codem, gostei e achei
muito criativo.
8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?
Nanuto
9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?
A alpimista
10. O que você achou da história que vocês contaram?
- (X) Muito legal
 () Legal
 () Indiferente
 () Chato
 () Muito chato
 () Não sei
11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?
- () Muito fácil de entender
 (X) Fácil de entender
 () Indiferente
 () Difícil de entender
 () Muito difícil de entender
 () Não sei
12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?
Nos meus, quando estamos
descobrimos o misterio.
13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?
- () Muito legal
 (X) Legal
 () Indiferente
 () Chato
 () Muito chato
 () Não sei
14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?
- (X) Sempre
 () Às vezes
 () Indiferente
 () Quase nunca
 () Nunca
 () Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

() Sim (X) Não

17. O que você mais gostou no jogo?

Ter que criar uma história usando a imaginação

18. O que você menos gostou no jogo?

É um pouco parado.

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Colocar alguns momentos em 3D.

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim (X) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

Minha personagem foi a Bela. Gostei dela pois ~~foi~~ ~~ajudou~~ bastante na missão de decifrar a senha.

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

Gostei mais da vampira, pois estava sempre de frente e sempre dava uma opinião diferente.

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Gostei de todos

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

Gostei da parte em que tivemos que decifrar a senha, pois tivemos que pensar bem antes de responder.

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim

Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

Sim

() Não

17. O que você mais gostou no jogo?

Gostei que tivemos que usar a imaginação para decifrar a senha.

18. O que você menos gostou no jogo?

O dado não estava funcionando e as cores do fundo fariam ser mais alegres.

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

As cores do fundo e a letra.

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

Sim

() Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

O dado não funciona.

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

Deixamos o dado de fora e continuamos a história.

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Achei muito legal e criativo. Tivemos que pensar e usar a imaginação para criar uma história.

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

A princesa
Sim eu gostei, pois porque
eu acho que interpretei
bem ela.

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

O mestre, porque ele
é quem inventa o lugar
e decide quase tudo.

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

O vampiro porque ele
era sempre de contra.

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

Da semba, porque é a
mais misteriosa.

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim

Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

Sim

() Não

17. O que você mais gostou no jogo?

De tudo.

18. O que você menos gostou no jogo?

De nada.

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Não, nada.

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

Sim

() Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Eu fui apagar uma letra e então ~~apagou~~ voltou no início; e dado não funcionou.

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

Eu ehamer uma mesa e ela me ajudou, ~~então ela fez~~ - ~~meu~~

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Não, estou ótimo desse jeito.

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

Vampiro, sim porque
eu gosto de vampiros

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

Aluanda, por ele
na ajuda muito

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

nenhum, pois gostei
de todos

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

na hora que nos
transcaram no estela,
porque foi ~~o~~
o hora que
começou a ação

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim

Não

3

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

Sim

() Não

17. O que você mais gostou no jogo?

~~o jogo~~ e mistério

18. O que você menos gostou no jogo?

nada, foi muito legal

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Sim, aparecer o personagem e a história na tela

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

Sim

() Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

o dado não funcionou

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

não

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

não

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

Bruixa, Sim, porque

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

Diuende pois ele ajudou bastante a descobrirmos a senha

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Gostei de todos

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

A parte de descobrir a senha, porque

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

Sim

Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

Sim

Não

17. O que você mais gostou no jogo?

*Que nem pareceu imai-
ginário*

18. O que você menos gostou no jogo?

Gostei de tudo

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Não mudaria nada

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

Sim

Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Deu problema no dado

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

*Não continuamos o jogo
com a nossa imaginação*

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

*Nem parece que tudo
foi somente imaginação*

5

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

Duende, adotou, porque eu
entendi as personagens, eu
me imaginei sendo a
personagem.

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

Bruna, porque ela nos
ajudou a descobrir a senha.

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Vampiro, porque ele era
sem de conta.

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

Sim, a parte que nós descobrimos
a senha, porque ~~eu~~ neste
o raciocínio foi maior.

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

(X) Sim () Não

17. O que você mais gostou no jogo?

O fato de ter que usar a imaginação.

18. O que você menos gostou no jogo?

Nada, o jogo é muito legal.

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Não, o jogo está perfeito assim.

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim (X) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

O dado não funcionou.

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

Não continuamos a história com a mesma imaginação.

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Sim, eu adorei o jogo e pretendo jogar novamente.

Questionário Pós-sessão – Perfil aluno

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela?

Por quê?

ATLETA, gostei, bem legal

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

o atleta, porque era eu.

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

gostei de todas.

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

gostei de todas as partes.

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

(X) Sim () Não

17. O que você mais gostou no jogo?

isso ml. - fazerem a história

18. O que você menos gostou no jogo?

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

nada

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim (X) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

sem comentários

Questionário Pós-sessão – Perfil aluno

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Díficil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

executiva, não gostei
ele era o pai

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

ela eram indiferentes

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

a todos foram iguais

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Díficil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

nao

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

() Sim (X) Não

17. O que você mais gostou no jogo?

acaba ficando engratado

18. O que você menos gostou no jogo?

*preferia jogar de
ação, então não
achei muita graça*

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim (X) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Questionário Pós-sessão – Perfil aluno

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela? Por quê?

A Guanonoma. Sim, ela pediu
suplementos as plantas e explicou
o local.

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

A minha. Porque era eu!
:D

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Gostei de todas, todas
e fiz com meu papel.

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

Todas foram engraçadas

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim

(x) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

(x) Sim

() Não

17. O que você mais gostou no jogo?

Eu gostei de dialogar com os amigos.

18. O que você menos gostou no jogo?

Deveria ter mais suspense

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Mais opções de poderes

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim

(x) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Muito bem!

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela?

Por quê?
Mãe, gostei, mas foi complicado
porque eu não pude pensar
sozinha em mim

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

Atleta, pois ~~se~~ se adapta
mais facilmente a certas
situações

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

Deficiente visual, porque ele
de certa forma acaba ficando
sem poder fazer muitas coisas
(na história do floresta)

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

Não

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim (X) Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

(X) Sim () Não

17. O que você mais gostou no jogo?

A história

18. O que você menos gostou no jogo?

Nada

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

Não

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim (X) Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

X

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

X

1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou das telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim
- Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela?

Por quê?

Deficiente visual, gostei, mas
somente no jogo, pois deficientes
não são desenhados outras
habilidades e no jogo poderia
ser útil.

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por quê?

O atleta, porque tinha mais
desempenha, faz mais coisas
úteis.

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por quê?

O executor, muito metida
a gostara.

10. O que você achou da história que vocês contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você mais gostou? Qual? Por quê?

A hora que curamos, pois
não tínhamos noção de
criatividade da mãe.

13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

Sim () Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

No final

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

() Sim Não

17. O que você mais gostou no jogo?

a participação dos amigos.

18. O que você menos gostou no jogo?

a questão de estratégia, não havia muito.

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

haveria mais ações e estratégias.

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

Não.

Questionário Pós-sessão – Perfil aluno

1. O que você achou de jogar o “Contexteller”?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

2. Você achou que mexer no jogo é:

- Muito fácil
- Fácil
- Indiferente
- Difícil
- Muito difícil
- Não sei

3. O que você achou da telas (desenhos) do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

4. O que você achou das cores do jogo:

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

5. O que você achou das personagens do jogo?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

6. Você já conhecia as personagens do jogo?

- Sim Não

7. Quem foi a sua personagem? Você gostou dela?
Por quê?

8. Qual a personagem que você mais gostou? Por
quê?

9. Qual a personagem que você menos gostou? Por
quê?

10. O que você achou da história que vocês
contaram?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

11. O que você achou dessa história que você contou
junto com os colegas?

- Muito fácil de entender
- Fácil de entender
- Indiferente
- Difícil de entender
- Muito difícil de entender
- Não sei

12. Você lembra qual foi a parte da história que você
mais gostou? Qual? Por quê?

13. O que você achou de contar uma história junto
com o professor e os outros alunos?

- Muito legal
- Legal
- Indiferente
- Chato
- Muito chato
- Não sei

14. Os seus amigos ajudaram a contar a História?

- Sempre
- Às vezes
- Indiferente
- Quase nunca
- Nunca
- Não sei

15. Você quis parar de jogar?

() Sim () Não

Se sim, em qual(is) momento(s)?

16. Você jogaria novamente o "Contexteller" com seus amigos?

() Sim () Não

17. O que você mais gostou no jogo?

18. O que você menos gostou no jogo?

19. Você mudaria alguma coisa no jogo? O que?

20. Aconteceu algum problema no jogo enquanto você jogava?

() Sim () Não

Se aconteceu, quais foram os problemas?

Se aconteceu, como os problemas foram resolvidos?

21. Você gostaria de falar mais alguma coisa sobre o jogo?

APÊNDICE XIV

INSERT INTO `estorias` (`id`, `nome`, `nomeProfessor`) VALUES
(576, 'Floreta Encantada', 'Marcos1'),
(577, 'Em um local arborizado com muitos animais e diversos personagens há uma grande mistério a ser descoberto, algo diferente de tudo o que qualquer um jamais viu. Voce sabe o que é?', 'Marcos1'),
(630, 'Boto : ola', 'Marcos1'),
(631, 'Bruxa : oi, tudo bem?', 'Marcos1'),
(632, 'Dado do(a) Bruxa: 2', 'Marcos1'),
(633, 'Boto : Ola, todos est o conseguindo ler', 'Marcos1'),
(634, 'Boto : quem conseguir escreva um sim', 'Marcos1'),
(635, 'Iara : sim, estou.', 'Marcos1'),
(636, 'Saci-Perere : sim', 'Marcos1'),
(637, 'Curupira : sim', 'Marcos1'),
(638, 'Bruxa : sim..', 'Marcos1'),
(639, 'Boto : Ok. entao vamos comecar... Era uma vez', 'Marcos1'),
(640, 'Boto : uma floresta, este lugar e muito diferente, pois quase nao havi arvores', 'Marcos1'),
(641, 'Boto : esquisito nao.. para uma floresta', 'Marcos1'),
(642, 'Boto : era escuro e quase nao se enchegava nada', 'Marcos1'),
(643, 'Boto : pouco se via, mas algumas vozes era possivel ouvir', 'Marcos1'),
(644, 'Boto : uma voz dizia.. QUEM ESTA AI', 'Marcos1'),
(645, 'Boto : O QUE VOCES ESTAO FAZENDO AQUI', 'Marcos1'),
(646, 'Boto : Bruxa, Iara, Saci e Curupira', 'Marcos1'),
(647, 'Boto : o que vcs acharam dessa voz?', 'Marcos1'),
(648, 'Iara : uma voz muito brava....', 'Marcos1'),
(649, 'Saci-Perere : uma voz assustadora', 'Marcos1'),
(650, 'Curupira : uma voz assustadora', 'Marcos1'),
(651, 'Bruxa : seria alguem perdido?', 'Marcos1'),
(652, 'Boto : ao ouvir esses coment rios, todos escutaram novamente a voz..', 'Marcos1'),
(653, 'Boto : VOCES ESTAO EM UM LOCAL PROIBIDO', 'Marcos1'),
(654, 'Boto : bruxa o que vc esta fazendo aqui?', 'Marcos1'),
(655, 'Boto : e a voz repetiu... bruxa o que vc esta fazendo aqui????', 'Marcos1'),
(656, 'Bruxa : estou em busca de novos ingredientes para a minha pocao...', 'Marcos1'),
(657, 'Boto : ao ouvir o que a bruxa disse foi possivel escutar novamente a voz', 'Marcos1'),
(658, 'Boto : e vc iara, o que faz aqui?', 'Marcos1'),
(659, 'Iara : eu vim ajudar a minha amiga bruxa!', 'Marcos1'),
(660, 'Boto : e a voz cada vez mais alta, esse o meu lugar... Saci o que vc veio fazer aqui?', 'Marcos1'),
(661, 'Saci-Perere : quero encontrar o meu cachimbo', 'Marcos1'),
(662, 'Boto : e a voz... novamente e vc Curupira???'', 'Marcos1'),
(663, 'Curupira : estou protegendo a floresta, vou ver que voz é esta', 'Marcos1'),
(664, 'Boto : voz:: hahahaha voces vieram aqui para encontrar o ingredinete eu nao vou deixar.. hahahaha', 'Marcos1'),
(665, 'Boto : e voce curupira nao vai para lugar nenhum.. na verdade ninguem vai..', 'Marcos1'),
(666, 'Boto : derrepente uma grande gaiola caiu sobre todos eles. e todos ficaram presos', 'Marcos1'),
(667, 'Boto : voz:: hahaha o que voces vao fazer agora???'', 'Marcos1'),

(668, 'Iara : uma magia?', 'Marcos1'),
(669, 'Curupira : vou tentar chamar meus amigos animais para nos salvar', 'Marcos1'),
(670, 'Bruxa : eu desafio vc boto...vamos ver quem vai nos impedir...', 'Marcos1'),
(671, 'Saci-Perere : eu vou rodopiar ate desaparecer', 'Marcos1'),
(672, 'Boto : Ok Iara vamos começar com voce, vamos ver se voce tem magia suficiente para sair da gaiola, jogue o dado', 'Marcos1'),
(673, 'Dado do(a) Iara: 6', 'Marcos1'),
(674, 'Iara : iuuurruullll', 'Marcos1'),
(675, 'Boto : infelizmente voce nao conseguiu iara, pois sua magia menor que a força da gaiola', 'Marcos1'),
(676, 'Boto : curupira jogue o dado, veja se alguem vai poder escutar a sua voz', 'Marcos1'),
(677, 'Dado do(a) Curupira: 5', 'Marcos1'),
(678, 'Boto : infelizmente curupira voce nao teve força suficiente', 'Marcos1'),
(679, 'Curupira : nossa tenho 0 de força', 'Marcos1'),
(680, 'Boto : algo impressionante estava acontecendo', 'Marcos1'),
(681, 'Boto : a gaiola estava diminuindo..', 'Marcos1'),
(682, 'Boto : e todos ali apertados.. saci jogue o dado e veja se vc consegue rodopiar e quebrar a gaiola', 'Marcos1'),
(683, 'Dado do(a) Saci-Perere: 6', 'Marcos1'),
(684, 'Boto : ninguem conseguiu, e a grade começou a diminuir cada vez mais.. ', 'Marcos1'),
(685, 'Boto : haha estou conseguindo, voces nao estao conseguindo', 'Marcos1'),
(686, 'Boto : o que voces podem fazer??', 'Marcos1'),
(687, 'Boto : sera que unir a força de voces???', 'Marcos1'),
(688, 'Iara : vamos tentar novamente!!!', 'Marcos1'),
(689, 'Boto : pensem... mas pensem rapido.. pois a gaiola vai diminuir cada vez mais.. hahahaha', 'Marcos1'),
(690, 'Boto : ok... hahah vamos ver', 'Marcos1'),
(691, 'Boto : iara tente', 'Marcos1'),
(692, 'Dado do(a) Iara: 4', 'Marcos1'),
(693, 'Boto : e todos cada vez estavam mais próximos... de tao apertada a gaiola', 'Marcos1'),
(694, 'Boto : bruxa tente', 'Marcos1'),
(695, 'Bruxa : vou lancar um bafo de bruxa... desafio vc boto', 'Marcos1'),
(696, 'Boto : curupira vc nao tem força nenhuma.. mas como experiencia ficara com valor 5', 'Marcos1'),
(697, 'Boto : esta sera a sua força...', 'Marcos1'),
(698, 'Curupira : que bom', 'Marcos1'),
(699, 'Boto : ok... sou muito poderoso bruxa.. e um grande risco', 'Marcos1'),
(700, 'Boto : mas vou te dar essa chance.. a ultima chance sera do curupira se ele nao conseguir', 'Marcos1'),
(701, 'Boto : eu deixo voce me desafiar bruxa', 'Marcos1'),
(702, 'Boto : curupira tente.. hahaha', 'Marcos1'),
(703, 'Dado do(a) Curupira: 4', 'Marcos1'),
(704, 'Boto : NAUMMMMM', 'Marcos1'),
(705, 'Boto : o curupira conseguiu quebrar a gaiola', 'Marcos1'),
(706, 'Boto : mas nao pense que sera facil assim', 'Marcos1'),
(707, 'Boto : TERRA agite-se faça com que todos caiam no chão', 'Marcos1'),
(708, 'Boto : e derrepente.. tudo ficou escuro.. nada podia se ver...', 'Marcos1'),

(709, 'Iara : naaaaaoooooooooooo, socorroooooo', 'Marcos1'),
(710, 'Boto : kakaka o que voces vao fazer agora??', 'Marcos1'),
(711, 'Boto : nao vao conseguir ver a saida kakaka', 'Marcos1'),
(712, 'Bruxa : somos mais fortes do que imagina...', 'Marcos1'),
(713, 'Boto : hahaha caia iara', 'Marcos1'),
(714, 'Boto : ser bruxa.... ??', 'Marcos1'),
(715, 'Iara : caia vc!!!', 'Marcos1'),
(716, 'Boto : mas logo na frente a uma pequena luz', 'Marcos1'),
(717, 'Bruxa : vamos dar as maos e encontrar a a luz', 'Marcos1'),
(718, 'Boto : porem at chegar a luz a um grande buraco ', 'Marcos1'),
(719, 'Boto : ser que alguem vai conseguir pular esse buraco', 'Marcos1'),
(720, 'Boto : alguem se arrisca??', 'Marcos1'),
(721, 'Saci-Perere : eu', 'Marcos1'),
(722, 'Iara : vou fazer uma ponte com minha magia', 'Marcos1'),
(723, 'Curupira : claro, eu tambem', 'Marcos1'),
(724, 'Bruxa : feitico pernas de canguru para todos...', 'Marcos1'),
(725, 'Boto : tente saci.. caso nao consiga os outros tentam', 'Marcos1'),
(726, 'Saci-Perere : estou com medo', 'Marcos1'),
(727, 'Iara : vamos nos unir entao!', 'Marcos1'),
(728, 'Boto : hahahah esse buraco e profundo.. se cair nao posso garantir que ira voltar', 'Marcos1'),
(729, 'Boto : ser iara que uma boa se unir?? o que voces acham?', 'Marcos1'),
(730, 'Curupira : nao, tem que ir um de cada vez', 'Marcos1'),
(731, 'Iara : u acho que a bruxa ppode fazer um feitico pra nos fazer voar', 'Marcos1'),
(732, 'Boto : bruxa jogue o dado.. se sua magia for maior que o dado todos poderao voar', 'Marcos1'),
(733, 'Boto : senao todos tentaram...', 'Marcos1'),
(734, 'Dado do(a) Bruxa: 3', 'Marcos1'),
(735, 'Boto : hahaha empatou nao sera possivel...', 'Marcos1'),
(736, 'Boto : vamos fazer o seguinte.. cada um jogara o dado', 'Marcos1'),
(737, 'Iara : mas entao ela tem outra chance!!!', 'Marcos1'),
(738, 'Curupira : eu nao quero, minha magia é 0', 'Marcos1'),
(739, 'Boto : hahah estou muito bonzinho hoje... kakaka', 'Marcos1'),
(740, 'Boto : vou dar outra chance', 'Marcos1'),
(741, 'Boto : tente bruxa', 'Marcos1'),
(742, 'Dado do(a) Bruxa: 5', 'Marcos1'),
(743, 'Boto : hahahahahahha nao conseguiu', 'Marcos1'),
(744, 'Iara : aaahhhhhhhhhhh', 'Marcos1'),
(745, 'Boto : hauhauhaah', 'Marcos1'),
(746, 'Boto : sou muito bonzinho.. todos podem tantar.. se alguem tiver a forza maior que o dado tudo terminara bem...', 'Marcos1'),
(747, 'Dado do(a) Saci-Perere: 2', 'Marcos1'),
(748, 'Dado do(a) Iara: 3', 'Marcos1'),
(749, 'Dado do(a) Curupira: 3', 'Marcos1'),
(750, 'Dado do(a) Bruxa: 4', 'Marcos1'),
(751, 'Iara : viva o saciiii', 'Marcos1'),
(752, 'Boto : NAOOOOOOOOOOOO conseguiram novamente... AHHHHHHHHHHH', 'Marcos1'),
(753, 'Boto : isso nao pode acontecer.. voces conseguiram', 'Marcos1'),

(754, 'Boto : como conseguiram.. vou dar todos os ingredientes que voces precisam', 'Marcos1'),
(755, 'Boto : e vou te ajudar protetora da floresta..', 'Marcos1'),
(756, 'Boto : voce ganhara um presente.. uma ferramenta para identificar o que lugar que tem fogo na floresta ', 'Marcos1'),
(757, 'Boto : para poder apaga-lo', 'Marcos1'),
(758, 'Boto : todos voces conseguiram', 'Marcos1'),
(759, 'Boto : parabens', 'Marcos1'),
(760, 'Boto : e tudo voltou a normal.. uma grande claridade surgiu', 'Marcos1'),
(761, 'Boto : e todos conseguiram voltar para suas casas', 'Marcos1'),
(762, 'Boto : alguem quer falar algo?? uma voz bem distante disse', 'Marcos1'),
(763, 'Iara : estou muito feliz!', 'Marcos1'),
(764, 'Saci-Perere : quem bom que tudo ficou claro! Eu encontrei o meu cachimbo...!', 'Marcos1'),
(765, 'Iara : a uniao faz a forca!', 'Marcos1'),
(766, 'Boto : que bommm..... ', 'Marcos1'),
(767, 'Bruxa : e a floresta? as arvores voltaram a crescer?', 'Marcos1'),
(768, 'Boto : parabens saci... ', 'Marcos1'),
(769, 'Curupira : e já posso voltar a proteger os animais', 'Marcos1'),
(770, 'Iara : tem uma arvore cheia de flores ao nosso lado, vcs viram?', 'Marcos1'),
(771, 'Boto : infelizmente ainda nao bruxa.. para as arvores crescerem novamente um outro dia voces terao que voltar e achar a pedra m gica', 'Marcos1'),
(772, 'Boto : a unica pedra que quebra o encanto de nao ter arvores nesse local', 'Marcos1'),
(773, 'Boto : essa pedra em uma outro dia tera que ser quebrada por algum de voces', 'Marcos1'),
(774, 'Bruxa : ah! ... mas isso vai ficar para o proximo episodio, nao?', 'Marcos1'),
(775, 'Boto : isso mesmo bruxa..', 'Marcos1'),
(776, 'Boto : em um outro dia... ', 'Marcos1'),

APÊNDICE XV

(1163, 'O roubo de Van Gogh', 'Regina'),
(1164, 'Em um museu em Londres, onde estava uma excursão da terceira idade, houve um roubo de um quadro famoso de Van Gogh.A segurança do museu acionou 5 grandes pessoas para desvendar esta misterio...', 'Regina'),
(1165, 'burro falante : E aí bin voce tem alguma pista?', 'Regina'),
(1166, 'burro falante : Nossa estão todos pasmos com o roubo, ma sparece que tem um velhima que não é muito, muito velha, o que voce acha, Freddy?', 'Regina'),
(1167, 'Freddy Kruger : acredito que ela esteja desfarsada', 'Regina'),
(1168, 'burro falante : A mulher invisivel pode ajudar nessa parte, não pode?', 'Regina'),
(1169, 'Bin Laden : Pasaria despercebida', 'Regina'),
(1170, 'alpinista : tambem creio q ela seja uma farca', 'Regina'),
(1171, 'a mulher invisivel : ela se aproveitou para realizar o roubo no momento da excursão, em eu estavam todos distraídos', 'Regina'),
(1172, 'a mulher invisivel : posso ajudar sim.', 'Regina'),
(1173, 'burro falante : Nossa mas para acusarmos precisamos de provas, nada melhor que o Naruto com seu jeito manso para descobrir.', 'Regina'),
(1174, 'alpinista : precisamos ter ctz se ela eh uma fraca mesmo', 'Regina'),
(1175, 'a mulher invisivel : e como o naturo poderia ajudar para conseguir uma prova?', 'Regina'),
(1176, 'Naruto : posso seguila para descobriremos', 'Regina'),
(1177, 'Bin Laden : eh uma boa ideia, mas tem que tomar muito cuidado', 'Regina'),
(1178, 'Freddy Kruger : e quanto ao guarda da entrada, ele parecia um tanto suspeito ! estariam eles juntos nisso?', 'Regina'),
(1179, 'alpinista : o naruto pode conversar com ela,perguntando a sua idade,pq estaria no museu,se gosta das obras d van gogh', 'Regina'),
(1180, 'a mulher invisivel : posso pesquisar sobre o guarda', 'Regina'),
(1181, 'burro falante : Otimo,vamos?', 'Regina'),
(1182, 'a mulher invisivel : vamos', 'Regina'),
(1183, 'Bin Laden : Aquele guarda tem uma cara nao muito confiavel', 'Regina'),
(1184, 'Bin Laden : vamos claro!', 'Regina'),
(1185, 'Naruto : mas perguntar diretamente para ela ficaria muito na cara...', 'Regina'),
(1186, 'Freddy Kruger : lets go baby', 'Regina'),
(1187, 'burro falante : Eu posso pesquisar com uma colega de excursão', 'Regina'),
(1188, 'alpinista : boa', 'Regina'),
(1189, 'a mulher invisivel : acho que o guarda ajudou tudo, e no entanto disse a suposta ladrona do quadro que iria ter a excursão, e convenhamos que nao tinha momento melhor', 'Regina'),
(1190, 'burro falante : De repente a velha suspeita sacou numa arma de dentro da bolsa, e disse:-Mãos ao alto...', 'Regina'),
(1191, 'Freddy Kruger : alem de que uma senhora nao conseguiria sair ilesa sem a ajuda de alguem!', 'Regina'),
(1192, 'alpinista : estamos nos precipitando demais,precisamos tomar cuidado e investigar detalhadamente', 'Regina'),
(1193, 'a mulher invisivel : alguem sabe quem organizou a excursão? podemos pesquisar os nomes e ver se achamos alguma pessoa suspeita', 'Regina'),
(1194, 'Naruto : isso', 'Regina'),
(1195, 'Bin Laden : ao menos se ela nao fose uma senhora', 'Regina'),
(1196, 'alpinista : perfeito', 'Regina'),
(1197, 'Bin Laden : Naruto porque voce nao chega na suposta velha como quem nao quer nada ?', 'Regina'),

(1198, 'burro falante : Cuidado!!Ela vai atirar.', 'Regina'),
(1199, 'Freddy Kruger : meu deus ela sacou uma arma!', 'Regina'),
(1200, 'burro falante : Sim uma arma', 'Regina'),
(1201, 'alpinista : entao sera mesmo ela ?', 'Regina'),
(1202, 'Freddy Kruger : agora com certeza', 'Regina'),
(1203, 'Bin Laden : nao resta duvidas', 'Regina'),
(1204, 'a mulher invisivel : consegui, segura-lá, alguem me ajude, tire a arma das maos dela', 'Regina'),
(1205, 'burro falante : Vamos ver quem é mais forte que ela.Mulher invisivel, jogue o dado', 'Regina'),
(1206, 'Naruto : posso imobiliza-la com meus golpes ninjas', 'Regina'),
(1207, 'Naruto : =D', 'Regina'),
(1208, 'Bin Laden : entao corra antes que ela perca a cabeça e atire em alguem', 'Regina'),
(1209, 'Freddy Kruger : posso arranha com minhas Quatro garras', 'Regina'),
(1210, 'Freddy Kruger : ma sisso seria desumano', 'Regina'),
(1211, 'a mulher invisivel : nao vamos fugir , não', 'Regina'),
(1212, 'alpinista : tem q ser mto agil', 'Regina'),
(1213, 'Freddy Kruger : seria*', 'Regina'),
(1214, 'a mulher invisivel : eu posso segurar ela', 'Regina'),
(1215, 'burro falante : Mulher invisivel jogue o dado para ver se voce consegue dete-la', 'Regina'),
(1216, 'Dado do(a) a mulher invisivel: 4', 'Regina'),
(1217, 'a mulher invisivel : consigo dete-lá?', 'Regina'),
(1218, 'Freddy Kruger : ???', 'Regina'),
(1219, 'alpinista : sim', 'Regina'),
(1220, 'burro falante : Não que pena, porque sua magia é menor que a dela', 'Regina'),
(1221, 'alpinista : nao perca tempo', 'Regina'),
(1222, 'a mulher invisivel : que pena, queria muito ajudar', 'Regina'),
(1223, 'burro falante : Vamos tentar com o freddy, jogue o dado', 'Regina'),
(1224, 'Bin Laden : acho que o naruto e seus golpes ninjas a derotaria facilmente', 'Regina'),
(1225, 'Freddy Kruger : deixe-a para mim, minha magia eh muito alta!', 'Regina'),
(1226, 'Naruto : isso! freddy, eu escolho voce', 'Regina'),
(1227, 'a mulher invisivel : vai em frente', 'Regina'),
(1228, 'Freddy Kruger : posso tentar?', 'Regina'),
(1229, 'alpinista : entao tente,eu tb escolho vc', 'Regina'),
(1230, 'burro falante : Jogue o dado fredy', 'Regina'),
(1231, 'Dado do(a) Freddy Kruger: 5', 'Regina'),
(1232, 'Bin Laden : OOOOHeh um 5 !!', 'Regina'),
(1233, 'Freddy Kruger : K.O', 'Regina'),
(1234, 'a mulher invisivel : uhulll', 'Regina'),
(1235, 'burro falante : Sua magia empatou com a dela', 'Regina'),
(1236, 'Freddy Kruger : a nao!!!', 'Regina'),
(1237, 'burro falante : Quem quer tentar?', 'Regina'),
(1238, 'Bin Laden : aaa e agora ?', 'Regina'),
(1239, 'a mulher invisivel : não posso tentar minha força?', 'Regina'),
(1240, 'Bin Laden : posso tenta derotala ?', 'Regina'),
(1241, 'alpinista : E se o bin laden tentar com sua magia', 'Regina'),
(1242, 'burro falante : Ainda não, precisamos esgotar as magias', 'Regina'),

(1243, 'Naruto : vai bim laden! essa parese ser uma outra torre em seu caminho!', 'Regina'),
(1244, 'a mulher invisivel : isso', 'Regina'),
(1245, 'alpinista : vaiiiiiiiii bin laden', 'Regina'),
(1246, 'Dado do(a) Bin Laden: 4', 'Regina'),
(1247, 'alpinista : putaa', 'Regina'),
(1248, 'burro falante : Que bom !!!!!!!', 'Regina'),
(1249, 'a mulher invisivel : ;/', 'Regina'),
(1250, 'alpinista : q bom o q', 'Regina'),
(1251, 'burro falante : Quem prenderá essa velha?', 'Regina'),
(1252, 'Naruto : deu???'', 'Regina'),
(1253, 'Freddy Kruger : detonamos com ela?', 'Regina'),
(1254, 'burro falante : Yesssssss', 'Regina'),
(1255, 'alpinista : vamos nessa', 'Regina'),
(1256, 'burro falante : Quem prenderá a velha?', 'Regina'),
(1257, 'a mulher invisivel : precisa de forca?', 'Regina'),
(1258, 'burro falante : Será que é uma velha mesmo?', 'Regina'),
(1259, 'alpinista : posso usar minha magia', 'Regina'),
(1260, 'Freddy Kruger : a mulher invisil da um jeito', 'Regina'),
(1261, 'burro falante : Precisa.....', 'Regina'),
(1262, 'Naruto : se ela for velha... nao precisa de muita forca nao', 'Regina'),
(1263, 'alpinista : ehh', 'Regina'),
(1264, 'a mulher invisivel : mais e se nao for?', 'Regina'),
(1265, 'burro falante : Então...Será, e se for uma velhinha sarada com eu!', 'Regina'),
(1266, 'Naruto : vai mulher invisivel, segure ela', 'Regina'),
(1267, 'Bin Laden : ai eu to dentro!', 'Regina'),
(1268, 'alpinista : se atacarmos ela, podemos analisala d perto', 'Regina'),
(1269, 'Freddy Kruger : anabolizantes causa impotencia sexual!!!', 'Regina'),
(1270, 'a mulher invisivel : como saberemos?', 'Regina'),
(1271, 'alpinista : a velha vai mata td mundo daka poko', 'Regina'),
(1272, 'a mulher invisivel : posso segurar ela, e vcs observam, vejam se ha algum tipo de disfarce', 'Regina'),
(1273, 'burro falante : Ah!!!!Vai precisar de força, essa velha deva apenas fazer academia', 'Regina'),
(1274, 'a mulher invisivel : se quiser, eu posso ajudar', 'Regina'),
(1275, 'burro falante : Forçaaaaaaa', 'Regina'),
(1276, 'Freddy Kruger : entao vamu la!', 'Regina'),
(1277, 'Bin Laden : esta na hora da mulher invisivel entrar em acao', 'Regina'),
(1278, 'a mulher invisivel : uhull', 'Regina'),
(1279, 'alpinista : olokoooooo td mundo segurando..ela n eh pau pa td mundo', 'Regina'),
(1280, 'Freddy Kruger : qualquer coisa eu posso ajudar, eu tenhu quatro pontos', 'Regina'),
(1281, 'burro falante : Vamos alpinista, jogue o dado para ver se a sua força é maior', 'Regina'),
(1282, 'Dado do(a) alpinista: 4', 'Regina'),
(1283, 'Bin Laden : aaa frangote', 'Regina'),
(1284, 'a mulher invisivel : deu?', 'Regina'),
(1285, 'burro falante : Não', 'Regina'),
(1286, 'alpinista : a veia morre dak a poko', 'Regina'),
(1287, 'Naruto : vixxx', 'Regina'),

(1288, 'a mulher invisível : posso tentar?', 'Regina'),
(1289, 'Freddy Kruger : o veia forte!', 'Regina'),
(1290, 'burro falante : Pode', 'Regina'),
(1291, 'alpinista : putaa gnt,vamo ataca essa velha logo,para d graca', 'Regina'),
(1292, 'Bin Laden : po mas e o quadro alguem viu sinal dele ?', 'Regina'),
(1293, 'Dado do(a) a mulher invisível: 1', 'Regina'),
(1294, 'burro falante : Não, o que será que aconteceu?', 'Regina'),
(1295, 'Freddy Kruger : ixi', 'Regina'),
(1296, 'a mulher invisível : ah não ;/', 'Regina'),
(1297, 'alpinista : nossaaaaaaa', 'Regina'),
(1298, 'Naruto : HAHAHAAAAHA mixuruca', 'Regina'),
(1299, 'Freddy Kruger : primero nos pegamos a velha, depois interogamos-na', 'Regina'),
(1300, 'Bin Laden : naruto esta engracadinho hoje nao ?', 'Regina'),
(1301, 'alpinista : concordo', 'Regina'),
(1302, 'burro falante : Mixuruca nada, voce ganhou', 'Regina'),
(1303, 'alpinista : vamos atacar entao?', 'Regina'),
(1304, 'a mulher invisível : jura? ;DD', 'Regina'),
(1305, 'Freddy Kruger : boa garoto', 'Regina'),
(1306, 'burro falante : Pega a velha', 'Regina'),
(1307, 'burro falante : Pegaaaaa', 'Regina'),
(1308, 'Bin Laden : e ai vai uma bomba!', 'Regina'),
(1309, 'a mulher invisível : alguem vem junto, para tirar seu disfarce?', 'Regina'),
(1310, 'Naruto : eu vou', 'Regina'),
(1311, 'alpinista : eu vou', 'Regina'),
(1312, 'a mulher invisível : lets go', 'Regina'),
(1313, 'Freddy Kruger : eu ajudo, tenhu quatro pontos', 'Regina'),
(1314, 'Bin Laden : pega a pelo cabelo arancando a mascara', 'Regina'),
(1315, 'burro falante : E o quadro cade?', 'Regina'),
(1316, 'a mulher invisível : enão tá.', 'Regina'),
(1317, 'a mulher invisível : bin laden com seu jeito terrorista, assuta ela , ate ela dizer aonde esta o quadrrro', 'Regina'),
(1318, 'burro falante : Fredy e o quadro', 'Regina'),
(1319, 'Naruto : amarem ela, e vamos interroga-la', 'Regina'),
(1320, 'Bin Laden : pode estar com o guarda cumplise dela', 'Regina'),
(1321, 'alpinista : o importante eh pegar ela,o quadro a gnt pega dpois', 'Regina'),
(1322, 'Freddy Kruger : ja pegamos ela....', 'Regina'),
(1323, 'a mulher invisível : quem vai cmg, estou indo, já avistei a velha', 'Regina'),
(1324, 'a mulher invisível : eh velha mesmooooo?', 'Regina'),
(1325, 'alpinista : eu vou', 'Regina'),
(1326, 'burro falante : Não, olhem na bolsa dela parece grande demais', 'Regina'),
(1327, 'alpinista : o quadro pod estar lah', 'Regina'),
(1328, 'Freddy Kruger : eh o quadro ??', 'Regina'),
(1329, 'a mulher invisível : olha, tem um cartão com a foto do guarda', 'Regina'),
(1330, 'burro falante : Naruto socorro', 'Regina'),
(1331, 'a mulher invisível : axo q ele ajudou ela mesmo', 'Regina'),
(1332, 'a mulher invisível : laden faca peerguntas a ela', 'Regina'),
(1333, 'burro falante : Temos que prender os dois, quem joga o dado de novo agora vale a força', 'Regina'),
(1334, 'alpinista : precisamos chamar a policia', 'Regina'),

(1335, 'Freddy Kruger : EU!', 'Regina'),
(1336, 'burro falante : quem joga o dado?', 'Regina'),
(1337, 'Naruto : vou tentar prender um', 'Regina'),
(1338, 'a mulher invisível : jogue então', 'Regina'),
(1339, 'Freddy Kruger : tenho quatro pontos!!!', 'Regina'),
(1340, 'Dado do(a) Freddy Kruger: 4', 'Regina'),
(1341, 'a mulher invisível : joga, rápido', 'Regina'),
(1342, 'alpinista : sou fraco,tenho apenas 2', 'Regina'),
(1343, 'Freddy Kruger : eh quatro maluco!!!!', 'Regina'),
(1344, 'burro falante : Empatou', 'Regina'),
(1345, 'burro falante : Precisamos de outro para jogar, vou eu', 'Regina'),
(1346, 'a mulher invisível : ah naaaaoo', 'Regina'),
(1347, 'burro falante : Mulher jogue voce', 'Regina'),
(1348, 'Bin Laden : acho que se a mulher invisível se esforçar podemos acabar com ela', 'Regina'),
(1349, 'a mulher invisível : quer q eu jogue?', 'Regina'),
(1350, 'burro falante : Joga o dado mulher invisível', 'Regina'),
(1351, 'Dado do(a) a mulher invisível: 4', 'Regina'),
(1352, 'Bin Laden : olha ', 'Regina'),
(1353, 'burro falante : Prendemos os dois.....', 'Regina'),
(1354, 'burro falante : Ganhamosssss', 'Regina'),
(1355, 'a mulher invisível : Uuuuuuuuuuuuuull', 'Regina'),
(1356, 'Bin Laden : Uuuuuuuuuuul!', 'Regina'),
(1357, 'a mulher invisível : essa velha foi pouco para nos', 'Regina'),
(1358, 'Freddy Kruger : encontraram o quatro????', 'Regina'),
(1359, 'alpinista : finalmenteeeeeee', 'Regina'),
(1360, 'Bin Laden : demos trela a ela', 'Regina'),
(1361, 'burro falante : Mulher invisível voce é o máximo', 'Regina'),
(1362, 'Naruto : e o quadro?', 'Regina'),
(1363, 'a mulher invisível : obrigada', 'Regina'),
(1364, 'burro falante : A estava na bolsa é claro, olha o tamanho dela', 'Regina'),
(1365, 'Freddy Kruger : sabia!', 'Regina'),
(1366, 'a mulher invisível : eh verdade, que bom agora o quadro volta para o museu sao e salvo', 'Regina'),
(1367, 'burro falante : A velha alem de ser velha ja estava gaga', 'Regina'),
(1368, 'alpinista : =D', 'Regina'),
(1369, 'a mulher invisível : é e quis dar uma de forte, ate a dentadura caiu', 'Regina');
INSERT INTO `estorias` (`id`, `nome`, `nomeProfessor`) VALUES
(1370, 'burro falante : A alpinista pode colocar o quadro de volta', 'Regina'),
(1371, 'Freddy Kruger : e mais uma vez, o dia foi salvo, grassas aos detetives super poderosos!!!', 'Regina'),
(1372, 'a mulher invisível : uhullllllllll', 'Regina'),
(1373, 'Bin Laden : ;D', 'Regina'),
(1374, 'alpinista : sim ja coloquei', 'Regina'),
(1375, 'burro falante : Uau', 'Regina'),
(1376, 'burro falante : Quero vcs sempre comigo, beijos', 'Regina'),
(1377, 'a mulher invisível : ameeei, disvendar esse mistério', 'Regina'),
(1378, 'Bin Laden : foi honrar ajuda-los', 'Regina'),
(1379, 'Freddy Kruger : desvendo nada,voce uso soh a forsa (nao tem C cidilha)', 'Regina'),

(1380, 'a mulher invisível : mais ajudei', 'Regina'),
(1381, 'Freddy Kruger : todos fizemos nossa parte =]', 'Regina'),
(1382, 'burro falante : é mesmo cecidilha', 'Regina'),
(1383, 'Bin Laden : sim', 'Regina'),
(1384, 'Naruto : grassas a mim, logico... eu que insentivei o grupo', 'Regina'),
(1385, 'a mulher invisível : isso', 'Regina'),
(1386, 'burro falante : Beijos, e tchau até a próxima', 'Regina'),
(1387, 'alpinista : beijos', 'Regina'),
(1388, 'Freddy Kruger : como diria naruto...sayonara', 'Regina'),
(1389, 'Bin Laden : Beijos até', 'Regina'),
(1390, 'Naruto : hasta la vista baby', 'Regina'),
(1391, 'burro falante : Naruto isso mesmo adorei, vamos pedir um chop e tudo bem', 'Regina'),
(1392, 'a mulher invisível : beijos', 'Regina'),
(1393, 'burro falante : Ah!!!!churrasco', 'Regina'),
(1394, 'Bin Laden : Ooooppa!', 'Regina'),
(1395, 'burro falante : Fica para próxima vcs são otimos, tchauuuuuuuuu', 'Regina'),
(1396, 'Bin Laden : tchau tchau', 'Regina');

(787, 'O CASTELO', 'Renata Aparecida pompeu'),
(788, 'NUMA MONTANHA HAVIA UM CASTELO. NA PORTA DESTES CASTELO HAVIA UM CARTAZ COM O SEGUINTE DIZER: "ENTRE! VENHA SE DIVERTIR! VOCÊ VAI ADORAR!"', 'Renata Aparecida pompeu'),
(789, 'professor : OI', 'Renata Aparecida'),
(790, 'duende : oi', 'Renata Aparecida'),
(791, 'bruxa : OI', 'Renata Aparecida'),
(792, 'Vampiro : hi', 'Renata Aparecida'),
(793, 'princesa : OI', 'Renata Aparecida'),
(794, 'Bela : oiii', 'Renata Aparecida'),
(795, 'professor : CONVIDO VOCES PARA ENTRAREM NESTE CASTELO. BELA VOCÊ QUER ENTRAR?', 'Renata Aparecida'),
(796, 'Bela : sim, eu adoraria entrar em um grande castelo, cheio de historias', 'Renata Aparecida'),
(797, 'professor : E VOCÊ DUENDE, QUER ENTRAR?', 'Renata Aparecida'),
(798, 'duende : sim, sera uma granda honra entrar neste castelo', 'Renata Aparecida'),
(799, 'professor : E O VAMPIRO, QUER?', 'Renata Aparecida'),
(800, 'Vampiro : sim', 'Renata Aparecida'),
(801, 'professor : ESTOU COM MEDO DA BRUXA, MAS TAMBEM TE CONVIDO A ENTRAR. VOCÊ QUER?', 'Renata Aparecida'),
(802, 'bruxa : Sim, eu tambem ficaria bem honrada em entrar neste castelo!!', 'Renata Aparecida'),
(803, 'professor : PRINCESA, VOCÊ COM A SUA DOÇURA, IRÁ DEIXAR TODOS ENCANTADOS. ENTRE NESTE CASTELO!', 'Renata Aparecida'),
(804, 'princesa : CLARO,EU ADORARIA!', 'Renata Aparecida'),
(805, 'professor : BEM, JÁ QUE TODOS RESOLVER ENTRAR, VAMOS COMEÇAR A HISTÓRIA. sÓ UMA COISINHA: AGORA NÃO TEM COMO VOLTAR ATRÁS E EU ME ESQUECI DE DIZER QUE PARA SAIR É PRECISO QUE JUNTOS NÓS DESCUBRAMOS UMA SENHA SECRETA. QUE TAL!', 'Renata Aparecida'),
(806, 'bruxa : eu topo!!', 'Renata Aparecida'),
(807, 'Vampiro : naaaoooooooo', 'Renata Aparecida'),
(808, 'professor : VAMPIRO, AGORA É TARDE DEMAIS.', 'Renata Aparecida'),
(809, 'Vampiro : me tirem da quiiii', 'Renata Aparecida'),
(810, 'Bela : será divertido, vamos descobrir!', 'Renata Aparecida'),
(811, 'duende : eu to dentro, vamos la ! vai ser bem legal descobriremos juntos', 'Renata Aparecida'),
(812, 'princesa : Conte comigo!', 'Renata Aparecida'),
(813, 'Vampiro : eu eu eu posso virar morcego e ir embora', 'Renata Aparecida'),
(814, 'Vampiro : ou sera qui nao', 'Renata Aparecida'),
(815, 'professor : VAMOS COMEÇAR COM UMA PISTA. BRUXA VOÊ IMAGINA EM QUE LUGAR PODE ESTAR A SENHA DA SAÍDA? ', 'Renata Aparecida'),
(816, 'bruxa : naum, infelizmente', 'Renata Aparecida'),
(817, 'professor : VAMPIRO, NINGUEM SAI SEM DIGITAR A SENHA', 'Renata Aparecida'),
(818, 'Vampiro : e qual é', 'Renata Aparecida'),
(819, 'professor : é AÍ QUE ESTÁ O PROBLEMA. VOU DAR UMA DICA. A PRINCESA TEM UMA PARTE DESTA SENHA.', 'Renata Aparecida'),

(820, 'princesa : bom, ainda nao tenho certeza,mas acho que podemos encontrar nos milhares quartos que este castelo deve ter ,vamos procurar que tal...!', 'Renata Aparecida'),

(821, 'professor : CONVIDA UMA AMIGA QUE VOCE ACHA QUE IRÁ TE AJUDAR A DESCOBRIR. E VOCE NÃO IMAGINA QUAL PARTE DA SENHA ESTA COM VOCE|?', 'Renata Aparecida'),

(822, 'princesa : infelizmente nao,bom o que voce acha de vir comigo brucha?', 'Renata Aparecida'),

(823, 'Vampiro : nao a bruxa vai comigo pois ela vai me proteger', 'Renata Aparecida'),

(824, 'bruxa : acho uma boa ideia', 'Renata Aparecida'),

(825, 'bruxa : (ir com a princesa)', 'Renata Aparecida'),

(826, 'princesa : bom entao tah ,mas preciso de alguém para me ajudar...!', 'Renata Aparecida'),

(827, 'professor : BELA VOCE TEM MAGIA CASO PRECISEMOS?', 'Renata Aparecida'),

(828, 'princesa : bom,entao a bruxa vai comigo', 'Renata Aparecida'),

(829, 'Bela : sim...E tenho e bastant...caso ajude!', 'Renata Aparecida'),

(830, 'professor : PARA CHEGAR NO ANDAR DE CIMA TODOS IRÃO PRECISAR USAR SUAS MAGIAS ', 'Renata Aparecida'),

(831, 'professor : MAS É PRECISO QUE A MAGIA SEJA MAIS FORTE QUE A ESCADA.JOGUEM O DADO PARA VEREM A MAGIA DA ESCADA', 'Renata Aparecida'),

(832, 'Bela : tudo bem', 'Renata Aparecida'),

(833, 'duende : nao aconteceu nada', 'Renata Aparecida'),

(834, 'princesa : nao mesmo', 'Renata Aparecida'),

(835, 'Dado do(a) professor: 1', 'Renata Aparecida'),

(836, 'Dado do(a) professor: 5', 'Renata Aparecida'),

(837, 'professor : BOM, O DADO NÃO FUNCIONOU ENTÃO VAMOS MUDAR!QUE TAL IR O VAMPIRO PRIMEIRO. VÁ E CONTE A TODOS O QUE TEM LÁ EM CIMA...!', 'Renata Aparecida'),

(838, 'Vampiro : ok eu vou', 'Renata Aparecida'),

(839, 'professor : BELA, PODE IR TAMBEM E CONTE-NOS O QUE VOCE ACHA QUE TEM LÁ...!', 'Renata Aparecida'),

(840, 'professor : DUENDE, VÁ VOCE!', 'Renata Aparecida'),

(841, 'Bela : tudo bem.Contarei todos os detalhes possíveis', 'Renata Aparecida'),

(842, 'duende : ok , eu sou pequeno e posso entrar em lugares estreitos ', 'Renata Aparecida'),

(843, 'professor : dUENDE EM QUAL LUGAR POR EXEMPLO?', 'Renata Aparecida'),

(844, 'professor : PRINCESA, VOCE TEM MEDO DE SUBIR A ESCADA?', 'Renata Aparecida'),

(845, 'duende : por exemplo em buracos na parede que podem ser um esconderijo ...', 'Renata Aparecida'),

(846, 'duende : ou em buracos de ratos ..', 'Renata Aparecida'),

(847, 'princesa : nao,eu posso subir', 'Renata Aparecida'),

(848, 'duende : que podem ser pessoas se fingindo de ratos', 'Renata Aparecida'),

(849, 'professor : VOU DAR MAIS UMA DICA PARA QUE POSSAMOS DESCUBRIR A SENHA SECRETA. A BRUXA TAMBEM TEM PARTE DA SENHA. aLGUEM TEM ALGUMA IDÉIA?', 'Renata Aparecida'),

(850, 'princesa : eu,podemos perguntar a bruxa', 'Renata Aparecida'),

- (851, 'duende : ela pode nos contar', 'Renata Aparecida'),
(852, 'Bela : ...Sao partes físicas??', 'Renata Aparecida'),
(853, 'Vampiro : na senha por acaso teria a letra a', 'Renata Aparecida'),
(854, 'professor : BELA, NÃO', 'Renata Aparecida'),
(855, 'duende : bruxa, o que voce esconde sobre a senha ?', 'Renata Aparecida'),
(856, 'professor : VAMPIRO TEMBEM NÃO!', 'Renata Aparecida'),
(857, 'Bela : a letra R??', 'Renata Aparecida'),
(858, 'duende : entao bruxa... nos conte sobre a senha', 'Renata Aparecida'),
(859, 'professor : DUENDE ELA FAZ PARTE DO JOGO', 'Renata Aparecida'),
(860, 'duende : tive uma ideia', 'Renata Aparecida'),
(861, 'professor : AGORA CADA UM IRÁ DAR UMA OPINIÃO SOBRE A SENHA. FAÇAM UMA PERGUNTA', 'Renata Aparecida'),
(862, 'princesa : e qual é duende?', 'Renata Aparecida'),
(863, 'bruxa : eu e a princesa somos as que tem mais força...isso ajuda em alguma coisa?', 'Renata Aparecida'),
(864, 'Vampiro : ela tem numeros?', 'Renata Aparecida'),
(865, 'princesa : boa pergunta bruxa', 'Renata Aparecida'),
(866, 'professor : BRUXA, NÃO', 'Renata Aparecida'),
(867, 'professor : VAMPIRO A SENHA NÃO TEM NUMEROS.', 'Renata Aparecida'),
(868, 'professor : BOM VOU DAR UMA PISTA A VOCES. TEM TUDO HAVER COM VOCES', 'Renata Aparecida'),
(869, 'Bela : então nao sei...', 'Renata Aparecida'),
(870, 'duende : amizade', 'Renata Aparecida'),
(871, 'professor : COMO NÃO BELA, FAZ PARTE DE VOCE', 'Renata Aparecida'),
(872, 'duende : cabelo', 'Renata Aparecida'),
(873, 'Bela : está difícil...deixe -me pensar...', 'Renata Aparecida'),
(874, 'professor : DUENDE NÃO É CABELO.', 'Renata Aparecida'),
(875, 'duende : seria uma parte do corpo ??', 'Renata Aparecida'),
(876, 'professor : DICA... NOME', 'Renata Aparecida'),
(877, 'duende : leonardo, flora, julia, guilherme, juliana ?', 'Renata Aparecida'),
(878, 'professor : QUASE. È SÓ A PRIMEIRA.....', 'Renata Aparecida'),
(879, 'duende : leonardo?', 'Renata Aparecida'),
(880, 'professor : TODOS JUNTOS... PRIMEIRA...', 'Renata Aparecida'),
(881, 'princesa : a primeira letra de todos os nomes ?', 'Renata Aparecida'),
(882, 'Bela : todos temosa letra L', 'Renata Aparecida'),
(883, 'duende : primeira', 'Renata Aparecida'),
(884, 'professor : LETRA DO PEERSONAGEM', 'Renata Aparecida'),
(885, 'duende : duende', 'Renata Aparecida'),
(886, 'duende : d', 'Renata Aparecida'),
(887, 'duende : D, B,B,P,V', 'Renata Aparecida'),
(888, 'professor : BOM... A PRIMEIRA LETRA DE CADA P...', 'Renata Aparecida'),
(889, 'princesa : ou todas as primeiras letras de todos os nomes juntas?', 'Renata Aparecida'),
(890, 'duende : pessoal , quada um fala a primeira letra do personagem !!', 'Renata Aparecida'),
(891, 'professor : ISSO... ENTÃO A SENHA É...', 'Renata Aparecida'),
(892, 'duende : B,B,P,V,D', 'Renata Aparecida'),
(893, 'princesa : a minha e o P', 'Renata Aparecida'),
(894, 'Bela : ...BBPVD', 'Renata Aparecida'),

- (895, 'professor : PARABENS DUENDE VOCE ACERTO. TODOS ESTÃO DE PARABENS E ATÉ A PROXIMA...', 'Renata Aparecida'),
(896, 'duende : ebaaa!!', 'Renata Aparecida'),
(897, 'Bela : q legal!!', 'Renata Aparecida'),
(898, 'duende : ate', 'Renata Aparecida'),
(899, 'princesa : legal mesmo', 'Renata Aparecida'),
(900, 'duende : me diverti muito nesse jogo', 'Renata Aparecida'),
(901, 'Bela : até mai mestre!', 'Renata Aparecida'),
(902, 'princesa : eu também e.....até', 'Renata Aparecida'),
(903, 'professor : DA PROXIMA VEZ IREMOS CRIAR JUNTOS UMA HISTORIA BEM LEGAL, POIS JKA TEMOS A SENHA...', 'Renata Aparecida'),
(904, 'duende : voces estao de parabens (quem criou este jogo)', 'Renata Aparecida'),
(905, 'Bela : claro!', 'Renata Aparecida'),
(906, 'princesa : lógico!!!', 'Renata Aparecida'),
(907, 'bruxa : tambem acho', 'Renata Aparecida'),
(908, 'duende : Muito legal', 'Renata Aparecida'),

- (914, 'm dilema na floresta', 'Fati Cintra'),
(915, 'Estamos sobrevoando a floresta amazonica, quando precisamos fazer um pouso forçado...', 'Fati Cintra'),
(916, 'comandante : embora o pouso tenha sido tranquilo, estamos distantes a 200km do povoado mais proximo...', 'Fati Cintra'),
(917, 'comandante : dentro do avião entre os passageiros, temos um atleta, um deficiente, um executivo, uma mãe com uma criança pequena e uma agrônoma especialistas em plantas comestíveis...', 'Fati Cintra'),
(918, 'comandante : todos com compromissos inadiáveis', 'Fati Cintra'),
(919, 'comandante : os suprimentos são poucos', 'Fati Cintra'),
(920, 'comandante : são 9 da manhã e precisamos nos reunir para decidir o que fazer...', 'Fati Cintra'),
(921, 'comandante : alguém tem alguma idéia?', 'Fati Cintra'),
(922, 'comandante : quem teria disposição para explorar a área?', 'Fati Cintra'),
(923, 'deficiente visual : devemos contar os suprimentos para sabermos mais ou menos quanto tempo eles aguentaram , se não aguentarem por muito tempo devemos achar mais .', 'Fati Cintra'),
(924, 'atleta : atleta:eu vo ', 'Fati Cintra'),
(925, 'agrônoma : eu exploro a área já que conheço sobre algumas plantas', 'Fati Cintra'),
(926, 'comandante : ótimo', 'Fati Cintra'),
(927, 'comandante : dizem que nesta área há muitas plantas venenosas...', 'Fati Cintra'),
(928, 'mãe : depois disso poderíamos nos dividir para a melhor a região e sabermos onde estamos pisando, já que o tempo que ficaremos por aqui é indefinido', 'Fati Cintra'),
(929, 'deficiente visual : sem a capacidade visual me arriscaria demais andando por aí . prefiro aguardar com alguém aqui no avião até que nossa situação esteja estável .', 'Fati Cintra'),
(930, 'comandante : neste momento, um terrível temporal nos abate...', 'Fati Cintra'),
(931, 'deficiente visual : ainda temos o avião como abrigo ! :D ', 'Fati Cintra'),
(932, 'agrônoma : vamos achar um abrigo', 'Fati Cintra'),
(933, 'mãe : abrigo!', 'Fati Cintra'),
(934, 'executivo : acho melhor todos ficarem pq com chuva ninguém vai achar nada', 'Fati Cintra'),
(935, 'deficiente visual : a fome vem batendo ...', 'Fati Cintra'),
(936, 'comandante : a criança chora muito... está com fome', 'Fati Cintra'),
(937, 'deficiente visual : o quanto de comida temos disponível ?', 'Fati Cintra'),
(938, 'agrônoma : tem que usar a comida', 'Fati Cintra'),
(939, 'atleta : atleta :da comida pra ela ', 'Fati Cintra'),
(940, 'executivo : como ela é a mais fraca tem menos chances acho melhor guarda a comida para nós que podemos nos ajudar', 'Fati Cintra'),
(941, 'mãe : onde ficam os alimentos do avião?', 'Fati Cintra'),
(942, 'agrônoma : na dispensa', 'Fati Cintra'),
(943, 'deficiente visual : senso de compaixão 0', 'Fati Cintra'),
(944, 'comandante : o armário está emperrado... preciso de alguém para arramba-lo', 'Fati Cintra'),
(945, 'agrônoma : vai lá executivo!!!', 'Fati Cintra'),
(946, 'mãe : vai lá atleta', 'Fati Cintra'),
(947, 'atleta : EU VO ', 'Fati Cintra'),
(948, 'deficiente visual : atleta com sua força maior poderá abrir', 'Fati Cintra'),

(949, 'mae : muito forte ele ', 'Fati Cintra'),
(950, 'atleta : CONCERTEZA DEFI', 'Fati Cintra'),
(951, 'deficiente visual : e esta esperando oque ?estamos com fome !', 'Fati Cintra'),
(952, 'comandante : então vc atleta vai jogar o dado...se vc for mais forte que o valor do dado, então abrirá..', 'Fati Cintra'),
(953, 'agronoma : vai la atleta', 'Fati Cintra'),
(954, 'executivo : vai vc la entao !cuidado pra noa tropesar', 'Fati Cintra'),
(955, 'deficiente visual : e se empatar ?', 'Fati Cintra'),
(956, 'Dado do(a) atleta: 2', 'Fati Cintra'),
(957, 'mae : rápido, minha filha não aguenta mais esperar', 'Fati Cintra'),
(958, 'atleta : to indo ', 'Fati Cintra'),
(959, 'agronoma : ele ja jogo ?', 'Fati Cintra'),
(960, 'comandante : vc conseguiu! sua força é maior que a do armário...', 'Fati Cintra'),
(961, 'deficiente visual : ja sim deu 2', 'Fati Cintra'),
(962, 'comandante : vamos comer...', 'Fati Cintra'),
(963, 'agronoma : ah ta', 'Fati Cintra'),
(964, 'mae : nunca pensei que passaria por isso um dia', 'Fati Cintra'),
(965, 'deficiente visual : finalmente, gracias a forza excepcional do atleta !!', 'Fati Cintra'),
(966, 'agronoma : eu ja', 'Fati Cintra'),
(967, 'atleta : se num pensa em nada memo ', 'Fati Cintra'),
(968, 'comandante : pessoal... são 13h... precisamos aproveitar a luz do dia... quem vai exlorar então a área?', 'Fati Cintra'),
(969, 'agronoma : eu ', 'Fati Cintra'),
(970, 'executivo : eu posso ir', 'Fati Cintra'),
(971, 'deficiente visual : o atleta pois tem uma forza amior junto com a agronoma que tem um vasto conhecimento de plantas .', 'Fati Cintra'),
(972, 'mae : vou ficar com a minha filha e com o deficiente', 'Fati Cintra'),
(973, 'mae : executivo?', 'Fati Cintra'),
(974, 'comandante : certo... vamos definir as direções e o tempo para voltar...', 'Fati Cintra'),
(975, 'atleta : fica executivo eu vo ', 'Fati Cintra'),
(976, 'executivo : a mae que ficar com o deficiente hein :D', 'Fati Cintra'),
(977, 'executivo : KAPOeskapoekapo', 'Fati Cintra'),
(978, 'deficiente visual : haeiuhaeiuhasiue', 'Fati Cintra'),
(979, 'agronoma : aeuhheheueihaiuhiuaehihaeiuhiuhihiuheauihaeiuahihahae', 'Fati Cintra'),
(980, 'comandante : cuidado com as mãos, deficiente...', 'Fati Cintra'),
(981, 'mae : ja não gostei do executivo', 'Fati Cintra'),
(982, 'deficiente visual : com as maos ?', 'Fati Cintra'),
(983, 'comandante : então vamos lá... 30 min para todos estarem de volta..', 'Fati Cintra'),
(984, 'atleta : vamo despeja o executivo ', 'Fati Cintra'),
(985, 'executivo : ok', 'Fati Cintra'),
(986, 'comandante : quem está com celular?', 'Fati Cintra'),
(987, 'agronoma : ok', 'Fati Cintra'),
(988, 'mae : eu', 'Fati Cintra'),
(989, 'agronoma : a mae', 'Fati Cintra'),
(990, 'deficiente visual : aqui nao pega celular estamos em meio a mata ', 'Fati Cintra'),
(991, 'comandante : xi...', 'Fati Cintra'),

(992, 'mae : é nextel', 'Fati Cintra'),
(993, 'comandante : então tenham um pouco de bom senso e voltem logo', 'Fati Cintra'),
(994, 'agronoma : pega em qlq lugar', 'Fati Cintra'),
(995, 'deficiente visual : asheiuhaueihaius ai sim hein', 'Fati Cintra'),
(996, 'agronoma : ok', 'Fati Cintra'),
(997, 'mae : precisamos de água', 'Fati Cintra'),
(998, 'comandante : vou distribuir apitos... em caso de emergencia deem sinal', 'Fati Cintra'),
(999, 'executivo : vamos lgo ver o lugar', 'Fati Cintra'),
(1000, 'agronoma : vamos', 'Fati Cintra'),
(1001, 'atleta : pode i ', 'Fati Cintra'),
(1002, 'deficiente visual : vc vai tamem atleta .. ashueiahseiuasiue', 'Fati Cintra'),
(1003, 'executivo : vc ta no meio da floresta amazonica oq mais tem é agua', 'Fati Cintra'),
(1004, 'deficiente visual : entao acha pra nois ai ...', 'Fati Cintra'),
(1005, 'comandante : enquanto a agronoma estava entretida com suas plantas, uma jaguatirica aparece e a encurrala...', 'Fati Cintra'),
(1006, 'mae : a gente aqui nervoso e o atleta folgado', 'Fati Cintra'),
(1007, 'executivo : pede pro deficiente correr la', 'Fati Cintra'),
(1008, 'mae : agronomaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa', 'Fati Cintra'),
(1009, 'agronoma : eu nao mostro medo pra ela .. e ela vem me chera', 'Fati Cintra'),
(1010, 'deficiente visual : vem busca eu aqui o ..', 'Fati Cintra'),
(1011, 'agronoma : e todod mundo corre pra arvore!!', 'Fati Cintra'),
(1012, 'mae : agronoma, muita calma', 'Fati Cintra'),
(1013, 'deficiente visual : e seu cheiro nao muito agradavel a espanta', 'Fati Cintra'),
(1014, 'comandante : que tal testar a sua magia, agronoma... vamos ver o seu poder de espantar esse bicho...', 'Fati Cintra'),
(1015, 'mae : minha filha esta com frio', 'Fati Cintra'),
(1016, 'Dado do(a) agronoma: 3', 'Fati Cintra'),
(1017, 'deficiente visual : empate?', 'Fati Cintra'),
(1018, 'mae : ã?', 'Fati Cintra'),
(1019, 'comandante : ih... acho que ela precisa mesmo de ajuda... kquem está por perto?', 'Fati Cintra'),
(1020, 'atleta : eu ', 'Fati Cintra'),
(1021, 'deficiente visual : o atleta com sua forca :D ', 'Fati Cintra'),
(1022, 'executivo : ela se vira', 'Fati Cintra'),
(1023, 'executivo : a comida é poco mesmo', 'Fati Cintra'),
(1024, 'deficiente visual : vamo amarra o executivo assim ele nao come entao ', 'Fati Cintra'),
(1025, 'mae : porque não entramos no avião?', 'Fati Cintra'),
(1026, 'comandante : vou convocar um...atleta...v ai lá', 'Fati Cintra'),
(1027, 'agronoma : tomara q ela te pegue', 'Fati Cintra'),
(1028, 'deficiente visual : porque agnt ja ta no aviao mae ! ', 'Fati Cintra'),
(1029, 'mae : vai laaaa atleeetaaa', 'Fati Cintra'),
(1030, 'atleta : to indo :)', 'Fati Cintra'),
(1031, 'agronoma : vai la atleta...vc corre bem', 'Fati Cintra'),
(1032, 'comandante : vou liberar o seu dado atleta... poder da magia', 'Fati Cintra'),
(1033, 'Dado do(a) atleta: 1', 'Fati Cintra'),
(1034, 'deficiente visual : e o atleta com seu rabo apurado mais uma vez ganha no dado', 'Fati Cintra'),

(1076, 'deficiente visual : boretti e largo no dado vai ganha com certeza ...', 'Fati Cintra'),
(1077, 'executivo : ganhei ?', 'Fati Cintra'),
(1078, 'deficiente visual : se for pela forca sim . agora pela magia naum', 'Fati Cintra'),
(1079, 'mae : quero voltar pra casa', 'Fati Cintra'),
(1080, 'agronoma : 2', 'Fati Cintra'),
(1081, 'executivo : mais ql que vale ?', 'Fati Cintra'),
(1082, 'comandante : conseguimos....', 'Fati Cintra'),
(1083, 'atleta : so vc né ', 'Fati Cintra'),
(1084, 'mae : no limite aqui em galera', 'Fati Cintra'),
(1085, 'comandante : a força...', 'Fati Cintra'),
(1086, 'deficiente visual : uehauiehasuieaiue', 'Fati Cintra'),
(1087, 'agronoma : ula laaaa', 'Fati Cintra'),
(1088, 'executivo : a magia serve pra oq ?', 'Fati Cintra'),
(1089, 'comandante : então a tribo era de paz... comemos, bebemos, dormimos na rede...', 'Fati Cintra'),
(1090, 'mae : não sei pq essa animação toda, ainda tenho fome, frio e sede', 'Fati Cintra'),
(1091, 'deficiente visual : pra vc nada a sua eh a menor possivel asheiuhaiehaei', 'Fati Cintra'),
(1092, 'atleta : de enfeite ', 'Fati Cintra'),
(1093, 'mae : a piquines tb', 'Fati Cintra'),
(1094, 'executivo : KPOAkespoaskeapoea', 'Fati Cintra'),
(1095, 'comandante : dançamos a noite toda...', 'Fati Cintra'),
(1096, 'agronoma : brincamos tb', 'Fati Cintra'),
(1097, 'comandante : festa regada a muita jurubeba...', 'Fati Cintra'),
(1098, 'deficiente visual : vamos pedir informacao sobre alguma trilha assim vamos logo para cidade e enfim para casa :D', 'Fati Cintra'),
(1099, 'comandante : o deficiente tomou um pileque', 'Fati Cintra'),
(1100, 'comandante : vamos ver se ele vai ficar de ressaca?', 'Fati Cintra'),
(1101, 'mae : pedi informação pra quem?', 'Fati Cintra'),
(1102, 'executivo : olha o 2pac vino ai', 'Fati Cintra'),
(1103, 'comandante : vamos lá deiciente...', 'Fati Cintra'),
(1104, 'agronoma : vomito a noite intera', 'Fati Cintra'),
(1105, 'deficiente visual : fikei doidaio :S ?', 'Fati Cintra'),
(1106, 'atleta : po batimao', 'Fati Cintra'),
(1107, 'mae : deficiente é alcolatra', 'Fati Cintra'),
(1108, 'deficiente visual : ahesiuhausiehuaie e a menina que o executivo curte ta xeganu pra gaklera', 'Fati Cintra'),
(1109, 'comandante : desafio o dado da magia deficiente...', 'Fati Cintra'),
(1110, 'Dado do(a) deficiente visual: 5', 'Fati Cintra'),
(1111, 'comandante : sem ressaca... salvo!', 'Fati Cintra'),
(1112, 'deficiente visual : ganhei facil facil ..', 'Fati Cintra'),
(1113, 'mae : atleetaa', 'Fati Cintra'),
(1114, 'agronoma : tomo um eno', 'Fati Cintra'),
(1115, 'comandante : vamos embora... mas antes, cada um vai deixar uma mensagem pra tribo', 'Fati Cintra'),
(1116, 'deficiente visual : eh engov nao eno', 'Fati Cintra'),
(1117, 'deficiente visual : curti suas bebidas carapalidas :D', 'Fati Cintra'),
(1118, 'comandante : sua mensagem atleta...', 'Fati Cintra'),

- (1119, 'agronoma : gostei das comidas', 'Fati Cintra'),
(1120, 'executivo : obrigado por nos ajudar', 'Fati Cintra'),
(1121, 'deficiente visual : atleta ?', 'Fati Cintra'),
(1122, 'executivo : vai la atleta', 'Fati Cintra'),
(1123, 'mae : uma aventura inesquecível', 'Fati Cintra'),
(1124, 'atleta : to pensando', 'Fati Cintra'),
(1125, 'executivo : manda um salve', 'Fati Cintra'),
(1126, 'agronoma : vai la atleta', 'Fati Cintra'),
(1127, 'deficiente visual : ashueasheiuashieuasheiu', 'Fati Cintra'),
(1128, 'comandante : ele tá apaixonado..', 'Fati Cintra'),
(1129, 'mae : lucia', 'Fati Cintra'),
(1130, 'deficiente visual : pelo executivo ?', 'Fati Cintra'),
(1131, 'comandante : acho que quer ficar...', 'Fati Cintra'),
(1132, 'atleta : enao eu vo deixa um salve ', 'Fati Cintra'),
(1133, 'agronoma : pela mae ?? ', 'Fati Cintra'),
(1134, 'mae : =x', 'Fati Cintra'),
(1135, 'agronoma : manda um salve ai', 'Fati Cintra'),
(1136, 'deficiente visual : ai sim hein mae . otro filinho ', 'Fati Cintra'),
(1137, 'atleta : asusaus', 'Fati Cintra'),
(1138, 'comandante : o helicoptero chegou... e saímos...', 'Fati Cintra'),
(1139, 'mae : adoro crianças', 'Fati Cintra'),
(1140, 'agronoma : vai logo pikines', 'Fati Cintra'),
(1141, 'comandante : valeu pessoal...', 'Fati Cintra'),
(1142, 'deficiente visual : gracias a Deus salvos ', 'Fati Cintra'),
(1143, 'executivo : oloco otra agora na floresta ?', 'Fati Cintra'),
(1144, 'mae : valeeeeu', 'Fati Cintra'),
(1145, 'comandante : na proxima viagem, convido vcs', 'Fati Cintra'),
(1146, 'agronoma : valeu..', 'Fati Cintra'),
(1147, 'atleta : te nho medo de altura ', 'Fati Cintra'),
(1148, 'comandante : FIM', 'Fati Cintra'),
(1149, 'mae : mais vamo pra uma praia paradisíaca da próxima vez', 'Fati Cintra'),
(1150, 'deficiente visual : atleta guenta nada', 'Fati Cintra'),
(1151, 'deficiente visual : :D', 'Fati Cintra'),
(1152, 'agronoma : fraco ', 'Fati Cintra'),
(1153, 'executivo : quer volta pra praia pq hien ? :D', 'Fati Cintra'),
(1154, 'executivo : KAPOKespaoekapoeska', 'Fati Cintra'),
(1155, 'deficiente visual : calma ae . am ae era a natalia ?', 'Fati Cintra'),
(1156, 'mae : a gnt tava na floresta', 'Fati Cintra'),
(1157, 'agronoma : a ba ', 'Fati Cintra'),
(1158, 'atleta : ou galera acabo ta ', 'Fati Cintra'),
(1159, 'deficiente visual : ah . eh q eu vi o cachorro axe iq era a natalia', 'Fati Cintra'),
(1160, 'mae : uhasuahshauhshuhsuhsahsah', 'Fati Cintra'),
(1161, 'mae : ahsuhuhauhshauhusa', 'Fati Cintra'),
(1162, 'comandante : AGORA VIROU BATE-PAPO DE NSN...', 'Fati Cintra'),

APÊNDICE XVI

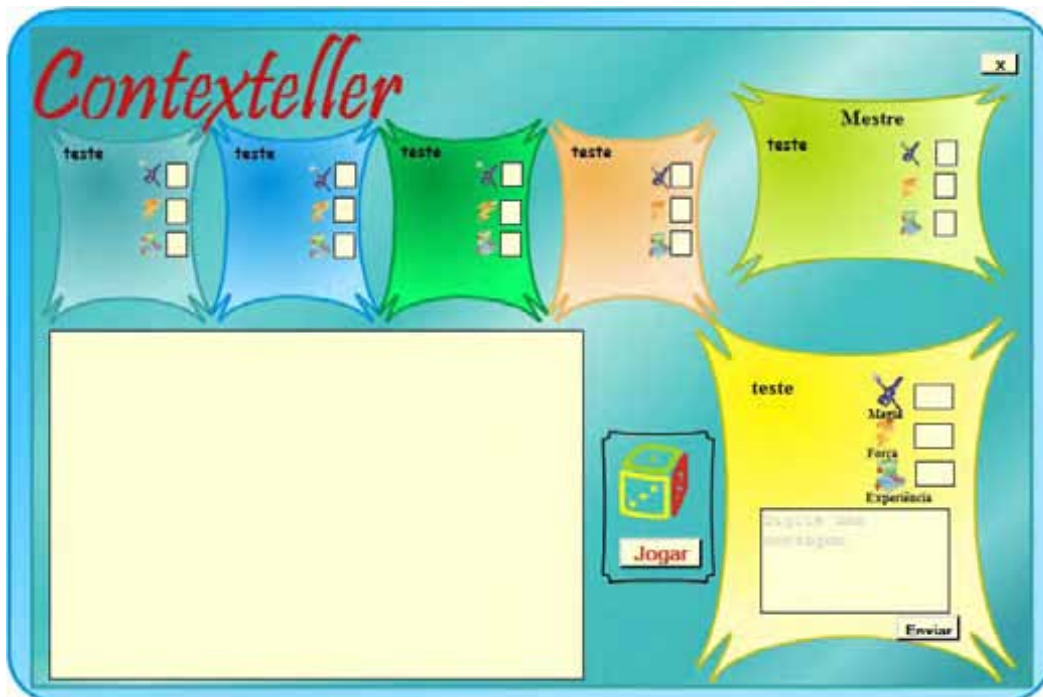
Interface do Contexteller sem o padrão de cores.

Interface utilizada pelo Grupo 3.



Interface do Contexteller com o padrão de cores.

Interface utilizada pelo Grupo 1.



APÊNDICE XVII

Estamos sobrevoando a floresta amazônica, quando precisamos fazer um pouso forçado.

Embora o pouso tenha sido tranquilo, estamos distantes a 200km do povoado mais próximo.

Dentro do avião, entre os passageiros temos um atleta que está à caminho de uma competição internacional, um deficiente visual que está com um a cirurgia de transplante marcada, um executivo que vai fechar um grande negócio com a Petrobrás, uma mãe com um bebê de 3 meses, uma agrônoma especialista em plantas comestíveis.

Os suprimentos (água e alimentos), são suficientes para apenas um dia.

São 9h00 da manhã e o grupo se reúne com o comandante para conversarem sobre o que fazer...

COMANDANTE:

ATLETA:

DEFICIENTE VISUAL:

EXECUTIVO:

MÃE:

AGRONOMA:

APÊNDICE XVIII

Curriculum Vitae

Personal Information

Name: Marcos Alexandre Rose Silva
Bibliographic Citation: SILVA, M. A. R.
Gender: Male
Professional Address: Federal University of São Carlos (UFSCar)
Rodovia Washington Luís
13565-905 - São Carlos, SP - Brazil
Phone: +551691068404

Formal Education/Degree

- 2007 Master's Degree in Computer Science
Federal University of São Carlos (UFSCar)
Advisor: Junia Coutinho Anacleto.
Title: Investigating a Culturally Contextualized Web Narrative Game to support the interaction between teachers and students at school
Grantee of: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
- 2003 - 2006 Bachelor Degree in Computer Science
University of Franca (UNIFRAN)
Advisor: Daniel Facciolo Pires.
Title: Use of Web Service to Support Exchange Prescriptions between doctor surgeries and drugstores

Bibliographical Production

Articles in Scientific Journals

1. SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . An End User Development Environment for Culturally Contextualized Storytelling. International Reports on Socio-Informatics (IRSI), v. 6, p. 4-8, 2009.
2. SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . Aprendizagem Colaborativa Apoiada Por Um Jogo Narrativo Culturalmente Contextualizado. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, p. 1-13, 2008. *In English:* SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . Collaborative Learning supported by a Culturally Contextualized Narrative Game. RENOTE. Journal New Technologies in Education
3. SILVA, M. A. R. ; PIRES, D. F. . Uso de Web Service para suportar a troca de receitas médicas digitais entre clínicas médicas e farmácia. TCC em Revista (UNIFRAN), v. 2, p. 23-24, 2007. *In English:* SILVA, M. A. R. ; PIRES, D. F. . Use of Web Service to Support Exchange Prescriptions between doctor surgeries and drugstores. Dissertation Journal (UNIFRAN).

Book Chapter Published

1. SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . Promoting Collaboration through a Culturally Contextualized Narrative Game. In: Enterprise Information Systems - ICEIS 2009; Filipe, J.; Cordeiro, J.. (Org.). 1 ed. Berlin: Springer-Verlag, 2009, v. 1, p. 870-881.

Complete works published in proceedings of conferences

1. SILVA, M. A. R., ANACLETO, J. C., BUZATTO, D. A Game to Support Childrens' Expression and Socialization Considering their Cultural Background In: IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (IEEE SMC 2009), 2009, San Antonio, Texas. Anais IEEE SMC 09. , 2009
2. SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . A Culturally Contextualized Narrative Game for School Children in Developing Countries. In: IFIP World Conference on Computers in Education (WCCE 2009), 2009, Bento Gonçalves. Anais Estendidos do WCCE, 2009.
3. FERREIRA, A. M. ; PEREIRA, E. N. ; CARELLI, I. M. ; ANACLETO, J. C. ; SILVA, M. A. R. ; DIAS, A. L. . A Culturally Contextualized Web based Game Environment to Support Meaningful Learning. In: International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2009), 2009, Lisboa. Anais CSEDU, 2009.
4. ANACLETO, J. C. ; FERREIRA, A. M. ; PEREIRA, E. N. ; SILVA, M. A. R. ; CARELLI, I. M. . Ambiente para criação de jogos de cartas educacionais contextualizados. In: WIE - Workshop sobre Informática na Escola, 2008, Belém do Pará. WIE - Workshop sobre Informática na Escola, 2008. *In English:* ANACLETO, J. C. ; FERREIRA, A. M. ; PEREIRA, E. N. ; SILVA, M. A. R. ; CARELLI, I. M. . Environment to Create Contextualized Educational Quiz Games. In: Workshop about Computer at School.
5. ANACLETO, J. C. ; CARLOS, A. J. F. ; CARVALHO, A. F. P. ; DIAS, A. L. ; SILVA, M. A. R. . Mapas Conceituais como Árvore Navegacional de Conteúdos Web: Um estudo de Caso sobre o Cognitor. In: XIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2008), 2008, Fortaleza. Anais, 2008. v. 1. *In English:* ANACLETO, J. C. ; CARLOS, A. J. F. ; CARVALHO, A. F. P. ; DIAS, A. L. ; SILVA, M. A. R. . Conceptual Maps as Navigational Tree of Web Content: A Case Study on Cognitor. In: Brazilian Symposium on Computer in Education.
6. SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . Aprendizagem Colaborativa Apoiada Por Um Jogo Narrativo Culturalmente Contextualizado. In: XII Ciclo de Palestras sobre Novas Tecnologias na Educação, 2008, Porto Alegre. Anais, 2008. *In English:* SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . Collaborative Learning supported by a Culturally Contextualized Narrative Game. In: Cycle of Lectures on New Technologies in Education.

7. DIAS, A. L., ANACLETO, J. C., SILVEIRA, L. M., PENTEADO, R. A. D., SILVA, M. A. R., BUZATTO, D., VILLENA, J. M. R. Web Collaboration Motivated by Colors Emotionally based on Common Sense In: IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (IEEE SMC 2009), 2009, San Antonio, Texas. Anais IEEE SMC 2009. , 2009.
8. BUZATTO, D., ANACLETO, J. C., DIAS, A. L., SILVA, M. A. R., VILLENA, J. M. R., CARVALHO, A. F. P. Helping Editors to fill out Learning Objects' Metadata Culturally Contextualized with Common Sense Suggestions In: IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (IEEE SMC 2009), 2009, San Antonio, Texas. Anais IEEE SMC 2009. , 2009.

Expanded Summary published in proceedings of conferences

1. ANACLETO, J. C. ; SILVA, M. A. R. . Jogo Narrativo Contextualizado pelo Senso Comum para Apoiar a Livre Expressão da Criança em Ambiente Escolar. In: XIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2008), 2008, Fortaleza. Anais, 2008. v. 1. *In English:* ANACLETO, J. C. ; SILVA, M. A. R. . Culturally Contextualized Narrative Game by Common Sense to Support Free Children' Expression in School Environment. In: Brazilian Symposium on Computer in Education.
2. SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . A Narrative Game Culturally Contextualized by Common Sense Modeled as a Semantic Network. In: Brazilian Workshop on Semantic Web and Education (WSWed'08@SBIE'08), 2008, Fortaleza. Anais, 2008. v. 1.

Summary published in proceedings of conferences

1. SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . An End User Development Environment for Culturally Contextualized Storytelling. In: Second International Symposium on End User Development (EUD 2009), 2009, Siegen. Anais, 2009.
2. FERREIRA, A. M. ; PEREIRA, E. N. ; CARELLI, I. M. ; ANACLETO, J. C. ; SILVA, M. A. R. ; DIAS, A. L. . Common Sense Knowledge Base Expanded by an Online Educational Environment. In: 11th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS 2009), 2009, Milan. Anais ICEIS, 2009.

Organization of Events

1. ANACLETO, J. C. ; SILVA, M. A. R. . OLPC Game Jam Brazil. 2007

Research Projects

1. Program name: Investigating a Culturally Contextualized Web Narrative Game to support the interaction between teachers and students at school
Type: Academic Research
Institution: Federal University of São Carlos

2. Program name: Open Mind Common Sense Project in Brazil (OMCS-Br)
Type: Academic Research
Institution: Federal University of São Carlos
3. Program name: Investigating for Restructuring of Careers and Positions in Federal Public Service
Type: Academic Research
Activity: Developing interface of the government web system
Institution: Federal University of São Carlos
4. Program name: Use of Web Service to Support Exchange Prescriptions between doctor surgeries and drugstores
Type: Academic Research
Institution: University of Franca

Work experiences

1. Company: Federal University of São Carlos, São Paulo, Brazil
Business sector: Education
Position: Tutor
Activity: Online tutor in Human Computer Interaction (HCI) Course.
Year: 2009
2. Company: Amway Latin America
Business sector: Consumer Usability Study and Vendor Usability Study
Position: Reviewer
Activity: Usability tests with users
Year: 2009
3. Company: Computing School in Franca, São Paulo, Brazil
Business sector: Education
Position: Teacher
Activity: Computer teacher
Year: 2005-2006
4. Company: University of Franca, São Paulo, Brazil
Business sector: Education
Position: Teacher
Activity: Volunteer work as a Computer Teacher to poor people in Franca City and Region
Year: 2003-2005
5. Company: Internet Provider - Com4 in Franca, São Paulo, Brazil
Business sector: Call Center
Position: Vendor and help desk
Activity: Helping clients by phone and selling products
Year: 2006