

Atores do framework EMPADARIA

Atores	Descrição
Educador	Corresponde ao profissional responsável pela sala de aula, comprometido em efetivar os objetivos de aprendizagem, desenvolver as competências e habilidades propostas no currículo e no plano de ensino, e mediar o desenvolvimento da proposta pedagógica.
Especialista	Corresponde a um ou mais profissionais que possuam o domínio dos temas “Desenvolvimento de Jogos” e “Tecnologias Assistivas”, atuando no projeto através da preparação de documentos, instruções e elaboração de códigos relacionados à parte de desenvolvimento de ficções interativas e acessibilidade quando necessário. O papel do Especialista pode ser ocupado pelo Educador se o mesmo tiver domínio dos temas listados.
Estudante	Corresponde ao agente que está em processo de formação educacional, que aprenderá enquanto participa dos debates, da construção dos jogos e da avaliação.

Etapa do Planejamento

Etapa:	(1) Planejamento	
Objetivos:	Planejar as atividades e os materiais necessários propostos para o decorrer do curso.	
Entradas:	Informações sobre a classe (idade e quantidade de estudantes); currículo; documentos educacionais vigentes; e duração do curso.	
Saídas:	Documentos de plano de ensino e planos de aula; bibliotecas de reúso de código; repositório com instrumentos de acessibilidade; questionário pré-teste e questionário pós-teste.	
Ação	Descrição	Ator
Construção do plano de ensino e planos de ensino e planos de aula	Definir objetivos de aprendizagem, estratégias de ensino e instrumentos de avaliação.	Educador
Planejamento das tecnologias e materiais/ equipamentos	Definir motor de jogos/software de desenvolvimento e estratégias de ensino; preparar bibliotecas de reúso de código e instrumentos de acessibilidade.	Especialista

Etapa da Problemática Inicial (1º Momento Pedagógico)

Etapa:	(2) Problemática Inicial	
Objetivos:	Recepcionar o grupo de estudantes e apresentar as propostas do curso; realizar a avaliação diagnóstica; apresentar situações reais conhecidas pelos estudantes que tenha ligação com os conteúdos escolares.	
Entradas:	Plano de ensino; plano de aula; questionário pré-teste.	
Saídas:	Resultados do questionário de pré-teste; anotações de conceitos espontâneos dos estudantes.	

Ação	Descrição	Ator
Acolhimento e apresentação do plano de ensino	Recepcionar o grupo de estudantes; realizar a apresentação da proposta do curso, o plano de aulas e formas de avaliação; compreender as expectativas dos estudantes.	Educador
Apresentação de situações para discussão com os estudantes	Formular questões e gerar discussão sobre situações do cotidiano dos estudantes que permeiam os conteúdos escolares; anotar as concepções espontâneas apresentadas pelos estudantes.	Educador
Pré-teste	Discorrer sobre o domínio de conteúdos escolares e a familiarização com uso e desenvolvimento de jogos.	Estudante

Etapa da Organização do Conhecimento (2º Momento Pedagógico)

Etapa:	(3) Organização do conhecimento	
Objetivos:	Apresentar definições e conceitos relacionados aos objetivos de aprendizagem; familiarizar os estudantes com o motor de jogo e técnicas de desenvolvimento de jogos.	
Entradas:	Planos de aula; resultados do questionário de pré-teste; anotações de conceitos espontâneos dos estudantes; repositório com instrumentos de acessibilidade.	
Saídas:	Definição dos grupos de estudantes.	
Ação	Descrição	Ator
Exposição dos conteúdos escolares que permeiam o Tema Gerador	Desenvolver as definições necessárias para concretizar os objetivos de aprendizagem propostos a partir dos conceitos espontâneos oferecidos pelos estudantes.	Educador
Realização de oficinas de desenvolvimento de jogos	Apresentar o motor de jogo definido; ensinar conteúdos relacionados ao uso do motor de jogos e conceitos da linguagem de programação utilizada.	Especialista

Etapa da Aplicação do Conhecimento (3º Momento Pedagógico)

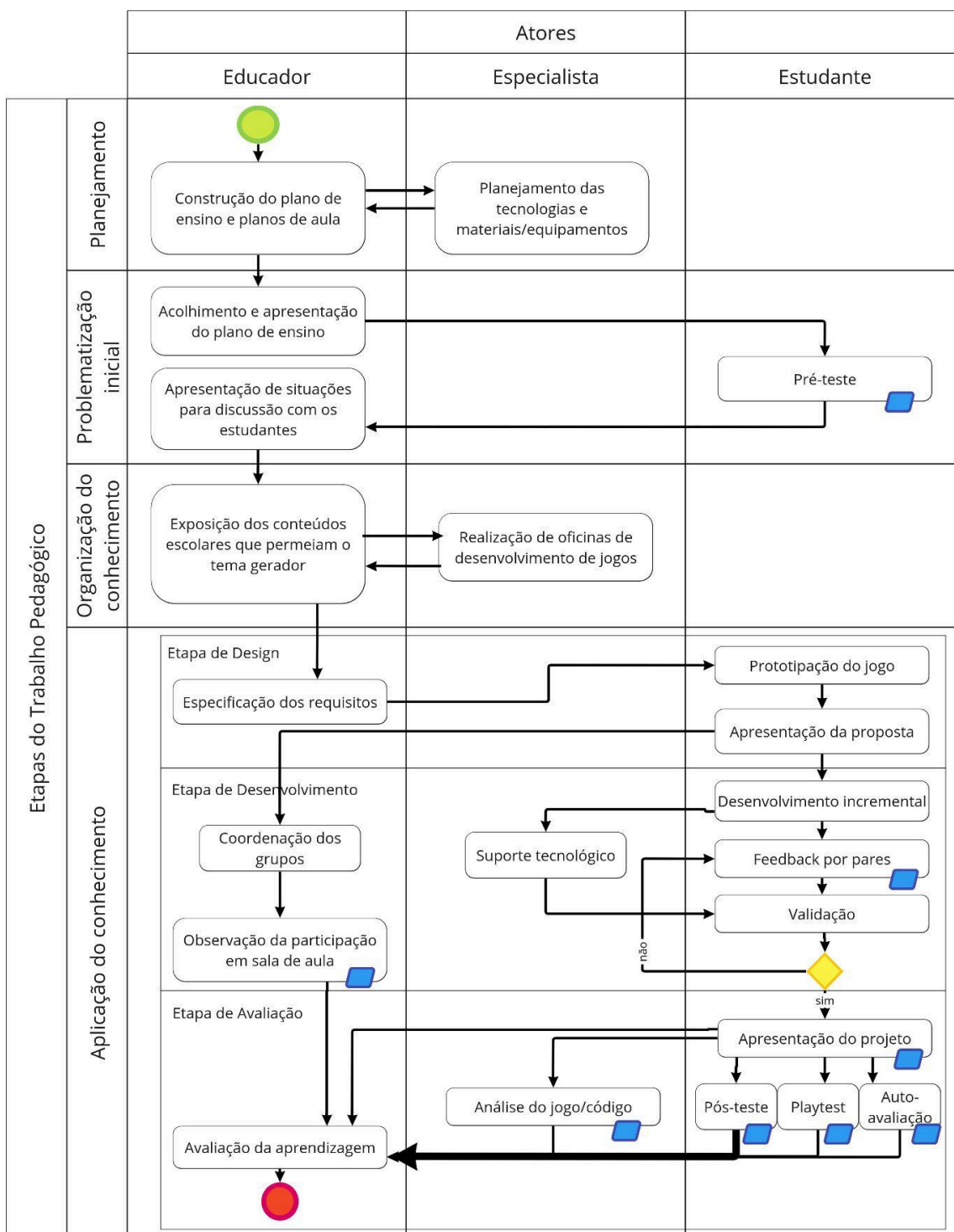
Etapa:	(4) Aplicação do conhecimento	
Objetivos:	Efetivar a aprendizagem por meio do desenvolvimento de ficções interativas integradas com os conteúdos escolares; colaborar com o desenvolvimento dos jogos pelos grupos de estudantes.	
Entradas:	Plano de aula; repositório com instrumentos de acessibilidade; biblioteca de reúso de código; resultados do questionário pré-teste; definição dos grupos de estudantes; questionário pós-teste.	
Saídas:	Documento de proposta e roteiro das ficções interativas; relatório de feedback por pares; relatório de observação de participação em sala de aula; artefatos produzidos pelos grupos; resultados do questionário de pós-teste; relatório de análise do jogo/código; registros do playtest; textos de autoavaliação; documento de avaliação final.	

Subetapa de Design		
Objetivos específicos:	Definir roteiro e características dos jogos.	
Entradas:	Plano de aula; definição dos grupos de estudantes.	
Saídas:	Documento de proposta e roteiro das ficções interativas.	
Especificação dos requisitos	Apresentar requisitos educacionais e tecnológicos que os jogos devem possuir; roteirizar as tarefas dos estudantes na Etapa de Design.	Educador
Prototipação do jogo	Discutir e descrever as características do jogo; escrever roteiro do jogo.	Estudante
Apresentação da proposta	Finalizar e apresentar proposta e roteiro dos jogos.	Estudante





Subetapa de Desenvolvimento		
Objetivos específicos:	Desenvolver e revisar os jogos.	
Entradas:	Plano de aula; Documento de proposta e roteiro das ficções interativas; repositório com instrumentos de acessibilidade; biblioteca de reuso de código.	
Saídas:	Relatório de feedback por pares; relatório de observação de participação em sala de aulas.	
Coordenação dos grupos	Acompanhar o desenvolvimento dos jogos; coordenar e registrar o feedback por pares.	Educador
Observação de participação em sala de aula	Registrar a participação de cada estudante nos papéis de desenvolvimento de jogos; integrar estudantes com menor participação.	Educador
Suporte tecnológico	Ajudar os estudantes no uso do motor de jogo e na elaboração do código de programação; auxiliar na implementação do repositório de reuso de código e nos instrumentos de acessibilidade.	Especialista
Desenvolvimento incremental	Desenvolver o jogo a partir da proposta e roteiro definido; incrementar o jogo a partir do feedback recebido.	Estudante
Feedback por pares	Jogar e apresentar comentários sobre jogos desenvolvidos por outros grupos distribuídos pelo educador.	Estudante
Validação	Avaliar comentários recebidos por outros grupos sobre o jogo; avaliar se o jogo corresponde à versão final.	Estudante

Subetapa de Avaliação		
Objetivos específicos:	Organizar a apresentação e playtest dos jogos produzidos pelos grupos; avaliar a concretização dos objetivos de aprendizagem.	
Entradas:	Resultados do questionário de pré-teste; relatório de feedback por pares; relatório de observação de participação em sala de aula; artefatos produzidos pelos grupos; questionário pós-teste.	

Saídas:	Resultados do questionário de pós-teste; artefatos produzidos pelos grupos; relatório de análise do jogo/código; registros do playtest; textos de autoavaliação; documento de avaliação final.	
Avaliação de Aprendizagem	Avaliar a concretização dos objetivos de aprendizagem por meio dos registros dos diferentes instrumentos de avaliação.	Educador
Análise do jogo/código	Avaliar a qualidade dos artefatos produzidos; analisar os conceitos do motor do jogo ou da linguagem de programação utilizados no desenvolvimento dos jogos; elaborar um documento de análise do jogo/código.	Especialist a
Apresentação do projeto	Apresentar as etapas de desenvolvimento e o resultado final do jogo desenvolvido.	Estudante
Pós-teste	Avaliar a compreensão sobre os conteúdos escolares e a familiarização com uso e desenvolvimento de jogos ao término do curso.	Estudante
Playtest	Explorar jogos desenvolvidos por outros grupos; avaliar a aceitação dos jogos por outros estudantes, e gerar dados para avaliação de aprendizagem.	Estudante
Autoavaliação	Elaborar um documento de autoavaliação sobre a aprendizagem dos conteúdos escolares, da participação no desenvolvimento do jogo e no aproveitamento do curso.	Estudante



Legenda do diagrama

-  Início do processo
-  Fim do processo
-  Ponto de decisão
-  Instrumento de avaliação