|  |  |
| --- | --- |
| **Dinâmica de jogo** | |
| |  |  | | --- | --- | | **Código:** | **DE1** | | **Cód. do contexto** | CTX01 | | **Cód. do cptm-alvo:** | CA01 | | **Cód. perfil de jogador[[1]](#footnote-0):** |  | | |
| **Tipo:** |  |
| **Propósito:** | DEF |
| **Descrição:** | A figura abaixo ilustra a dinâmica de jogo DEF01 proposta para evitar a frustração.  *Storyteller* (mascote da escola - **Pioneko**)que gera emoções de valência positiva na forma de *feedback* quando são efetuadas as ações do comportamento-alvo "*escrever as coordenadas da figura*". Assim, por exemplo, quando o estudante falhar no exercício, emoção de esperança pode ser gerada pelo *storyteller* mediante uma mensagem como apresentada na figura abaixo que é emitido por uma caricatura de tutor que indica que o exercício foi quase resolvido pelo participante.      ”Observe o eixo x (reta deitada) e depois o eixo vertical Y”  “Você não marcou pontos, com certeza o próximo jogo vai melhorar!” |
| **Meta:** | A meta no exercício é: escrever as coordenadas do objeto.  O *storyteller* irá sempre emitir mensagens relacionados em como alcançar as metas de forma clara e precisa, assim por exemplo a mensagem "Dica:Observe o eixo x (reta deitada) e depois o eixo vertical Y”  do exemplo mostrado acima faz com que o estudante enfoque sua atenção nas ações necessárias para completar a tarefa.  O *storyteller* irá sempre emitir mensagens para dar senso de que se pode alcançar as metas, como por exemplo a mensagem "*tente novamente*", “não desista” |
| **Feedback:** | Quando o estudante falhar, receberá mensagem de apoio do Pioneko(storyteller). |

1. Opcional. Somente necessário quando estiver descrevendo uma dinâmica alinhada com um perfil de jogador [↑](#footnote-ref-0)