|  |  |
| --- | --- |
| **Dinâmica de jogo** | |
| |  |  | | --- | --- | | **Código:** | **DME01** | | **Cód. do contexto** | CTX01 | | **Cód. do cptm-alvo:** | CA01 | | **Cód. perfil de jogador[[1]](#footnote-0):** |  | | |
| **Tipo:** |  |
| **Propósito:** | DME (*dinâmica para manter equilíbrio entre habilidade-desafio*) |
| **Descrição:** | Baseando-se na “jornada do Herói”, temos o mascote da escola, o Pioneko que chamará o aluno para a aventura. Pioneko contará que os alunos participarão de um torneio, em várias capitais do Brasil. Se conseguir vencer todas as disputas, será o vencedor do campeonato! |
| **Meta:** | A meta no exercício é: escrever as coordenadas cartesianas do objeto.  Quando a meta é alcançada, o estudante passa para outra capital. A narrativa auxilia o aluno a entender o objetivo do jogo.  O *storyteller* irá sempre emitir mensagens relacionados em como alcançar as metas de forma clara e precisa, assim por exemplo a mensagem "*uma das coordenadas precisa ser corrigida*" 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 sensação de que se pode alcançar as metas, como por exemplo a mensagem "*tente novamente*". |
| **Feedback:** | As mensagens emitidas pelo *storyteller* são apresentadas quando o participante termina de preencher as coordenadas, termina os torneios (para mudar de capital), quando necessita de ajuda (dica), quando erra alguma coordenada. |

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