

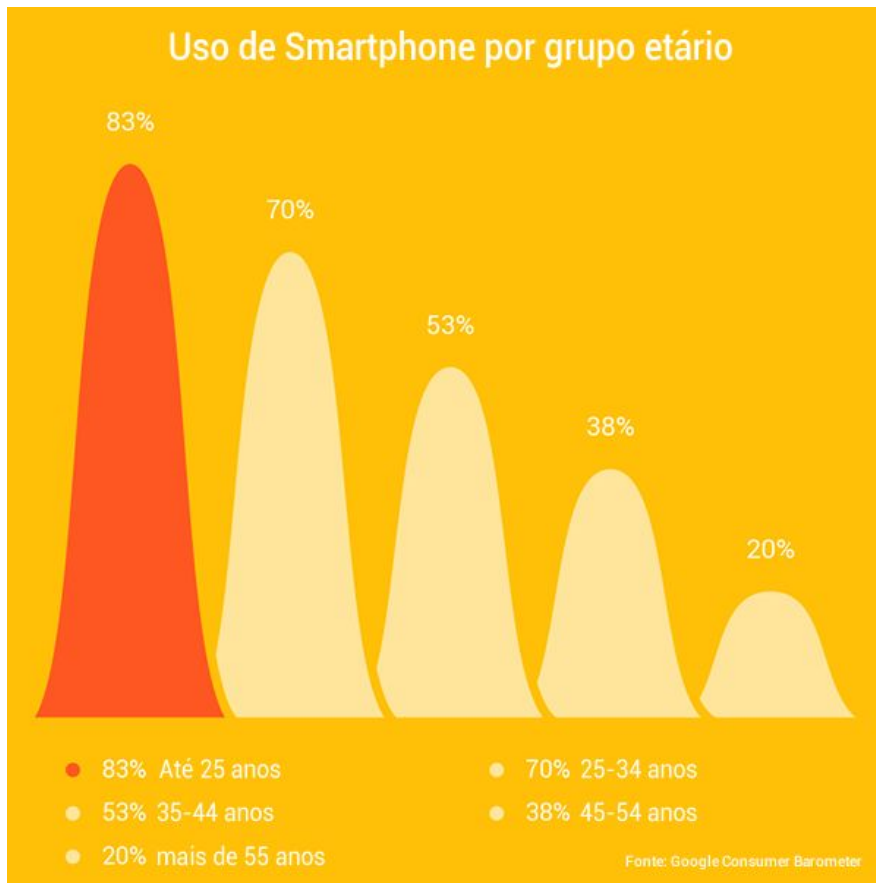
Science Rescue

por Alexandre e Luis Gustavo

Contexto

— — —

- Conexão



Descrição do Protótipo

Tipo de Protótipo

Software para smartphones.

Conteúdo

Química básica:
Reações orgânicas e
inorgânicas.

— — —

Público Alvo

Estudantes entre 12 e 18
anos de idade.



Local de Uso

Aplicação em ambiente
formal, com extensão de
uso a ambientes
não-formais e informais.

— — —

O que é?

jogo em modelo *puzzle*, semelhante
ao “Candy Crush” com sistema de
ranqueamento.

— — —



Imagem 1: Candy Crush

Uso

- Aplicação em sala de aula.
- “Vidas”
- Comandos Básicos

Mediação

Controle de uso e
autoridade.



Materiais de Apoio

Apostilas; cadernos; extras;
fórum.



Construção de Conhecimento

Proposição de desafios; espiral.

— — —

Certificação

O modo principal de
certificação de
aprendizado será decidido
pelo mediador.

Pontos Positivos e Negativos

Positivos

Interesse aos estudos;
eficiência.

Negativos

Potencial dispersão da
atenção.

Referências e Bibliografia

CARR, Nicholas. *Is Google Making Us Stupid?: sources and notes*. Rough Type: 2008. Disponível em: <<http://www.roughtype.com/?p=1150>> . Acesso em: 01 de dezembro de 2016.

VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B. Narrativas digitais e o estudo de contextos de aprendizagem. **Revista EmRede**, Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. 32 – 50. 2014. Disponível em: <<http://aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/10>>. Acessado em 11 jul. 2015.