



SOFTWARE "FIGURAS DO BRASIL"

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

GUSTAVO GARCIA DE ANDRADE, R.A. 169311
JULIANA MAZZA PEREIRA, R.A. 171234
LÍGIA VILLARON PIRES, R.A. 172346



FIGURAS HISTÓRICAS INJUSTAMENTE EXCLUÍDAS

Situação escolhida;
Interesses;
Objetivos.

DESCRIÇÃO DO PROTÓTIPO

MATERIAL DE APOIO

JOGO 3D

APLICATIVO PARA SMARTPHONE

"O software, que estará disponível para download em um website conterà, além de um jogo em 3D, que é sua atividade principal, um material didático (em pdf, também disponível para download) para a preparação de aulas onde o/a professor/a terá sua referência para introduzir as/os aprendiztes nos conteúdos abordados, que serão trabalhados de forma interativa e imersiva através do jogo, principalmente."

COMO ESSA TECNOLOGIA DEVE SER USADA?



População alvo;

Locais de uso;

Papel do mediador;

Papel do material de apoio;

Atividades realizadas: - Instrumentalização;

- Primeira partida;

- Reflexão sobre as escolhas;

- Redação.

Espiral do conhecimento: contexto de aprendizagem.





PONTOS POSITIVOS

Experiência educativa
através do jogo;

Estética 3D atual;

Relevância do conteúdo
abordado;

Diferentes locais de uso.



PONTOS NEGATIVOS

Dificuldades de implementação do jogo: acesso à tecnologia e/ou ao mediador;
Subutilização do jogo: mediador inexperiente/desinteressado.



P A Z

OBRIGADA