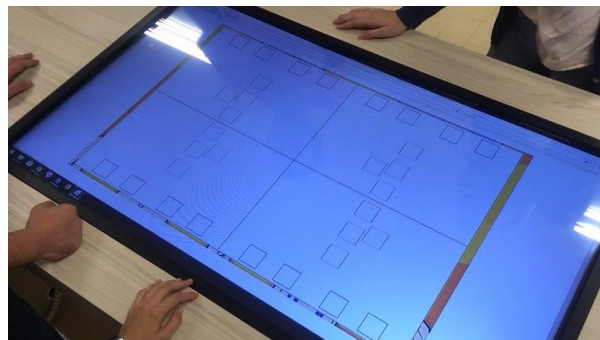


# Anatomic Party

## Equipe 3

André Zimmermann Wruck; Bruna Carolina Braatz; Debora Teske; Flavia Caroline Antunes; Natacha Milena Hinsching; Rafael de Moura Pacheco; William Lider.



## Problemas Encontrados

- Objetivos - ensino X aprendizagem (Ex.: **oportunizar** o desenvolvimento da motricidade fina, por meio do toque na mesa interativa);
- Quantidade de casas do tabuleiro - jogo muito extenso para a faixa etária;
- Perguntas - longas e com expressões difíceis (Ex.:

- Não são definidos claramente quais conceitos, de cada sistema (Respiratório/Digestório), de fato serão trabalhados no jogo. As perguntas que compõe o jogo poderiam ser apresentadas no manual (para o professor);
- Ausência de imagens (pode ficar abstrato sem nenhum auxílio de imagem nas questões/ aproveitar o recurso pela qualidade de imagem que ele possibilita);
- A partir da resposta correta de uma criança, os outros jogadores já não têm mais a oportunidade de responder (pode-se perder o objetivo do jogo);
- Os objetivos para o jogo são "vagos" e pouco explorados, principalmente, no que se referem aos conhecimentos que serão trabalhados (Ex: "proporcionar interação e espírito competitivo entre os educandos");
- Imagem "propaganda" do jogo;
- O roteiro pedagógico continua em um modelo tradicional: Aulas expositivas dialogadas, fixação do conteúdo e "A avaliação deve ser processual, reconhecendo se os estudantes apropriaram-se do assunto" (Não se trata de uma avaliação processual);
- Comunicação via socket agregando complexidade desnecessária para comunicação da mesa com o computador;
- Grande quantidade de equipamentos utilizados, o que dificulta a mobilidade;
- Perguntas do jogo construídas dentro do código, impossibilitando a edição por parte dos professores.

## Objetivo Geral (Antes/Agora)

- Aprofundar o ensino da anatomia humana enfatizando e contextualizando dois sistemas do corpo humano: sistema digestório e sistema respiratório, por meio de um jogo de tabuleiro: Anatomic Party, utilizando o recurso tecnológico de Realidade Aumentada com auxílio da mesa multi-touch e notebook.

## Objetivos Específicos

- Utilizar em conjunto os recursos da mesa multi-touch;
- Desenvolver o raciocínio lógico, respondendo com agilidade os desafios do jogo;
- Interagir com o grupo;
- **Proporcionar** interação e **espírito competitivo** entre os educandos.

## Público-alvo

- Ensino Fundamental: **5º ano**

## Conceitos Pedagógicos

- Sistemas: Função e cuidados (digestório e respiratório);
- Reconhecer os sistemas do corpo humano e seus principais órgãos e cuidados relacionados a estes;

## Nova versão do sistema

- Diminuir a quantidade de casas do tabuleiro;
- Criar perguntas mais objetivas e com linguagem acessível para a faixa etária;
- Perguntas com imagens para ilustrar;
- Todos devem ter a oportunidade de responder as perguntas;
- Perguntas podendo ser gerenciadas pelo professor;
- Realidade aumentada usando smartphones ou tablets.

## Coleta de dados

- **Observações** (em primeiro momento sem intervir diretamente) - perceber como as crianças trabalharão coletivamente utilizando as tecnologias
- **Roda de conversa** - avaliar o jogo **com** as crianças mediando a conversa por meio de perguntas sobre o jogo e a tecnologia utilizada (E.: Possíveis dificuldades/Interação entre o grupo/Atratividade e dinamicidade do jogo/Uso da tecnologia/Como podemos melhorar o jogo?)