

**PPGTER/DES.23.2021.MDL**

# **Alt Story: Modelo de Unidade de Estudo para Produção Textual Colaborativa por meio de Ficção Interativa Digital**

## **Autores**

Juliane Quevedo Simonetto  
jqsimonetto8@gmail.com

Giliane Bernardi  
giliane.bernardi@ufsm.br



Versão 1.0  
Status: Final  
Distribuição: Externa  
**ABRIL 2021**



2021 PPGTER – Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede

Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato; adaptar, remixar, transformar, e criar a partir do material, de acordo com o seguinte: você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças forem feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou seu uso. Você não pode usar o material para fins comerciais.

# PPGTER

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - CENTRO DE EDUCAÇÃO

Editoria Técnica do PPGTER  
Universidade Federal de Santa Maria  
Av. Roraima n. 1000  
Centro de Educação, Prédio 16, sala 3146  
Santa Maria – RS – CEP 97105-900

Fone / FAX: 55 3220 9414  
ppgter@ufsm.br  
edtec.ppgter@gmail.com

ISSN: 2675-0309

Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede / Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Universidade Federal de Santa Maria. – Vol. 3. n. 1 (2021) Jan/Jun. – Santa Maria: PPGTER/UFSM, 2021.

Periodicidade semestral.

1. Tecnologia Educacional. 2. Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais. 3. Gestão de Tecnologias Educacionais. I. Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede.

Como citar este relatório:

SIMONETTO, J.Q.; BERNARDI, G. **Alt Story**: Modelo de Unidade de Estudo para Produção Textual Colaborativa por meio de Ficção Interativa Digital. Santa Maria: 2021. Relatórios Técnicos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, v. 3., n.1. Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/pos-graduacao/santa-maria/ppgter/ppgter-des-23-2021-mdl/>

## Resumo

Este relatório técnico tem como objetivo apresentar o produto final da pesquisa intitulada “**Alt Story: Modelo de unidade de estudo para produção textual colaborativa por meio de ficção interativa digital**” (SIMONETTO, 2021), desenvolvido como parte da dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, na linha de pesquisa Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais em Rede. Essa pesquisa foi desenvolvida pela mestranda Juliane Quevedo Simonetto sob a orientação da professora Dra. Giliane Bernardi. O objetivo principal do modelo *Alt Story* é servir como apoio ao desenvolvimento da linguagem através de um modelo de unidade de estudo para produção textual colaborativa por meio de ficção interativa digital. Como principal contribuição da pesquisa destaca-se o próprio modelo aqui apresentado, que foi avaliado e, como resultados dessa avaliação, podem ser destacados sua qualidade nos critérios de ambiguidade, consistência, completude, compreensibilidade, corretude, flexibilidade, usabilidade e utilidade, bem como seu potencial relacionado à aprendizagem de produção textual e experiência de aprendizagem. Por fim, a partir da avaliação, ressaltam-se as seguintes características do Modelo Alt Story: a possibilidade de trabalho interdisciplinar com as diferentes áreas do conhecimento, a produção de diferentes gêneros textuais, a promoção de práticas de multiletramentos, o aumento do envolvimento do aluno e a apropriação dos mesmos por sua aprendizagem.

# 1. Introdução

O desenvolvimento das competências discursivas é objetivo unânime e imprescindível no Ensino Médio, porém, apesar de todos os esforços, ainda são muitos os obstáculos encontrados. Ao tratar das competências e habilidades para a disciplina de Língua Portuguesa no ensino médio, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prioriza o trabalho com gêneros textuais dentro de cada um dos campos de atuação social, como já mencionado, a partir das práticas de linguagem (BRASIL, 2017).

Somado a isso, a BNCC) – Ensino Médio (2017), nível de ensino foco desta pesquisa, elaborada pelo Ministério da Educação (MEC), aponta, entre outras, as competências gerais da Educação Básica. Assim, os itens 4 e 5 tratam das competências digitais, conforme o exposto a seguir:

4 – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5 – Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (MEC, 2017, p.9).

Percebe-se que os adolescentes utilizam as tecnologias digitais, de maneira frequente e fora do ambiente escolar, para produção de textos coerentes com o contexto, o que, geralmente, não ocorre com textos produzidos na escola. Nesse contexto, reflete-se sobre o uso de jogos digitais na área educacional, pois, como assinala Prensky (2012), precisamos de novos métodos de aprendizagem que alterem o modelo de exposição e avaliação. A aprendizagem baseada em jogos serve para o aprendizado de diversos temas e está fundamentada em duas premissas: (1) a mudança dos aprendizes em diversos pontos; e (2) os mesmos são de uma geração que vivenciou, em seu crescimento, uma nova forma de jogar, conforme Mattar (2010). Prensky (2012, p.208) define a aprendizagem baseada em jogos digitais como “a união entre um conteúdo educacional e jogos de computador” e esclarece os motivos pelos quais esse tipo de aprendizagem funciona. São eles: o envolvimento ao ter a aprendizagem contextualizada, o processo interativo de aprendizagem e a maneira com que é realizada a união desses. Conforme o autor, uma possibilidade de interação computacional é a narrativa, mas é um grande desafio combiná-la com jogos, pois nela sempre há algo controlado, unicamente, por quem está contando e, no mundo digital e interativo, o receptor da narrativa quer e precisa interagir e influenciar o enredo.

Assim, apresenta-se como possibilidade a ficção interativa digital (FID) que, atualmente, como aborda Hahn (2016), refere-se a um gênero de jogos de computador no qual o jogador controla um personagem e sua interação com o ambiente usando, frequentemente, uma interface apenas textual.

A ficção interativa digital, como gênero narrativo, possui suas especificidades, como o enredo não linear e as tomadas de decisões. Lyömiö (2017) afirma que a narrativa é o elemento mais importante da criação de FID, pois a história apresenta o mundo, guia o jogador e dá sentido as suas ações. Para tanto, acrescenta que, inicialmente, faz-se necessário responder as seguintes questões: O quê? Com quem? Quando? Onde? Como? e Por quê? Essas questões trazem a estrutura principal da narrativa. De outro modo, a autora revela que o processo de planejamento de uma FID também pode iniciar pela criação de um personagem, do cenário ou do tema.

Para Skains (2019) e Hahn (2016), os estudantes escrevem principalmente para seu professor avaliá-los. Na composição digital, segundo Skains (2019), há mudança de foco na recepção da produção, agora esse foco está no leitor/leitor-jogador. Graham, Kee e Vaughan (2011) citam grandes benefícios para incorporar ficção interativa em sala de aula, entre eles: aumenta o envolvimento do aluno; permite que todos os alunos contribuam e experimentem o sucesso; e que os alunos se apropriem de sua aprendizagem.

Diante das reflexões realizadas até aqui, percebe-se a importância de trabalhar produção textual aliada à tecnologia digital e, assim, proporcionar maior engajamento do estudante no processo de ensino e aprendizagem, destacando a FID como uma possível estratégia valiosa no contexto educacional, mas que envolve um conjunto extenso de aspectos a serem observados para sua utilização em sala de aula. Do ponto de vista do professor, para que todo o potencial das FID seja utilizado, é necessário que ele possa aplicá-la de forma simples, “guiada”, reduzindo a complexidade inerente do uso de uma tecnologia diferenciada em sala de aula. Dessa forma, pensar em um planejamento didático, em uma unidade de estudo que envolva o uso de tecnologias, FID e ainda o uso de ferramentas para construção das mesmas pode ser uma atividade complexa, com muitas etapas. Desse modo, esta pesquisa é propõe um modelo de unidade de estudo que possa ser utilizado como guia, como referencial para docentes que desejem aplicar essa estratégia em sala de aula.

Por unidade de estudo (UE), nesta pesquisa, tomam-se como referências os conceitos de Filatro (2008), que tratam uma UE como um conteúdo educacional, que tem seu grau de complexidade e tamanho definidos de acordo com seus objetivos específicos de aprendizagem, podendo ser uma única aula, um curso todo, um módulo etc. Uma UE precisa ser planejada, executada e avaliada, dessa forma, foi realizado um mapeamento e estudo detalhado de quatro abordagens, que embasaram a construção do modelo de unidade de estudo apresentado neste relatório: Design Instrucional (FILATRO, 2015; FILATRO, 2008), INTERA - Inteligência em Tecnologias Educacionais e Recursos Acessíveis (BRAGA, 2015), INTERAD - Interfaces Interativas Digitais aplicadas à Educação (PASSOS, 2011) e ENgAGED - *Educational Games Development* (BATTISTELLA, 2016). Definiu-se por essas abordagens, por serem divulgadas, validadas e reconhecidas no meio em que estão inseridas. Além disso, são abordagens que contemplam fases/etapas/módulos de concepção, execução e avaliação. Na dissertação de mestrado é possível encontrar um capítulo detalhado sobre as mesmas (SIMONETTO, 2021).

Desta forma, o modelo apresentado no próximo capítulo, além de partir da experiência profissional da pesquisadora (professora de Língua Portuguesa no ensino médio), assim como dos documentos oficiais pertinentes ao contexto educacional, também se baseia nas abordagens apresentadas nesta seção.

## 2. *ALT STORY* - Modelo de unidade de estudo para produção textual colaborativa por meio de ficção interativa digital

Este capítulo apresenta a organização geral do *Alt Story* e suas fases. Destaca-se que, para disseminar o modelo para a comunidade acadêmica e sociedade em geral, foi desenvolvido um website que contém todas as informações contidas nesse relatório, trazendo uma outra forma de interação e apresentação midiática do *Alt Story*, buscando aumentar a sua visibilidade e alcance de interessados em conhecer a proposta, bem como aplicar a mesma em suas práticas pedagógicas. O acesso ao site pode ser feito através do link: <https://sites.google.com/view/altstory/>

O Modelo *Alt Story*, conforme apresentado na figura 1, é composto por fases que serão descritas a seguir.

Figura 1 - Fases do Modelo *Alt Story*



Fonte: Autora

O modelo propõe a execução de cinco fases, sendo elas: Contextualização da unidade de estudo; Planejamento da unidade de estudo; Desenvolvimento da ficção interativa digital; Apresentação da ficção interativa digital e Avaliação. Para cada fase, são definidas algumas atividades, bem como os agentes envolvidos em sua execução. A visão geral do *Alt Story* encontra-se destacada na tabela 1.

Tabela 1 – *Alt Story* - Fases, atividades e agentes envolvidos

AGENTES	FASES	ATIVIDADES
Professor	F1 - Contextualização da unidade de estudo (UE)	A1.1 - Especificar a unidade de estudo A1.2 - Caracterizar os estudantes A1.3 - Definir competência(s) específica(s) A1.4 – Definir o contexto educacional
Professor	F2 - Planejamento da unidade de estudo	A2.1 - Estabelecer os conteúdos abordados A2.2 - Definir habilidades de aprendizagem A2.3 - Elaborar e organizar as atividades da UE A2.4 – Planejamento da FID A2.5 - Definir a avaliação da aprendizagem
Professor e Estudantes	F3 - Desenvolvimento da ficção interativa digital (FID)	A3.1 - Conceber a FID A3.2 - Produzir FID A3.3 – Testar a FID
Professor e Estudantes	F4 - Apresentação da ficção interativa digital (FID)	A4.1 – Apresentar a FID
Professor e Estudantes	F5 – Avaliação	F5.1 – Avaliar a FID F5.2 – Avaliar a aprendizagem F5.3 – Avaliar a unidade de estudo

Fonte: Autora

As próximas seções detalham cada uma das fases propostas pelo Modelo *Alt Story*.

## 2.1 Fase 1 – Contextualização da unidade de estudo

Nesta fase, o objetivo é contextualizar a unidade de estudo (UE). Para tanto, o docente deverá detalhar informações da UE, caracterizar os discentes, definir a(s) competência(s) específicas a serem desenvolvidas e o contexto educacional. A fase 1, *Contextualização da Unidade de Estudo*, apresenta-se em quatro atividades descritas nas tabelas 2 a 5. Para cada atividade, têm-se etapas de desenvolvimento.

Tabela 1 - Fase 1: Atividade 1.1 - Especificar a unidade de estudo

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.1 Especificar a unidade de estudo</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Detalhar as informações que caracterizam a unidade de estudo (UE).
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.1.1 Especificar informações da unidade escolar</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo identificar o nome da escola e do curso; nível e modalidade de ensino.</p> <p><b>Exemplo:</b> Escola Estadual Barreto de Oliveira Curso: Técnico em Informática Nível: Ensino Médio Modalidades de ensino: presencial</p> <p><b>1.1.2 Especificar informações do componente curricular.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo identificar a área do conhecimento, o componente curricular (disciplina), carga horária semanal, duração do período (hora-aula), turmas e número de alunos e pré-requisitos da disciplina (se houver).</p> <p><b>Exemplo:</b> Área do conhecimento: Linguagens e suas tecnologias Componente curricular: Língua Portuguesa Carga horária semanal: 3 períodos semanais Duração do período: 60 minutos (hora-aula) Turma: 21 Número de alunos: 20 alunos Pré-requisitos da disciplina: autorização prévia dos responsáveis para determinadas atividades</p> <p><b>1.1.3 Especificar informações sobre a Unidade de Estudo</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo identificar tema e características interdisciplinares – área(s) de conhecimento e componente(s) curricular (es) – (se houver).</p> <p><b>Exemplo:</b> Tema: Produção textual</p>

	Características interdisciplinares: Área de Humanas e suas tecnologias – disciplina de História
<b>OBSERVAÇÕES:</b>	Essas informações são encontradas nos planos de estudos e Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola. Podem ser incluídas outras informações que sejam pertinentes ao contexto em que este modelo for aplicado.

Fonte: Autora

Tabela 2 - Fase 1: Atividade 1.2 - Caracterizar os estudantes

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.2 Caracterizar os Estudantes</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Caracterizar os estudantes que participarão da UE dentro do tema proposto.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.2.1 Caracterizar estudantes e suas necessidades de aprendizagem</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo identificar basicamente: a faixa etária, grau de instrução, preferência de gênero de jogos, plataforma de jogo, modo de interação dos jogos, sequenciam em que jogam jogos digitais e não-digitais, jogos favoritos, cenários preferidos, uso do jogo para atividades educacionais, entre outros aspectos relevantes ao contexto em que está inserida a UE. Ressalta-se a importância de identificar fatores relativos ao conhecimento do aluno, seus interesses, suas expectativas em relação ao tema da UE.</p> <p>Recomenda-se, para coleta de dados, o uso de questionários (impressos ou digitais) com questões abertas e fechadas, bem como observações de alunos e docentes registradas em diários e, se possível, das reuniões pedagógicas promovidas pelo grupo de professores da escola. Esses questionários, principalmente os de forma digital, podem ser realizados extraclasse.</p> <p>Um exemplo de questionário para caracterização do perfil dos estudantes pode ser encontrado no Capítulo 4 deste relatório e no <i>site</i> do projeto. Esse questionário tomou como base um exemplo apresentado por Battistella (2016) em seu processo ENgAGED, sendo adaptado e estendido para abranger questões relacionadas à FID e produção textual.</p> <p><b>1.2.2 Produzir relatório de análise</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo analisar os dados recolhidos e elaborar relatório de análise. Indica-se a elaboração de pareceres quantitativos e qualitativos.</p>

Fonte: Autora

Tabela 3 - Fase 1: Atividade 1.3 – Definir competência(s) específica(s)

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.3 Definir competência(s) específica(s)</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir competências específicas a serem desenvolvidas na UE.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.3.1 Definir competências específicas a serem desenvolvidas na UE.</b></p> <p><b>Descrição:</b> O docente deverá selecionar as competências específicas a serem desenvolvidas na UE. Essas, neste estudo, referem-se às competências específicas das áreas de conhecimento.</p> <p><b>Exemplo:</b> Competência específica da área de Linguagens e suas tecnologias – Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitar as diversidades, a pluralidade de ideias e posições e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p>
<b>OBSERVAÇÕES:</b>	A Base Nacional Comum Curricular (2017) define competência como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. Essa também é a definição utilizada neste modelo. Assim, indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Conforme esse documento, a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC.

Fonte: Autora

Tabela 4 - Fase 1: Atividade 1.4 – Definir o contexto educacional

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.4 Definir o contexto educacional</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir o contexto educacional de aplicação da UE.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.4.1 Identificar a infraestrutura da unidade escolar.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo detalhar número de salas de aulas necessárias para aplicação da UE e seus espaços: mobiliário, multimídia, entre outros.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>Sala de aula das turmas: salas com aproximadamente 30 classes e 30 cadeiras em bom estado; Área externa – “concha acústica”.</p>

	<p><b>1.4.2 Identificar a infraestrutura tecnológica da unidade escolar.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo detalhar infraestrutura tecnológica necessária para a aplicação da UE, por exemplo: número de laboratórios e computadores ou outros dispositivos; impressora; <i>scanner</i>. Os dados a serem detalhados dependem da proposta a ser desenvolvida na UE.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>- 1 (um) laboratório de informática. Em média, dez computadores com acesso à internet.</p> <p><b>1.4.3 Identificar recursos humanos da unidade escolar para aplicação da UE.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo identificar professor (es) responsável (is), monitor (se houver), professor(es) auxiliar(es) (se houver).</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>Professora responsável: Juliane Quevedo Monitor: Aluno Pedro Silva</p>
--	---

Fonte: Autora

## 2.2 Fase 2 – Planejamento da unidade de estudo

A segunda fase possui como objetivo planejar a unidade de estudo. Assim, deverá estabelecer os conceitos e conteúdos abordados na UE, definir as habilidades de aprendizagem a exercitar, elaborar e organizar suas atividades e definir a avaliação da aprendizagem.

A fase 2, *Planejamento da unidade de estudo*, desenvolve-se em cinco atividades, que são descritas nas tabelas 6 a 10, junto a suas etapas.

Tabela 6 - Fase 2: Atividade 2.1 – Estabelecer os conteúdos abordados

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.1 Estabelecer os conteúdos abordados</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir os conteúdos a serem abordados pela unidade de estudo (UE).
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.1.1 Identificar os conteúdos a serem trabalhados na UE.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Tem como objetivo definir os conteúdos curriculares a serem trabalhados na UE.</p> <p><b>Exemplos:</b></p> <p>Conteúdos a serem trabalhados na UE: ortografia; figuras de linguagem; funções da linguagem.</p>

<b>OBSERVAÇÕES:</b>	Os conteúdos podem ser encontrados no Plano de Estudos e/ou Projeto Político Pedagógico da escola.
---------------------	--

Fonte: Autora

Tabela 7 - Fase 2: Atividade 2.2 – Definir habilidades de aprendizagem

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.2 Definir habilidades de aprendizagem</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir as habilidades de aprendizagem.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.2.1 Identificar as habilidades de aprendizagem.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Caracteriza-se por definir as habilidades a serem abordadas na UE, a partir das competências e dos conteúdos relacionados nas atividades anteriores. Essas habilidades podem ser selecionadas da BNCC ou elaboradas pelo(a) docente e alinhadas à proposta da mesma.</p> <p><b>Exemplo de Habilidades do componente curricular Língua Portuguesa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relacionar o texto, tanto na produção como na recepção, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor previsto, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.).</li> <li>- Compreender, interpretar e expressar-se nas diferentes linguagens (verbal e não verbal).</li> <li>- Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação compreendendo seus princípios e funcionalidades.</li> </ul>
<b>OBSERVAÇÕES:</b>	A Base Nacional Comum Curricular (2017) afirma que as habilidades expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares.

Fonte: Autora

Tabela 8 - Fase 2: Atividade 2.3 – Elaborar e organizar as atividades da UE

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.3. Elaborar e organizar as atividades da unidade de estudo</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir e organizar as atividades da unidade de estudo.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.3.1 Sequenciar as atividades da UE.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Identificar o sequenciamento das atividades da UE. O professor deverá enumerar as atividades em ordem de realização das mesmas.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>Atividade 1 – Conceituar e caracterizar textos do tipo narrativo</p>

Atividade 2 – Produzir textos do tipo narrativo – gênero: conto  
 Atividade 3 – Revisar os contos produzidos.  
 Atividade 4 – Reescrever os contos produzidos.  
 Atividade 3 – Avaliar os contos produzidos.

### **2.3.2 Identificar a duração e o período das atividades.**

**Descrição:** Estabelecer a duração e período de cada uma das atividades da UE. Ressalta-se que aqui entram todas as atividades da UE, envolvendo tanto atividades anteriores a construção da FID, como da FID, assim como de avaliação e finalização da UE como um todo. Ainda, algumas atividades podem ser realizadas extraclases de acordo com as necessidades contextuais.

**Exemplo:**

Atividade “Produzir textos do tipo narrativo” – duração da atividade: 3 horas-aula.

Atividade “Desenvolvimento da FID” (Fase 3 da UE) – duração da atividade: 6 horas-aula

Atividade “Apresentação da FID” – duração: 2 horas-aula

### **2.3.3 Definir materiais necessários para a realização das atividades.**

**Descrição:** Listar todos os materiais necessários para a realização das atividades.

**Exemplo:**

Materiais necessários para a realização da atividade “Produzir textos do tipo narrativo”: lápis, borracha, caneta, papéis.

### **2.3.4 Definir ambientes para a realização das atividades.**

**Descrição:** Definir o ambiente (sala de aula, área externa da escola, laboratórios etc) para a realização das atividades.

**Exemplo:**

Ambiente para realização da atividade “Produzir textos do tipo narrativo”: sala de aula ou pátio da escola (conforme escolha dos (as) aluno (as)).

### **2.3.5 Definir a forma de interação dos alunos.**

**Descrição:** Definir a forma de interação dos alunos (individual ou colaborativa) nas atividades.

	<p><i>Exemplo:</i></p> <p>Forma de interação dos (as) alunos (as) na atividade “Produzir textos do tipo narrativo”: individual</p>
--	--

Fonte: Autora

Tabela 9 - Fase 2: Atividade 2.4 –Planejamento da FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.4 Planejamento da FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Estabelecer escopo e características técnicas iniciais para viabilizar a produção de FID, bem como planejar a avaliação das FID desenvolvidas futuramente.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.4.1 Estabelecer escopo inicial</b></p> <p><b>Descrição:</b> Definir o mundo e o tema da FID. Essa definição pode ser realizada pelo professor a partir da análise do instrumento de caracterização dos estudantes ou pode ser decidido em conjunto, de forma colaborativa, com a turma.</p> <p><b>2.4.2 Estabelecer características técnicas</b></p> <p><b>Descrição:</b> O professor pode restringir a FID a ser desenvolvida, estabelecendo critérios como número de cenas a serem criadas, número de tomadas de decisão, número de finais, personagens, entre outros.</p> <p><b>2.4.3 Escolher ferramenta</b></p> <p><b>Descrição:</b> definir a ferramenta para a produção da FID.</p> <p><b>Exemplos de ferramentas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Twine (<a href="https://twinery.org/">https://twinery.org/</a>)</li> <li>• Quest (<a href="http://textadventures.co.uk/quest">http://textadventures.co.uk/quest</a>)</li> <li>• FazGame (<a href="https://www.fazgame.com.br/">https://www.fazgame.com.br/</a>)</li> <li>• Inform7 ( <a href="http://inform7.com/">http://inform7.com/</a>)</li> <li>• TADS (<a href="https://www.tads.org/">https://www.tads.org/</a>)</li> </ul> <p><b>2.4.4 Planejar a avaliação da FID</b></p> <p><b>Descrição:</b> O professor deverá planejar e organizar a atividade avaliativa. A ideia é que os colegas tenham acesso às produções uns dos outros e, com isso, possam avaliar os trabalhos dos colegas, contribuindo e trazendo sugestões às mesmas. A organização da atividade deverá ser compartilhada</p>

	<p>com os alunos. Recomenda-se, para avaliação das FID, o uso de questionários impressos com questões abertas e fechadas. Esses questionários devem ser preenchidos em sala de aula. Uma proposta de questionário avaliativo para os alunos responderem pode ser encontrada no capítulo 4 deste relatório e no <i>site</i> do projeto. Ressalta-se que a avaliação deverá estar alinhada às competências e habilidades a serem desenvolvidas na UE.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>Avaliadores: Estudantes</p> <p>Número de horas-aula: três horas-aula</p> <p>Espaço: Laboratório de Informática</p> <p>Atividade avaliativa: a avaliação será realizada a partir de apresentação das FID para os colegas e professor. Ou, a avaliação poderá ser realizada a partir da leitura das FID pelos colegas. Assim, cada estudante poderá ler todas as FID.</p> <p>Instrumento avaliativo: Questionário</p>
--	---

Fonte: Autora

Tabela 10 - Fase 2: Atividade 2.5 - Definir a avaliação da aprendizagem

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.5 Definir a avaliação da aprendizagem</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir a avaliação da aprendizagem a partir das atividades desenvolvidas, os instrumentos e realizar o <i>feedback</i> com os alunos.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.5.1 Definir a avaliação aprendizagem a partir das atividades desenvolvidas</b></p> <p><b>Descrição:</b> Definir quais atividades serão avaliadas, os respectivos instrumentos avaliativos (teste, trabalho, apresentações) e os critérios avaliativos. Esses critérios devem estar alinhados com as competências e habilidades a serem desenvolvidas na UE. A avaliação será efetuada durante a fase 5, a partir do conjunto de atividades realizadas pelo estudante. Caso o professor considere necessário, é possível realizar avaliações parciais ao longo das atividades propostas.</p> <p><b>2.5.2 Determinar o período da avaliação.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Informar o período em que será realizada a avaliação.</p> <p><b>2.5.3 Definir como será realizado o <i>feedback</i> da avaliação da aprendizagem.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Definir como será realizado o <i>feedback</i> da avaliação da aprendizagem após a realização da mesma. Caso o professor decida realizar</p>

	<p>avaliações parciais ao longo do processo, o <i>feedback</i> poderá ser realizado tantas vezes for necessário.</p> <p><b>Exemplos:</b></p> <p><i>Feedback</i> será realizado através de uma roda de conversa.</p> <p><i>Feedback</i> será realizado através de anotações, realizadas pelo(a) professor(a), em cada produção textual entregue.</p>
--	---

Fonte: Autora

## 2.3 Fase 3 – Desenvolvimento da ficção interativa digital (FID)

Nesta fase, o objetivo é que os estudantes, com base no planejamento didático desenvolvido pelo professor, concebam e desenvolvam suas ficções interativas digitais, utilizando a ferramenta escolhida pelo professor, testando a FID criada ao final do processo.

A fase 3 do Modelo *Alt Story*, *Desenvolvimento da ficção interativa digital (FID)*, desenvolve-se em três atividades, descritas nas tabelas 11 a 13.

Tabela 11 - Fase 3: Atividade 3.1 - Conceber FID

ATIVIDADE:	3.1 Conceber FID
OBJETIVO:	<p>Conceber objetivo, características, elementos e esboço da FID. Sugere-se que o professor responsável disponibilize aos grupos um <i>template</i> a ser preenchido, indicando que esse <i>template</i> poderá ser adaptado conforme as necessidades de cada grupo, constituindo o Documento de Concepção da FID. Ao término do preenchimento, esse documento poderá ser apresentado aos colegas, para discussão e sugestões. Uma sugestão de modelo de Documento de Concepção da FID encontra-se disponibilizada no Capítulo 4 deste relatório e no <i>site</i> do projeto.</p>
ETAPAS:	<p><b>3.1.1 Definir objetivo da FID</b></p> <p><b>Descrição:</b> Definir o objetivo da FID. O objetivo é o propósito da história, representado por uma missão. É possível que exista mais de um objetivo por FID.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>O personagem deve libertar os animais em extinção presos pelo vilão.</p> <p><b>3.1.2 Definir os elementos da FID</b></p> <p><b>Descrição:</b> Elencar e caracterizar os elementos que compõem a FID:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Título da FID: Nome da história.</li> <li>• Subgênero - exemplo: suspense, romance, aventura...</li> <li>• Enredo - está dividido em: exposição (apresentação), complicação (desenvolvimento do conflito), clímax e o desfecho.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personagens - criar o protagonista e, se houver, antagonista ou personagens secundários; identificação dos personagens, contemplando habilidades/características.</li> <li>• Tempo: em que momento se passa a história - ano, década, época, etc.</li> <li>• Espaço: lugar onde se passa a história.</li> <li>• Cenas: a construção da narrativa é composta pela continuidade de cenas. Aqui, devem ser descritas a cena inicial, cenas finais, bem como todas as cenas intermediárias, com seus respectivos textos.</li> <li>• NPC (<i>Non-Player Character</i>) – personagem que não é o jogador.</li> <li>• Artefatos da história: objetos, inventário.</li> </ul> <p><b>3.1.3 Esboçar a FID</b></p> <p><b>Descrição:</b> A FID pode ser esboçada de duas maneiras: previamente, na forma de protótipos em papel ou, diretamente, na ferramenta escolhida, caso os estudantes sintam-se confiantes e com a experiência suficiente para "partir direto" para o desenvolvimento. Em ambos os casos, as cenas detalhadas na etapa anterior devem ser sequenciadas, indicando, visualmente, todas as tomadas de decisão da história.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se os estudantes optarem por esboçar a FID em papel, esse esboço pode ser desenvolvido junto ao próprio Documento de Concepção da FID;</li> <li>• Um modelo de estrutura de decisão desenvolvido na ferramenta <i>Twine</i> pode ser visto no <i>site</i> do projeto, desenvolvida com o auxílio da ferramenta <i>Twine</i>.</li> </ul>
--	---

Fonte: Autora

Tabela 12 - Fase 3: Atividade 3.2 - Produzir FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>3.2 Produzir FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Produzir FID a partir da concepção realizada
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>3.2.1 Produzir FID na ferramenta selecionada</b></p> <p><b>Descrição:</b> Com os esboços prontos, os estudantes passarão a produzir a FID na ferramenta selecionada conforme atividade 2.4.3.</p>

Fonte: Autora

Tabela 13 - Fase 3 - Atividade 3.3 – Testar a FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>3.3 Realizar testes da FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Realizar testes na FID desenvolvida
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>3.3.1 Realizar testes da FID.</b></p> <p><b>Descrição:</b> Testar a FID produzida para identificar e corrigir erros. Os estudantes devem executar a FID e realizar uma verificação se todos os caminhos estão corretos, se todas as tomadas de decisões estão conduzindo para onde pensaram, se todos os caminhos estão mapeados, se todos os finais (caso exista mais de um) estão implementados corretamente, etc. Além dessa revisão, é necessário que os estudantes revisem a própria produção textual. O professor poderá orientá-los nesta revisão.</p>

Fonte: Autora

## 2.4 Fase 4 – Apresentação da ficção interativa digital (FID)

Nesta fase, o objetivo é apresentar as FID desenvolvidas na fase anterior. A fase 4, *Apresentação da ficção interativa digital (FID)*, no Modelo *Alt Story*, desenvolve-se em uma atividade, descrita na tabela 14.

Tabela 14 - Fase 4: Atividade 4.1 – Apresentar a FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>4.1 Apresentar a FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Esta atividade tem como objetivo a apresentação das FID desenvolvidas na fase 3.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>4.1.1 Apresentar a FID</b></p> <p><b>Descrição:</b> Apresentação das FID desenvolvidas na fase 3. Vale ressaltar que, dependendo da ferramenta escolhida para desenvolvimento das FID, essas já são armazenadas em repositórios virtuais, gerando automaticamente sua publicação. Caso contrário, é importante pensar em como serão disponibilizadas e na infraestrutura necessária para tal ocasião.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p><i>Os alunos apresentarão as FID desenvolvidas em um evento na escola. Os grupos apresentarão as FID para as outras turmas do Curso Ensino Médio Integrado ao Técnico em Informática.</i></p>

Fonte: Autora

## 2.5 Fase 5 – Avaliação

Esta fase tem três objetivos: avaliar as produções dos estudantes, no caso, as ficções interativas digitais - FID criadas; avaliar a aprendizagem relacionada à produção textual; e avaliar a própria unidade de estudo implementada, permitindo uma reflexão sobre seu potencial enquanto estratégia de ensino e aprendizagem, de engajamento dos estudantes e de facilitadora no alcance das habilidades e competências estabelecidas em seu planejamento. A fase 5, *Avaliação*, desenvolve-se em três atividades, descritas nas tabelas 15 a 17.

Tabela 15 - Fase 5: 5.1 - Avaliar a FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>5.1 Avaliar a FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Realizar a avaliação da FID desenvolvida, analisando e discutindo os resultados da mesma com os estudantes.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>5.1.1 Avaliar a FID</b></p> <p><b>Descrição:</b> A partir do planejamento desenvolvido na etapa 2.4.4, é realizada a avaliação da FID. Ao final da leitura interativa de cada FID, caso tenha sido desenvolvido um instrumento avaliativo, os estudantes receberão o mesmo, a ser preenchido individualmente.</p> <p><b>5.1.2 Analisar dados da avaliação</b></p> <p><b>Descrição:</b> A partir dos instrumentos avaliativos preenchidos pelos estudantes, o professor realizará a análise dos dados.</p> <p><b>5.1.3 Apresentar <i>feedback</i> da avaliação</b></p> <p><b>Descrição:</b> O professor apresentará aos estudantes a análise dos dados realizada e fará as suas considerações.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>O professor apresentará aos alunos os gráficos resultantes dos questionários avaliativos e juntos discutirão os mesmos.</p>

Fonte: Autora

Tabela 16 - Fase 5: 5.2 – Avaliar a aprendizagem

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>5.2 Avaliar a aprendizagem</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Realizar a avaliação da aprendizagem, conforme planejamento realizado na atividade 2.5, analisando e discutindo os resultados da mesma com os estudantes.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>5.2.1 Realizar a avaliação da aprendizagem conforme a A2.5</b></p> <p><b>Descrição:</b> A avaliação da aprendizagem será efetuada a partir do conjunto de atividades realizadas pelo estudante. Caso o professor considere necessário, é possível realizar avaliações parciais ao longo das atividades propostas.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>Após a realização das atividades, o professor realizará uma avaliação com os estudantes.</p> <p><b>5.2.2 Analisar dados da avaliação</b></p> <p><b>Descrição:</b> As atividades avaliativas que ocorrerem ao longo do processo serão analisadas logo após a sua realização.</p> <p><b>Exemplo:</b></p> <p>O professor analisará, de forma qualitativa, as avaliações realizadas.</p> <p><b>5.2.3 Apresentar <i>feedback</i> da avaliação</b></p> <p><b>Descrição:</b> O professor apresentará aos estudantes a análise qualitativa realizada e fará as suas considerações.</p>

Fonte: Autora

Tabela 17 - Fase 5: Atividade 5.3 – Avaliar a unidade de estudo

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>5.3 Avaliar a unidade de estudo</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Avaliar a própria unidade de estudo executada, com o propósito de buscar melhorias para implementações futuras. Aqui, cabe destacar que essa avaliação, por mais que esteja elencada na fase 5 do Modelo <i>Alt Story</i> , deve ser realizada durante todo o tempo pelo professor, que pode repensar e readequar a execução da UE, de acordo com o andamento da mesma.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>5.3.1 Avaliar a UE</b></p> <p><b>Descrição:</b> O objetivo é avaliar a unidade de estudo, de acordo com seus objetivos educacionais, definidos nas Fases 1 e 2 no Modelo. Aqui, sugerem-se duas propostas para realização desta avaliação:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Autoavaliação</b>, na qual o próprio <b>professor</b>, no decorrer da execução da UE, bem como ao término dela, reflete sobre algumas questões, tais como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• as competências específicas planejadas estão sendo (foram) contempladas e trabalhadas?</li> <li>• a infraestrutura e o ambiente escolhidos estão sendo (foram) adequados?</li> <li>• os conteúdos estão sendo (foram) plenamente trabalhados?</li> <li>• as habilidades de aprendizagem estão sendo (foram) exercitadas conforme planejamento realizado?</li> <li>• as atividades estão sendo (foram) realizadas na sequência prevista, ou seja, o fluxo de atividades está de acordo com o planejado? E esse sequenciamento é (foi) o ideal?</li> <li>• o cronograma e o tempo das atividades planejado está (foi) adequado ou precisa ser revisto?</li> <li>• os materiais pensados para a realização das atividades estão sendo (foram) adequados e suficientes?</li> <li>• a forma escolhida para a interação dos alunos está sendo (foi) a ideal?</li> <li>• todas as informações prévias para iniciar a produção das FID foram suficientes ou faltaram informações?</li> <li>• a ferramenta escolhida foi adequada para o desenvolvimento?</li> <li>• o planejamento da avaliação foi completo?</li> <li>• o planejamento da avaliação foi eficiente?</li> <li>• o instrumento de avaliação foi eficiente e eficaz?</li> <li>• a atividade de desenvolvimento transcorreu sem problemas?</li> <li>• o tempo para o desenvolvimento da FID foi adequado?</li> </ul> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• a atividade trouxe engajamento dos alunos com relação à produção textual e leitura?</li><li>• a atividade de apresentação foi satisfatória para os alunos?</li><li>• foi percebida a colaboração entre os alunos?</li><li>• foi possível perceber que os alunos gostaram da atividade?</li></ul> <p>2. <b>Avaliação com os estudantes</b>, na qual se sugere questionar os próprios estudantes quanto às suas percepções em relação à atividade desenvolvida. Nesse caso, é possível realizar uma conversa informal com os mesmos, assim como disponibilizar um questionário ao final da atividade, para que os mesmos avaliem a proposta, trazendo um <i>feedback</i> ao professor em relação à UE executada, que pode somar-se à sua própria autoavaliação. Uma sugestão de instrumento (questionário) simplificado que pode ser entregue aos estudantes é apresentada no Capítulo 4. O mesmo foi desenvolvido tomando como referência os instrumentos elaborados por Battistella (2016) e também por Filatro (2008), com relação à avaliação do design instrucional.</p> <p><b>5.3.2 Analisar resultados</b></p> <p><b>Descrição:</b> Após a realização da avaliação da UE, o professor, de posse dos dados, analisa os resultados e, se a avaliação ocorreu no decorrer do processo, pode repensar alguma prática ainda com a UE em execução. Caso contrário, pode repensar/reprojetar, caso venha a implementar a unidade de estudo novamente em outra ocasião.</p>
--	--

Fonte: Autora

### 3. Cenário de uso utilizando o modelo *Alt Story*

O desenvolvimento de um cenário de uso foi pensado para auxiliar os docentes na compreensão do Modelo *Alt Story*, servindo de guia para aplicação do mesmo em sala de aula. O mesmo pode ser visto de forma detalhada a seguir.

#### 3.1 Fase 1 – Contextualização da unidade de estudo

Tabela 18 - Fase 1: Atividade 1.1 – Especificar a unidade de estudo

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.1 Especificar a unidade de estudo</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Detalhar as informações que caracterizam a unidade de estudo (UE).
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.1.1 Especificar informações da unidade escolar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nome da escola: Escola Estadual de Ensino Médio Professora Maria Rocha</li> <li>• Localização: Santa Maria – RS – 8ª Coordenadoria Regional de Educação</li> <li>• Curso: Ensino Médio</li> <li>• Nível de Ensino: Educação Básica - Ensino Médio</li> <li>• Modalidade de Ensino: Presencial</li> </ul> <p><b>1.1.2 Especificar informações do componente curricular</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Área de Ensino: Área de Linguagens e suas tecnologias</li> <li>• Componente Curricular: Língua Portuguesa</li> <li>• Carga Horária Semanal: 3 horas-aula</li> <li>• Duração do período (hora-aula): 60min</li> <li>• Turmas: Turmas de 2º anos</li> <li>• Número de alunos por turma: Quinze alunos</li> </ul> <p><b>1.1.3 Especificar informações sobre a unidade de estudo</b></p> <p>Tema: Produção textual colaborativa por meio de ficção interativa digital</p>

Fonte: Autora

Tabela 19 - Fase 1: Atividade 1.2 – Caracterizar os estudantes

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.2 Caracterizar os Estudantes</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Caracterizar os estudantes que participarão da UE dentro do tema proposto.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.2.1 Caracterizar estudantes e suas necessidades de aprendizagem</b></p> <p>Para poder conhecer melhor os estudantes foi aplicado um questionário aos mesmos, buscando traçar um perfil inicial dos mesmos, buscando saber se jogam, suas preferências em relação a jogos, e se acreditam que jogos podem ser utilizados em aulas de Língua Portuguesa, para trabalhar produção textual. O questionário aplicado por ser visto no Capítulo 5 deste relatório e no <i>site</i> do projeto.</p> <p><b>1.2.2. Produzir relatório de análise</b></p> <p>A partir dos dados coletados com os 15 alunos, foi possível consolidar os dados, por meio de gráficos. Uma análise foi realizada e chegou-se ao seguinte perfil dos estudantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os estudantes possuem entre 15 e 18 anos de idade.</li> <li>• Apenas 1 (um) aluno não possui celular.</li> <li>• Os estudantes possuem acesso à internet fora da escola, mas a maioria através do celular. Apenas três alunos não têm acesso à internet no celular.</li> <li>• A maioria dos estudantes utiliza o celular para conversar por mensagens.</li> <li>• 80% dos estudantes jogam no computador com acesso à internet. Já o jogo não-digital preferido é o jogo de cartas.</li> <li>• As preferências da maioria são por jogos <i>multiplayer</i> cooperativos com cenários mitológicos ou antigos.</li> <li>• Os estudantes acreditam que podem usar jogos no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa e, dessa forma, de gêneros textuais, mas nunca utilizaram.</li> <li>• Apenas dois alunos têm conhecimento sobre ficção interativa digital.</li> </ul>

Fonte: Autora

Tabela 20 - Fase 1: Atividade 1.3 – Definir competência(s) específica(s)

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.3 Definir competência(s) específica(s)</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir competências específicas a serem desenvolvidas na UE.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.3.1 Definir competências específicas a serem desenvolvidas na UE.</b></p> <p><i>Competências específicas (CE) da área de Linguagens e suas tecnologias a serem desenvolvidas nesta unidade de estudo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</li> <li>• Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitar as diversidades, a pluralidade de ideias e posições e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</li> <li>• Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</li> <li>• Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como respeitando as variedades linguísticas e agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.</li> <li>• Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.</li> <li>• Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.</li> </ul>

Fonte: Autora

Tabela 21 - Fase 1: Atividade 1.4 – Definir o contexto educacional

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>1.4 Definir o contexto educacional</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir o contexto educacional de aplicação da UE.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>1.4.1 Identificar a infraestrutura da unidade escolar.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala de aula das turmas: salas com aproximadamente 30 classes e 30 cadeiras em bom estado. Todas possuem ventiladores e ar-condicionados funcionando, bem como quadro de giz, mural e local apropriado para exposição de trabalhos.</li> <li>• Sala multimídia: 1 sala que possui projetor multimídia, caixas de som e aproximadamente vinte classes e vinte cadeiras.</li> <li>• Um auditório com projetor multimídia e computador. Aproximadamente 100 lugares.</li> <li>• Área externa – “concha acústica”</li> </ul> <p><b>1.4.2 Identificar a infraestrutura tecnológica da unidade escolar.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Um laboratório de informática. Vinte computadores com acesso à internet.</li> </ul> <p><b>1.4.3 Identificar recursos humanos da unidade escolar para aplicação da UE.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Professora responsável: Professora Juliane Simonetto</li> </ul>

Fonte: Autora

### 3.2 Fase 2 – Planejamento da unidade de estudo

Tabela 22 - Fase 2: Atividade 2.1 – Estabelecer os conteúdos abordados

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.1 Estabelecer os conteúdos abordados</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir os conteúdos a serem abordados pela unidade de estudo (UE).
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.1.1 Identificar os conteúdos a serem trabalhados na UE.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretação textual</li> <li>• Estrutura linguística</li> <li>• Produção textual (orais e escritos)</li> <li>• Tipos textuais: Descrição e Narração</li> <li>• Narrativa linear e não linear</li> </ul>

Fonte: Autora

Tabela 23 - Fase 2: Atividade 2.2 – Definir habilidades de aprendizagem

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.2 Definir habilidades de aprendizagem</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir as habilidades de aprendizagem.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.2.1 Identificar as habilidades de aprendizagem.</b></p> <p>Habilidades a serem exercitadas na UE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominar a estrutura linguística, envolvendo o conhecimento gramatical como suporte para leitura, interpretação e produção de texto.</li> <li>• Reconhecer elementos constitutivos do texto narrativo: enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente, narrador.</li> <li>• Reconhecer a diferença entre narrativa linear e não linear</li> <li>• Produzir textos de base narrativa, linear e não linear, adequados ao contexto de comunicação e observando seus elementos constitutivos (enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente, narrador).</li> <li>• Produzir e apresentar ficção interativa digital.</li> <li>• Valorizar a autoria nas atividades realizadas.</li> <li>• Comprometimento (interesse, participação e responsabilidade nas atividades propostas)</li> <li>• Compreender, interpretar e expressar-se nas diferentes linguagens (verbal e não verbal)</li> <li>• Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação compreendendo seus princípios e funcionalidades.</li> <li>• Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</li> </ul>

Fonte: Autora

Tabela 24 - Fase 2: Atividade 2.3 – Elaborar e organizar as atividades da UE

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.3. Elaborar e organizar as atividades da unidade de estudo</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir e organizar as atividades da unidade de estudo.
<b>ETAPAS:</b>	<p>As etapas desta fase, de 2.3.1 a 2.3.5, foram elencadas juntas, para cada atividade definida (atividade, duração, período, materiais, ambiente, forma de interação).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Aplicar questionário para caracterização dos estudantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: 1 aula</li> <li>• Materiais: Questionários impressos</li> <li>• Ambiente: Sala de aula</li> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul> </li> <li><b>2. <i>Feedback</i> do questionário aplicado pela professora</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: 1 aula</li> <li>• Materiais: Computador e projetor multimídia</li> <li>• Ambiente: Sala multimídia</li> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul> </li> <li><b>3. Conceituação, caracterização e exemplificação de Mapa Conceitual (pela professora)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: 1 aula</li> <li>• Materiais: Computador e projetor multimídia</li> <li>• Ambiente: Sala multimídia</li> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul> </li> <li><b>4. Elaboração de mapa conceitual sobre os tipos textuais: descritivo e narrativo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: Extraclasse</li> <li>• Materiais: Papel, lápis, canetas...</li> <li>• Ambiente: Sala de aula</li> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul> </li> <li><b>5. Apresentação dos mapas conceituais elaborados</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: 2 aulas</li> <li>• Materiais: Papel, computador, projetor multimídia</li> <li>• Ambiente: Sala de aula/ Sala multimídia/ Laboratórios</li> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul> </li> <li><b>6. Produção de texto com base narrativa a partir do mapa conceitual elaborado</b></li> </ol>

- Duração: extraclasse
- Materiais: Papel, caneta, lápis, mapas conceituais elaborados anteriormente
- Ambiente: Sala de aula, área externa da escola
- Forma de Interação: Colaborativa

#### **7. Conceituação e caracterização de narrativa linear e não linear**

- Duração: 1 aula
- Materiais: Projetor multimídia
- Ambiente: Sala multimídia
- Forma de Interação: Individual

#### **8. Apresentação de tecnologias envolvidas no desenvolvimento de FIDs**

- Duração: 2 aulas
- Materiais: computadores
- Ambiente: Laboratório de informática
- Forma de Interação: Colaborativa

#### **9. Desenvolvimento da FID (Fase 3 da UE)**

- Duração: 6 aulas
- Materiais: Papel, caneta, lápis, computadores
- Ambiente: Sala de aula/Laboratório de informática/Sala multimídia
- Forma de Interação: Colaborativa

#### **10. Apresentação da FID (Fase 4 da UE)**

- Duração: 2 aulas
- Materiais: Computadores/Projetor multimídia
- Ambiente: Laboratório de informática/Sala multimídia
- Forma de Interação: Colaborativa

#### **11. Revisão dos mapas conceituais elaborados na A5**

- Duração: Extraclasse
- Materiais: Mapas conceituais elaborados anteriormente, papel, caneta, lápis
- Ambiente: Sala de Aula
- Forma de Interação: Individual

#### **12. Apresentação dos mapas conceituais revisados**

- Duração: 2 aulas
- Materiais: Papel, computador, projetor multimídia
- Ambiente: Sala de aula/ Sala multimídia/ Laboratórios (verificar a necessidade dos alunos)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul> <p><b>13. Reescrita da produção textual realizada na A7</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: Extraclasse</li> <li>• Materiais: Papel, caneta, lápis, mapas conceituais revisados anteriormente</li> <li>• Ambiente: Sala de aula, área externa da escola</li> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul> <p><b>14. Avaliação (Fase 5 – F5.1) das FIDs desenvolvidas na Fase 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: A definir</li> <li>• Materiais: A definir</li> <li>• Ambiente: A definir</li> <li>• Forma de Interação: Colaborativa</li> </ul> <p><b>15. Avaliação (Fase 5 – F5.2) da aprendizagem ao final do processo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Duração: -</li> <li>• Materiais: A definir</li> <li>• Ambiente: A definir</li> <li>• Forma de Interação: Individual</li> </ul>
--	---

Fonte: Autora

Tabela 25 - Atividade 2.4 –Planejamento da FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.4 Planejamento da FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Estabelecer escopo e características técnicas iniciais para viabilizar a produção de FID, bem como planejar a avaliação das FID desenvolvidas futuramente.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>2.4.1 Estabelecer escopo inicial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema - a ser definido com a turma de forma colaborativa. Sugestão: “E se um novo vírus, altamente letal, contagiasse a humanidade rapidamente”.</li> <li>• Mundo - a ser definido com a turma de forma colaborativa. Sugestões: escola, residência, hotel.</li> </ul> <p><b>2.4.2 Estabelecer características técnicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número mínimo de cenas a serem criadas: 6 cenas</li> <li>• Número mínimo de tomadas de decisão: 3 tomadas de decisão</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personagens (mínimo): criar um personagem principal</li> <li>• Número mínimo de finais: 2 finais</li> </ul> <p><b>2.4.3 Escolher ferramenta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A ferramenta escolhida para executar esta unidade de estudo foi a <i>Twine</i> (<a href="https://twinery.org/">https://twinery.org/</a>)</li> </ul> <p><b>2.4.4 Planejar a avaliação da FID</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliadores: Estudantes</li> <li>• Número de horas-aula: três horas-aula</li> <li>• Espaço: Laboratório de Informática</li> <li>• Atividade avaliativa: a avaliação será realizada a partir da leitura das FID pelos colegas. Assim, cada estudante poderá ler todas as FID.</li> <li>• Instrumento avaliativo: apresentado no modelo.</li> </ul>
--	--

Fonte: Autora

Tabela 26 - Fase 2: Atividade 2.5– Definir a avaliação da aprendizagem

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>2.5 Definir a avaliação da aprendizagem</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Definir a avaliação da aprendizagem a partir das atividades desenvolvidas, os instrumentos e realizar o <i>feedback</i> com os alunos.
<b>ETAPAS:</b>	<p>As etapas desta fase, de 2.5.1 a 2.5.3, foram elencadas juntas, para cada avaliação definida (atividade, instrumentos avaliativos, data e local, <i>feedback</i>).</p> <p><b>Avaliação da Aprendizagem durante a UE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Primeira Avaliação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividade/Aula: A4 e A5</li> <li>• Instrumentos avaliativos: Mapa conceitual, Observações e Apresentações orais</li> <li>• Data e local: XX/XX/XX, Sala de aula</li> <li>• <i>Feedback</i>: Roda de conversa mediada pela professora</li> </ul> </li> <li><b>2. Segunda Avaliação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividade/Aula: A6</li> <li>• Instrumentos avaliativos: Produção textual</li> <li>• Data e local: XX/XX/XX, Sala de aula/área externa</li> <li>• <i>Feedback</i>: Observações gerais para a turma e anotações em cada produção entregue.</li> </ul> </li> <li><b>3. Terceira Avaliação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividade/Aula: A7</li> </ul> </li> </ol>

- Instrumentos avaliativos: Observações, Apresentações orais e Trabalho colaborativo
- Data e local: XX/XX/XX, Sala de aula/Sala multimídia/Laboratório
- *Feedback*: Rodas de conversas mediadas pela professora

#### 4. Quarta Avaliação

- Atividade/Aula: A8 e A9
- Instrumentos avaliativos: Mapa conceitual revisado, Observações e Apresentações orais
- Data e local: XX/XX/XX, Sala de aula
- *Feedback*: Roda de conversa mediada pela professora

#### 5. Quinta Avaliação

- Atividade/Aula: A10
- Instrumentos avaliativos: Produção textual
- Data e local: XX/XX/XX, Sala de aula/área externa
- *Feedback*: Observações gerais para a turma e anotações em cada produção entregue.

Os critérios avaliativos para cada instrumento são descritos abaixo:

- **Mapas Conceituais:** Domínio da estrutura linguística, envolvendo o conhecimento gramatical como suporte para produção de texto; Autoria nas atividades realizadas; Comprometimento (interesse, participação e responsabilidade nas atividades propostas); Compreensão, interpretação e expressão nas diferentes linguagens (verbal e não verbal); e Produção de textos adequados ao contexto de comunicação e observando seus elementos constitutivos.
- **Apresentações Oraís:** Domínio da estrutura linguística, envolvendo o conhecimento gramatical como suporte para apresentações orais; Autoria nas atividades realizadas; Comprometimento (interesse, participação e responsabilidade nas atividades propostas); Expressar-se nas diferentes linguagens; e Uso de tecnologias digitais da informação e comunicação compreendendo seus princípios e funcionalidades.
- **Produção Textual:** Domínio da estrutura linguística, envolvendo o conhecimento gramatical como suporte para leitura, interpretação e produção de texto; Reconhecimento dos elementos constitutivos do texto narrativo: enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente, narrador; Reconhecimento da diferença entre narrativa linear e não linear; Produção de textos de base narrativa, linear e não linear, adequados ao contexto de comunicação e observando seus elementos constitutivos (enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente, narrador); Autoria nas atividades realizadas; Comprometimento (interesse, participação e responsabilidade nas atividades propostas); e Compreensão, interpretação e expressão nas diferentes linguagens (verbal e não verbal).
- **Trabalho Colaborativo:** Domínio da estrutura linguística, envolvendo o conhecimento gramatical como suporte para leitura, interpretação e produção de texto; Autoria nas atividades realizadas; Comprometimento (interesse, participação e responsabilidade nas atividades propostas); Compreensão, interpretação e expressão nas diferentes linguagens (verbal e não verbal); Uso de tecnologias digitais da informação e comunicação compreendendo seus princípios e funcionalidades; e Utilização de diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de

	<p>produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.</p> <p><b>Avaliação da Aprendizagem ao final da UE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumento avaliativo: Autoavaliação por escrito (estudante)</li> <li>• Data e local: XX/XX/XX, Sala de aula</li> <li>• <i>Feedback</i>: Observações realizadas pela professora, de forma individual, por escrito.</li> </ul>
--	--

Fonte: Autora

### 3.3 Fase 3 – Desenvolvimento da ficção interativa digital (FID)

Tabela 27 - Fase 3: Atividade 3.1 - Conceber FID

ATIVIDADE:	3.1 Conceber FID
OBJETIVO:	<p>Conceber objetivo, características, elementos e esboço da FID. Sugere-se que o professor responsável disponibilize aos grupos um <i>template</i> a ser preenchido, indicando que esse <i>template</i> poderá ser adaptado conforme as necessidades de cada grupo, constituindo o Documento de Concepção da FID. Ao término do preenchimento, esse documento poderá ser apresentado aos colegas, para discussão e sugestões. Uma sugestão de modelo de Documento de Concepção da FID encontra-se disponibilizada no próximo capítulo, bem como o documento de concepção para o cenário de uso aqui apresentado.</p>
ETAPAS:	<p><b>3.1.1 Definir objetivo da FID</b></p> <p>A FID a ser desenvolvida se chama "O Hotel Abandonado" e tem como missão ajudar o personagem principal (no caso, o leitor) a sair do hotel abandonado, que se encontra na mais completa escuridão.</p> <p><b>3.1.2 Definir os elementos da FID</b></p> <p>Os elementos que irão compor a FID foram desenvolvidos a partir do <i>template</i> disponibilizado pela professora e correspondem ao Documento de Concepção da FID, podendo ser visualizado no Capítulo 5 deste relatório e no <i>site</i> do projeto.</p> <p><b>3.1.3 Esboçar a FID</b></p> <p>A FID foi esboçada diretamente na ferramenta <i>Twine</i> e instruções para acesso podem ser encontradas no <i>site</i> do projeto, no seguinte <a href="https://sites.google.com/view/altstory/apresenta%C3%A7%C3%A3o-da-fid-o-hotel-abandonado?authuser=1">link</a>.</p> <p><a href="https://sites.google.com/view/altstory/apresenta%C3%A7%C3%A3o-da-fid-o-hotel-abandonado?authuser=1">https://sites.google.com/view/altstory/apresenta%C3%A7%C3%A3o-da-fid-o-hotel-abandonado?authuser=1</a></p>

Fonte: Autora

Tabela 28 - Fase 3: Atividade 3.2 - Produzir FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>3.2 Produzir FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Produzir FID a partir da concepção realizada
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>3.2.1 Produzir FID na ferramenta <i>Twine</i></b></p> <p>Conforme descrito na etapa 3.1.3, a FID de exemplo foi desenvolvida na ferramenta <i>Twine</i> e o acesso a ela pode ser feito por meio do <i>site</i> do projeto, no seguinte link.</p> <p><a href="https://sites.google.com/view/altstory/apresenta%C3%A7%C3%A3o-da-fid-o-hotel-abandonado?authuser=1">https://sites.google.com/view/altstory/apresenta%C3%A7%C3%A3o-da-fid-o-hotel-abandonado?authuser=1</a></p> <p>Abaixo, uma imagem da FID criada:</p>

Fonte: Autora

Tabela 29 - Fase 3: Atividade 3.3 – Testar a FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>3.3 Realizar testes da FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Realizar testes na FID desenvolvida
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>3.3.1 Realizar testes da FID</b></p> <p>Nesse caso, os testes foram feitos pela própria pesquisadora, para publicar o exemplo desenvolvido.</p>

Fonte: Autora

### 3.4 Fase 4 – Apresentação da ficção interativa digital (FID)

Tabela 30 - Fase 4: Atividade 4.1 – Apresentar a FID

<b>ATIVIDADE:</b>	<b>4.1 Apresentar a FID</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Esta atividade tem como objetivo a apresentação das FID desenvolvidas na fase 3.
<b>ETAPAS:</b>	<p><b>4.1.1 Apresentar a FID</b></p> <p>Apresentação da FID "<b>O Hotel Abandonado</b>": para a visualização da história criada utilizaremos a ferramenta <i>Twine</i>. Para isso, é necessária a instalação da mesma ou seu uso <i>on-line</i>. Instruções para acesso à história e uso do <i>Twine</i> no seguinte link.</p> <p><a href="https://sites.google.com/view/altstory/apresenta%C3%A7%C3%A3o-da-fid-o-hotel-abandonado?authuser=1">https://sites.google.com/view/altstory/apresenta%C3%A7%C3%A3o-da-fid-o-hotel-abandonado?authuser=1</a></p>

Fonte: Autor

### 3.5 Fase 5 – Avaliação

Por se tratar apenas de um cenário de uso (exemplo), não foi executada a fase de avaliação.

## **4. Materiais de apoio do modelo *Alt Story***

Conforme descrito no Capítulo 2, que detalha o Modelo Alt Story, alguns instrumentos foram criados e ou adaptados, para apoiar a execução de algumas atividades no modelo. A seguir os quatro modelos de questionários criados são apresentados. Ressalta-se que todos esses modelos também podem ser encontrados junto aos materiais de apoio do site do Modelo Alt Story (<https://sites.google.com/view/altstory/material-de-apoio>), em versão pdf e também formulário do *Google Forms*, pronto para uso.

### **4.1 Modelo de Questionário para Caracterização dos Estudantes**

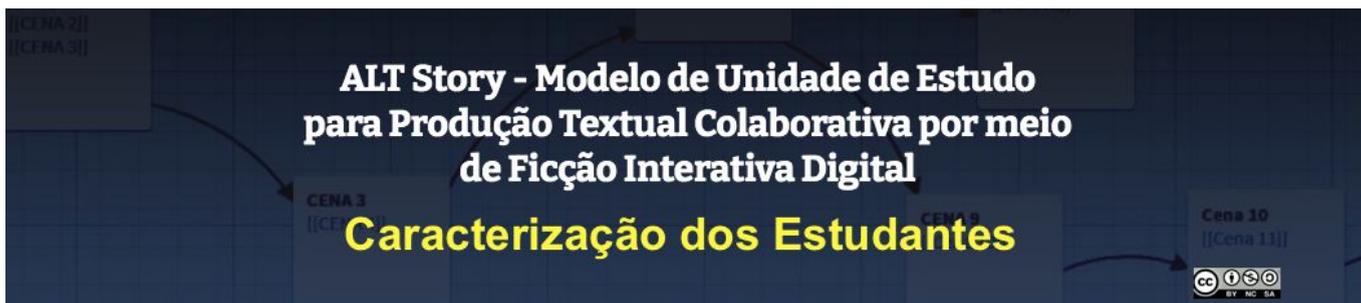
O primeiro instrumento tem como objetivo auxiliar no diagnóstico do perfil dos estudantes, que faz parte do modelo na seguinte fase:

*Fase 1 – Contextualização da unidade de estudo*

*Etapa 1.2 Caracterizar os Estudantes*

*Atividade 1.2.1 Caracterizar estudantes e suas necessidades de aprendizagem*

Esse questionário tomou como base um exemplo apresentado por Battistella (2016) em seu processo ENgAGED, sendo adaptado e estendido para abranger questões relacionadas à FID e produção textual. A seguir, apresenta-se o questionário.



## Questionário para Caracterização dos Estudantes - Alt Story

Olá! Tudo bem?

Para iniciarmos nossas atividades na disciplina de \_\_\_\_\_, gostaria de conhecer um pouco mais cada um de vocês. Assim, convido você a responder este questionário. Responda com sinceridade, isso auxiliará no planejamento de nossas aulas.

**Muito Obrigado(a) pela sua Colaboração!**

**Professor(a):** \_\_\_\_\_

Nome do estudante : \_\_\_\_\_

Turma: \_\_\_\_\_

Caracterização Inicial	
1. Qual a sua faixa etária?	<input type="checkbox"/> Menor de 15 anos <input type="checkbox"/> 15 a 18 anos <input type="checkbox"/> 19 a 20 anos <input type="checkbox"/> Mais de 20 anos
2. Você possui aparelho de celular/smartphone?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
3. Se sim, seu aparelho tem acesso à internet?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
4. Se você tem aparelho celular/ smartphone, você o utiliza principalmente para:	<input type="checkbox"/> Falar com as pessoas <input type="checkbox"/> Conversar por mensagens de textos <input type="checkbox"/> Jogar <input type="checkbox"/> Tirar fotos <input type="checkbox"/> Acessar redes sociais <input type="checkbox"/> Estudar <input type="checkbox"/> Outros: _____
5. Aonde você mais acessa a internet?	<input type="checkbox"/> Em minha casa <input type="checkbox"/> Em casa de parentes <input type="checkbox"/> Na escola <input type="checkbox"/> No trabalho <input type="checkbox"/> Na lanhouse <input type="checkbox"/> Não acesso

6. Quantas horas semanais você usa para navegar na internet?	<input type="checkbox"/> 1 a 2 horas <input type="checkbox"/> 2 a 4 horas <input type="checkbox"/> 4 a 6 horas <input type="checkbox"/> 6 a 8 horas <input type="checkbox"/> 8 a 10 horas <input type="checkbox"/> mais de 10 horas semanais
7. Com que frequência você costuma jogar jogos não-digitais, tais como cartas ou tabuleiro?	<input type="checkbox"/> Nunca: nunca jogo. <input type="checkbox"/> Raramente: jogo de vez em quando. <input type="checkbox"/> Mensalmente: jogo pelo menos uma vez por mês. <input type="checkbox"/> Semanalmente: jogo pelo menos uma vez por semana. <input type="checkbox"/> Diariamente: jogo todos os dias.
8. Com que frequência você joga jogos digitais?	<input type="checkbox"/> Nunca: nunca jogo. <input type="checkbox"/> Raramente: jogo de vez em quando. <input type="checkbox"/> Mensalmente: jogo pelo menos uma vez por mês. <input type="checkbox"/> Semanalmente: jogo pelo menos uma vez por semana. <input type="checkbox"/> Diariamente: jogo todos os dias.

<b>Perfil de Jogador (somente responder, se marcou afirmativamente para as questões 7 ou 8)</b>	
9. Qual é a sua preferência de gêneros de jogos? Pode marcar mais de uma opção.	<input type="checkbox"/> Ação-aventura <input type="checkbox"/> Adivinhação <input type="checkbox"/> Corrida <input type="checkbox"/> Estratégia <input type="checkbox"/> Plataforma <input type="checkbox"/> Puzzle <input type="checkbox"/> Quiz <input type="checkbox"/> RPG <input type="checkbox"/> Simulação <input type="checkbox"/> Outro: _____
10. Você tipicamente prefere jogar jogos em qual plataforma? Pode marcar mais de uma opção.	<input type="checkbox"/> Jogo digital de computador sem acesso à internet <input type="checkbox"/> Jogo digital de computador com acesso à internet <input type="checkbox"/> Jogo digital de console (videogame) <input type="checkbox"/> Jogo digital mobile smartphone <input type="checkbox"/> Jogo digital mobile tablet <input type="checkbox"/> Jogo não-digital de tabuleiro <input type="checkbox"/> Jogo não-digital de cartas <input type="checkbox"/> Jogo não-digital papel & lápis <input type="checkbox"/> Jogo não-digital acessórios (ex.: Lego)
11. Qual é o seu modo de interação preferido de jogo?	<input type="checkbox"/> Single-player (você joga sozinho) <input type="checkbox"/> Multiplayer competitivo <input type="checkbox"/> Multiplayer cooperativo (vários jogadores cooperam para vencer o jogo em conjunto) <input type="checkbox"/> Multigrupos competitivos <input type="checkbox"/> Multigrupos cooperativos
12. Quais são os seus cenários de jogos favoritos?	<input type="checkbox"/> Esporte <input type="checkbox"/> Medieval <input type="checkbox"/> Dungeons & Dragons (cenários mitológicos ou antigos dragões/fantasmas/ bárbaros) <input type="checkbox"/> Ficção científica <input type="checkbox"/> Animais <input type="checkbox"/> Outros: _____

13. Onde você joga jogos?	<input type="checkbox"/> Em casa <input type="checkbox"/> Em LAN House <input type="checkbox"/> Na escola <input type="checkbox"/> Em outro lugar: _____
14. Você possui algum comentário a mais para fazer sobre suas preferências de jogo?	
15. Liste o nome de, até três, de seus jogos preferidos (podem ser jogos digitais ou não-digitais):	
<b>Jogos e Língua Portuguesa</b>	
16. Você acredita que jogos digitais podem ser utilizados com fins pedagógicos nas aulas de Língua Portuguesa?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
17. Você acredita que o trabalho sobre gênero textuais pode ser realizado a partir de novas estratégias de ensino?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
18. Você já utilizou jogos ou <i>softwares</i> para aprender Língua Portuguesa?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não Se sim, qual (is): _____
19. Você já utilizou algum jogo ou <i>software</i> para produção textual na disciplina de Língua Portuguesa?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não Se sim, qual (is): _____
20. Quais jogos/ <i>softwares</i> você recomendaria para esse fim?	
21. Você já leu e/ou criou Ficção Interativa Digital/ <i>Gamebook</i> / Livro-jogo)?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
22. O que você compreende por Ficção Interativa Digital/ <i>Gamebook</i> /Livro-jogo?	

## **4.2 Modelo de Questionário para Avaliação da FID**

O segundo modelo de questionário tem como objetivo auxiliar na avaliação das FID criadas pelos estudantes. Ressalta-se que a avaliação deverá estar alinhada às competências e habilidades a serem desenvolvidas na UE. Esse instrumento é elaborado no seguinte estágio do *Alt Story*:

*Fase 2 – Planejamento da unidade de estudo*

*2.4 Planejamento da FID*

*2.4.4 Planejar a avaliação da FID*

A seguir, apresenta-se o questionário proposto.



## Questionário para avaliação da FID

Gostaríamos que você respondesse as questões abaixo para avaliar a FID desenvolvida pelos \_\_\_\_\_ estudantes \_\_\_\_\_ da turma \_\_\_\_\_ da Escola \_\_\_\_\_, no ano de \_\_\_\_\_.

Por favor, marque um número de acordo com o quanto você concorda ou discorda de cada afirmação abaixo, sendo:

1. Discordo totalmente
2. Discordo parcialmente
3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder)
4. Concordo parcialmente
5. Concordo totalmente

**Muito Obrigado(a) pela sua Colaboração!**

**Professor(a):** \_\_\_\_\_

Afirmações	
1. Houve algo interessante no início da história que chamou minha atenção.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
2. A história tem enredo envolvente e criativo.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente

	<input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
3. A história apresenta todos os elementos constitutivos de uma FID.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
4. Há o domínio da estrutura linguística.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
5. A FID está adequada a seu público-alvo.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
6. Temporariamente, esqueci das minhas preocupações do dia a dia, fiquei totalmente concentrado(a) na leitura.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
7. Não percebi o tempo passar enquanto lia.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
8. Me senti mais no ambiente da leitura do que no mundo real, esquecendo do que estava ao meu redor.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
9. Me diverti com a leitura.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente

	<input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
10. Quando interrompido(a) , fiquei desapontado(a) que a leitura tinha acabado (gostaria de continuar).	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
11. Eu recomendaria esta FID aos meus amigos.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
12. Gostaria de ler esta FID novamente.	<input type="checkbox"/> 1. Discordo totalmente <input type="checkbox"/> 2. Discordo parcialmente <input type="checkbox"/> 3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder) <input type="checkbox"/> 4. Concordo parcialmente <input type="checkbox"/> 5. Concordo totalmente
13. Cite até três pontos fortes desta FID.	
14. Você tem sugestões para melhoria da FID? Quais?	

### **4.3. Modelo de Documento de Concepção da FID**

O terceiro modelo trata-se de um *template* que tem como objetivo auxiliar na sistematização e organização da FID proposta pelos estudantes. Esse instrumento é utilizado no seguinte estágio do *Alt Story*:

*Fase 3 – Desenvolvimento da ficção interativa digital (FID)*

#### *3.1 Conceber FID*

A seguir, apresenta-se o modelo de *template* proposto. Além do modelo, um exemplo de documento de concepção é apresentado, para o cenário de uso que foi criado e descrito no Capítulo 3.

[CENA 2]  
[CENA 3]

# ALT Story - Modelo de Unidade de Estudo para Produção Textual Colaborativa por meio de Ficção Interativa Digital

## Documento de Concepção da FID



### Documento de Concepção da FID

Nesta atividade, o seu grupo deverá conceber a FID. Dessa forma, preencham este *template*.

**Nome dos estudantes:** \_\_\_\_\_

**Turma:** \_\_\_\_\_

**Título da FID:** \_\_\_\_\_

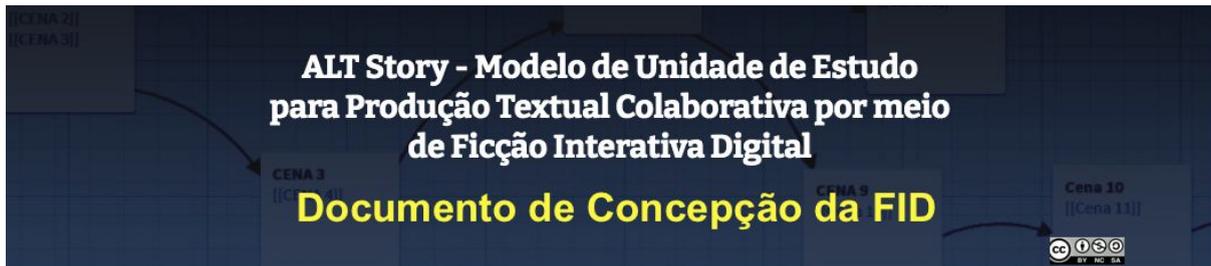
Subgênero (Ex: suspense,  
romance, aventura)

Objetivo(s)	
Enredo (exposição, complicação, clímax e o desfecho)	
Personagens	
Tempo (em que momento se passa a história)	
Espaço (lugar onde se passa a história)	

Cenas

NPCs ( <i>Non-Player Character</i> : personagem que não é o jogador)	
Artefatos da história ( objetos, inventário)	

**Esboço da FID (aqui vocês podem esboçar visualmente a FID - cenas e tomadas de decisão)**



## Documento de Concepção da FID

Nesta atividade, o seu grupo deverá conceber a FID. Dessa forma, preencham este *template*.

**Nome dos estudantes:** Antônio e Juliane

**Turma:** A

**Título da FID:** O HOTEL ABANDONADO

Subgênero (Ex: suspense, romance, aventura)	Suspense
Objetivo(s)	Ajudar o personagem principal a sair do hotel abandonado, que se encontra na mais completa escuridão.
Enredo (exposição, complicação, clímax e o desfecho)	<p>Um homem acorda em um hotel abandonado e, para salvar sua vida, tenta sair do local com segurança. O hotel está totalmente sem luz.</p> <p>Atrás dele, para devorá-lo, há uma aranha gigante. Ele precisa decidir rapidamente o melhor caminho e a melhor estratégia para escapar com vida. Além disso, precisa descobrir o que aconteceu com ele. Como ele foi parar naquele hotel?</p> <p>Em uma emocionante fuga, ele encontra diversos jornais antigos e descobre todo o mistério. Santa Mônica foi invadida por um vírus mutante e isso, agora, faz todo o sentido.</p>

<p>Personagens</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Homem jovem, 22 anos, estudante de Medicina. (protagonista)</li> <li>- Aranha gigante (antagonista)</li> </ul>
<p>Tempo (em que momento se passa a história)</p>	<p>2062 - 2070</p>
<p>Espaço (lugar onde se passa a história)</p>	<p>Hotel em Santa Mônica</p> <p>Quarto do hotel</p> <p>Banheiro do quarto</p> <p>Corredor</p> <p>Sala dos funcionários</p> <p>Hall de Entrada do Hotel</p>
<p>Cenas</p>	<p><b>Cena 1:</b></p> <p>Você acorda sozinho na cama de um hotel e percebe que ele está abandonado. Ao lado da cama há um celular descarregado e seu carregador.</p> <p><b>Tomadas de decisão da Cena 1:</b></p> <p>Você decide sair do quarto para procurar ajuda e depois pensar no celular.</p> <p>Você tenta ligar o celular na tomada.</p> <p><b>Cena 2 :</b></p> <p>Sair do quarto</p> <p>O corredor está muito escuro. Você consegue ver minimamente, sua visão é, praticamente, nula.</p> <p><b>Tomadas de decisão da Cena 2:</b></p> <p>Você tenta, através do tato, encontrar uma porta.</p> <p>Você tenta, através do tato, encontrar o disjuntor.</p> <p><b>Cena 3:</b></p> <p>Ligar o celular na tomada</p>

Obviamente, a tentativa de ligar o celular na tomada fracassa, pois não há energia no hotel.

Como entra pouca luz pela janela, ao colocar o celular na tomada, você esbarra em um móvel e faz um barulhão.

"POU!!!"

Assim, você atrai a atenção de algo ou alguém e começa a escutar passos na direção do quarto.

#### **Tomadas de decisão da Cena 3:**

Você tenta reagir.

Você se esconde.

#### **Cena 4 - Final 1:**

Encontrar uma porta

Ao tentar encontrar uma porta, você, sem querer, esbarra em alguma coisa. No escuro, não há como saber o que é.

Quando você menos espera, é atingido fortemente e morre.

Simplesmente, você está morto!

#### **Cena 5:**

Encontrar o disjuntor

Você anda rapidamente pelo corredor e acaba entrando em uma sala. Coincidentemente, esse é o lugar certo, a sala dos funcionários. Você consegue achar o disjuntor e tenta ligá-lo, mas ele está quebrado.

Que azar!

Então, você chuta, sem querer, uma prateleira. Todo esse barulho atrai as atenções de algo (ou alguém). Você começa a escutar passos vindos em sua direção.

Ao lado da prateleira havia um balde com água, que você segura firme.

Uma aranha gigante arromba a porta da sala e você joga toda a água do balde nela.

Você pula o animal e sai correndo.

Agora, você precisa escolher entre:

Tomadas de decisão Cena 5:

Descer pela escada ou

Continuar em frente.

**Cena 6 - Final 2:**

Descer pela escada

Você consegue descer a escada e, agora, está no Hall de Entrada do Hotel, que está iluminado, pois possui amplas janelas. Uma prateleira com jornais chama sua atenção. Você pega os jornais, uma lanterna, que está ao lado, e esconde-se em um armário. A leitura das manchetes fixa a sua atenção.

Jornal do ano de 2017

"Santa Mônica, 20 de julho de 2017.

Homem jovem, 22 anos de idade, estudante de Medicina, está desaparecido."

Jornal do ano de 2020

"Santa Mônica, 05 de abril de 2020.

Coronavírus chega a Santa Mônica."

Jornal do ano de 2050

"Santa Mônica, 15 de setembro de 2050.

Coronavírus sofre mutação e, agora, revive pessoas e animais."

Jornal do ano de 2052

"Santa Mônica, 08 de novembro de 2052.

Mutação do Coronavírus chega a Santa Mônica."

Jornal do ano de 2062

"Santa Mônica, 22 de janeiro de 2062.

Falha na mutação do Coronavírus. Agora, os seres vivos são os mutantes."

Jornal do ano de 2070

FIM DOS TEMPOS!

Você olha para seu braço e percebe que não é mais o mesmo. Você não tem mais o controle sobre o seu corpo. Você é um mutante!

**Cena 7 - Final 3:**

Continuar em frente

Em questão de segundos, a aranha gigante consegue se recuperar do golpe da água.

Ela consegue ser mais rápida do que você e... "NHAC!"...

Simplesmente, você está morto!

**Cena 8 - Final 4:**

Você tenta reagir

Pela luz que entra pela janela, ele consegue ver uma aranha muito grande, do tamanho de sua perna. Ela arrombou a porta!

Você fica horrorizado! Nunca viu uma aranha como aquela!

Com o susto, você fica paralisado. O ataque é tão rápido que ela o devora em segundos.

**Cena 9:**

Você se esconde

Você entra no banheiro do seu quarto e fica segurando com muita força a porta.

Dali, você consegue ouvir algo ou alguém arrombando a porta, andando pelo quarto, saindo e depois..."silêncio"!

**Tomadas de decisão - Cena 9:**

Você sai do esconderijo.

Você tenta encontrar algo para se proteger.

**Cena 10 - Final 5:**

Sai do esconderijo

Era só um truque!

Uma aranha gigante cai em sua cabeça. Em um ataque rápido e certo, devora você em segundos.

**Cena 11 - Final 6**

Tenta encontrar algo para se proteger

Você procura dentro do banheiro algo para se proteger de um possível ataque. Pelo tato, você encontra uma tesoura.

Assim, você sai do banheiro e sente algo cair em sua cabeça. Era uma aranha gigante!

Rapidamente, você consegue feri-la com uma tesourada. Pelo peso da aranha, você precisa jogá-la ao chão. No entanto, incrivelmente, ela continuava viva e consegue atacá-lo com muita força. Você morre ali mesmo.

Artefatos da história (objetos, inventário)	Celular, carregador, jornais, lanterna, disjuntor, estante, balde com água, móvel do quarto e tesoura.
---	--

## **4.4 Modelo de Questionário para Avaliação da Unidade de Estudo**

O terceiro modelo de questionário tem como objetivo realizar uma avaliação com os estudantes sobre a própria unidade de estudo, visando obter a percepção dos mesmos sobre a atividade desenvolvida, com o propósito de pensar em melhorias para uma possível execução futura. O mesmo foi desenvolvido tomando como referência os instrumentos elaborados por Battistella (2016) e também por Filatro (2008), com relação à avaliação do design instrucional. Esse instrumento é elaborado no seguinte estágio do *Alt Story*:

*Fase 5 - Avaliação*

*5.3 Avaliar a unidade de estudo*

*5.3.1 Avaliar a UE*

A seguir, apresenta-se o questionário proposto.



## Avaliação da Unidade de Estudo pelos Estudantes

Queridos, estudantes!  
Olá, tudo bem?

Chegamos ao final de nossa atividade de construção de Ficção Interativa Digital - FID, como parte do processo de aprendizagem de produção textual. E aí, vocês gostaram da atividade? Foi divertida? O que aprenderam com ela? Gostariam de repetir?

Para mim, é muito importante saber a opinião de vocês sobre esta atividade que desenvolvemos. Assim, convido vocês a preencherem este pequeno questionário de avaliação. Podem ser sinceros, deixar seus comentários e sugestões para que possamos sempre melhorar!

Para cada questão, marque um número de acordo com o quanto você concorda ou discorda de cada afirmação abaixo. Sendo:

1. Discordo totalmente
2. Discordo parcialmente
3. Nem discordo, nem concordo (ou não tenho condições de responder)
4. Concordo parcialmente
5. Concordo totalmente

Desde já agradeço sua colaboração.

Muito obrigado(a),

Professor(a) \_\_\_\_\_

Avaliação da Unidade de Estudo					
Afirmações	Marque uma opção				
	Discordo totalmente	Discordo	Nem discordo, nem concordo	Concordo	Concordo totalmente
1. Ao longo das aulas, senti confiança de que estava aprendendo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. A dinâmica das atividades ajudou a me manter atento às aulas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Os conteúdos trabalhados foram relevantes aos meus interesses.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Estou satisfeito(a), pois sei que utilizarei o que aprendi durante as aulas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Temporariamente, esqueci das minhas preocupações do dia a dia, fiquei totalmente concentrado nas atividades propostas em aula.	<input type="checkbox"/>				
6. Gostei de interagir com os colegas durante a realização das atividades.	<input type="checkbox"/>				
7. Me diverti junto com os colegas.	<input type="checkbox"/>				
8. As atividades promoveram momentos de cooperação entre os colegas.	<input type="checkbox"/>				
9. As atividades propostas não foram muito fáceis nem muito difíceis para mim, ou seja, foram adequadamente desafiadoras.	<input type="checkbox"/>				
10. Gostaria que outros professores ou outras disciplinas utilizassem essa prática pedagógica em suas aulas.	<input type="checkbox"/>				
11. Consegui atingir os objetivos das atividades, pois exercitei minhas habilidades de escrita.	<input type="checkbox"/>				
12. Estas atividades contribuíram para a minha aprendizagem na disciplina.	<input type="checkbox"/>				
13. Estas atividades foram eficientes para minha aprendizagem, em comparação com outras atividades da disciplina.	<input type="checkbox"/>				

Neste espaço, deixe suas contribuições, sugestões e/ou críticas para que possamos melhorar as atividades.

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## 5. Conclusão

Este relatório técnico apresentou o Modelo *Alt Story*, produto de mestrado que teve como objetivo principal servir como uma guia para apoiar professores de Língua Portuguesa em atividades didáticas que envolvam produção textual, com estudantes do ensino médio, utilizando Ficção Interativa Digital como tecnologia educacional de suporte.

O modelo, formado por cinco fases, permite ao docente partir do planejamento de uma unidade de estudo, envolvendo definição de conteúdos, infraestrutura necessária, requisitos em termos de tecnologias e de elementos de FID até o planejamento da avaliação ao longo da execução da unidade proposta. As duas primeiras fases envolvem apenas o professor como agente executor. A partir da terceira fase, os estudantes passam a se envolver, tornando-se agentes centrais, corresponsáveis por sua aprendizagem, trabalhando colaborativamente com professor e colegas, na produção textual e sua correspondente criação em uma ferramenta digital para desenvolvimento de ficção interativa. As FID criadas precisam ser testadas, quanto à sua organização enquanto “livro-jogo”, mas, principalmente, de acordo com os requisitos e conhecimentos de produção textual buscados pelo professor.

Por fim, as FID são apresentadas e conclui-se a unidade de estudo com três etapas de avaliação: (1) as próprias FID criadas são avaliadas pelos colegas, como forma de intensificar a participação e responsabilidade dos estudantes nesse processo; (2) a aprendizagem é avaliada pelo professor, sendo que essa pode ser um processo formativo, realizado ao longo de todas as fases e não apenas ao final, onde a etapa em si foi inserida no modelo; e, (3) a própria unidade de estudo é avaliada, pelos estudantes e pelo próprio professor, em um processo de autoavaliação, com vistas a propor melhorias para uma próxima execução da mesma, momento que segundo Filatro (2015) é essencial, para o repensar, para que o professor possa refazer seu planejamento com base em um histórico de casos de sucesso e pontos a melhorar.

## Referências

BATTISTELLA, P.E. **ENgAGED**: um processo de desenvolvimento de jogos para ensino em computação. 2016. 403 p. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2016.

BRAGA, J. C. **Objetos de aprendizagem**: metodologia de desenvolvimento. Santo André: Editora da UFABC, v.2, 2015.163 p. (Coleção Intera).

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** – Ensino Médio. Brasília, 2017. Disponível em:<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 10 jun. 2019.

FILATRO, A.; CAIRO, S. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015. 480 p.

FILATRO, A. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008. 192 p.

GRAHAM, S.; KEE, K.; VAUGHAN, T. The haunted school on horror Hill: a case study of interactive fiction in an elementary classroom. In: BAEK, Y. K. (Org.). [Gaming for classroom-based learning: digital role playing as a motivator of study](#), 2011, p. 113 – 124.

HAHN, R. **Collaborative creative writing in the L2 classroom using the software Twine**. In: International conference the future of Education, 2016, Florença.

LYÖMIÖ, S. **Level and story design in choose your own adventure games**. 2017. 83 p. Bachelor's thesis (Degree Programme in Design) - University of Applied Sciences, South-Eastern Finland, 2017.

PASSOS, P. C. S. J. **Interad**: uma metodologia para design de interface de materiais educacionais digitais. 2011. 182 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2011.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012. Título original: Digital game-based learning.

SIMONETTO, J.Q. **Alt Story: Modelo de unidade de estudo para produção textual colaborativa por meio de ficção interativa digital**. 2021. 191p. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2021.

SKAINS, R. L. Teaching digital fiction: integrating experimental writing and current technologies. **Palgrave Communications**, fev. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1057/s41599-019-0223-z>. Acesso em: nov. 2019.