



## GUIA DE APLICAÇÃO DO JOGO DIGITAL

2024



### **Metodologia Proposta:**

Propomos um estudo com três encontros por semana por até 3 meses (total de 36 sessões – segunda, quarta e sexta-feira) com os participantes (alunos) dentro do ambiente escolar, na sala de aula das turmas participantes da pesquisa, que irão jogar o jogo digital. Nesse sentido, a participação deve ser voluntária e cada sessão é planejada para ter duração de 10 minutos de preparação (entrega e recolhimento dos equipamentos) e 15 minutos de jogo.

### **Aplicação do jogo digital:**

Nos dias em que ocorrerão as sessões de aplicação, a equipe de aplicação irá até a sala de aula presencialmente, levando os equipamentos e dispositivos móveis necessários para a aplicação do jogo com a turma participante. Durante as sessões (segundas, quartas e sextas-feiras), todas as crianças da turma serão convidadas a utilizarem o jogo; as crianças podem optar não jogar caso não se sintam confortáveis para tal, ou por conta de algum mal-estar. Os aplicadores poderão fazer anotações sobre o uso do jogo pelos alunos, de forma a facilitar recordações importantes nas demais sessões seguintes. Estas observações podem ser realizadas em diário de campo, e devem englobar o comportamento da turma com o jogo, se o jogo está difícil ou fácil, e a interação dos alunos entre si no ambiente escolar. No contexto da aplicação, os dispositivos serão entregues pelo grupo de aplicadores no início de cada encontro/sessão, que preferencialmente deve contar com auxiliares (1 responsável e 1 auxiliar, preferencialmente, ou mais integrantes se possível nas primeiras sessões) para acompanhar e ajudar os participantes sempre que necessário durante as sessões. Ao final de cada encontro, os dispositivos serão coletados pela equipe de aplicação, que levará os equipamentos para o armazenamento dos dados recolhidos.



### **Sessão Introdutória:**

Antes do início das aplicações com o jogo digital, é importante que a equipe responsável pelas aplicações interaja com o jogo Apollo & Rosetta, para compreender o fluxo de telas, o registro do usuário, as narrativas e as atividades, jogando pelo menos 5 níveis de cada. Assim, a equipe terá mais propriedade sobre o jogo, e poderá auxiliar a turma nas futuras sessões de aplicação.

Sugere-se que as 3 primeiras sessões (Sessões Iniciais) com Apollo & Rosetta sejam voltadas para o aprendizado dos jogadores em relação ao jogo digital. Assim, pode-se garantir que os participantes conheçam melhor o jogo, para que as demais sessões possam ocorrer sem muitas interrupções. O ideal é que a primeira sessão dure mais tempo que as demais, pois envolverá o registro dos alunos e apresentações de narrativas – sugere-se 30 minutos de aplicação na primeira sessão se possível.

### **Sessão 1: Registro dos usuários e narrativas.**

Escolher ajudantes (participantes) para auxiliar na entrega dos dispositivos. Os usuários devem receber instruções de como utilizar ergonomicamente o celular: cotovelos sobre as mesas, sentados nas cadeiras de forma confortável, com o *smartphone* na altura dos olhos, e volume dos fones de ouvido no médio (50%). Após, prosseguir para a abertura do jogo e registro do usuário com seu nome e preferência de jogador na tela de registro (Apollo ou Rosetta). Orientar para que acessem a narrativa de Introdução e, após o término desta narrativa, entrar em Psicoeducação. Então, os jogadores podem acessar as primeiras 3 atividades, passando pela Narrativa e Tutorial antes de jogar o tempo restante dos 5 minutos para cada atividade. As sessões iniciais seguintes deverão seguir o formato de *Seleção da Atividade – Narrativa – Tutorial – Jogar* no tempo restante, também nessa ordem.

**Importante:** Os smartphones devem estar identificados, e uma lista com os nomes dos participantes deve ser confeccionada, para que se possa identificar quais participantes jogam com quais *smartphones*. A primeira sessão deve englobar também esta etapa.



## **Passo a Passo para Equipe de Aplicação - O que fazer na sala de aula?**

- 1.** Introdução: Em caso de equipe externa de aplicação, ao chegar, identificar-se para a turma como aplicadores e verificar se a professora da sala de aula tem ciência da aplicação (às vezes pode ser uma substituta) - caso não saiba, inteirar ela que será feita uma breve aplicação com *smartphones* e que os alunos estão cientes.
- 2.** Chamar atenção, pedir para que todos se sentem, para que se possa iniciar a aplicação.
- 3.** Escolher os ajudantes do dia – baseado no dia anterior (em caso de dúvida, perguntar para as crianças participantes) – o número ideal de ajudantes é entre 4 e 5 – para evitar algazarra.
- 4.** Metade das crianças entrega fones de ouvido, os outros os *smartphones*.
- 5.** Escrever no quadro os 3 jogos do dia.
- 6.** Controlar o tempo de 5 minutos por jogo.
- 7.** Ao fim dos 5 minutos, avisar aos participantes para, ao terminar a fase, trocar para o próximo jogo (reiterar qual será).
- 8.** Ao final do tempo da última atividade, avisar que está no último minuto e pedir para que, quem terminar a fase, tirem e enrolarem cabos dos fones, para proceder ao desligamento dos aparelhos.
- 9.** Solicitar auxílio aos ajudantes do dia para recolher os equipamentos.
- 10.** Conferir a quantidade de telefones, em caso de dúvida, pedir a todos que verifiquem nas mesas se sobrou algum.

