

# Softwares Educacionais

Licenciatura em Ciências da Computação 2022.1

Prof. Dr. Jesse Nery Filho

Site: [jn-f.com](http://jn-f.com)

E-mail: [jesse.filho@ifbaiano.edu.br](mailto:jesse.filho@ifbaiano.edu.br)

# O que vamos ver?

- **Bases pedagógicas para um Software Educacional;**
- **Exemplos de Jogos Educacionais desenvolvidos pelo Comunidades Virtuais;**
- **Estudo de Caso de desenvolvimento de um Jogo Educacional.**

# Material de Apoio

**TEXTO: Avaliação de Software Educativo: Reflexões para uma Análise Criteriosa**

**Autora: Fábria Magali Santos**

**Fonte:**

**<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/2/1/avaliacatildeo-de-software-educativo-reflexoes-para-uma-analise-criteriosa>**

# Bases pedagógicas de um SE

A primeira tarefa do professor que se propõe a analisar um software educativo é identificar a concepção teórica de aprendizagem que o orienta, pois um software para ser educativo deve ser pensado segundo uma teoria sobre como o sujeito aprende, como ele se apropria e constrói seu conhecimento.

Numa perspectiva construtivista, a aprendizagem ocorre quando a informação é processada pelos esquemas mentais e agregadas a esses esquemas. Assim, o conhecimento construído vai sendo incorporado aos esquemas mentais que são colocados para funcionar diante de situações desafiadoras e problematizadoras.

# Bases pedagógicas de um SE

Piaget aborda a inteligência como algo dinâmico, decorrente da construção de estruturas de conhecimento que, à medida que vão sendo construídas, vão se alojando no cérebro. A inteligência, portanto, não aumenta por acréscimo, e sim, por reorganização.

Essa construção tem a base biológica, mas vai se dando à medida em que ocorre a interação, troca recíprocas de ação com o objeto do conhecimento, onde a ação intelectual sobre esse objeto refere-se a retirar dele qualidades que a ação e a coordenação das ações do sujeito colocaram neles. O conhecimento lógico - matemático provém da abstração sobre a própria ação.

# Bases pedagógicas de um SE

Os fatores de desenvolvimento, segundo Piaget, são a maturação biológica, a experiência física com objetos, a transmissão social (informação que o adulto passa à criança) e a equilibração.

A equilibração contrabalança os três primeiros fatores, ou seja, equilibra uma nova descoberta com todo o conhecimento até então construído pelo sujeito. Os mecanismos de equilíbrio são a ASSIMILAÇÃO e a ACOMODAÇÃO.

# Bases pedagógicas de um SE

Todas as ideias tendem a ser assimiladas às possibilidades de entendimento até então construídas pelo sujeito. Se ele já possui as estruturas necessárias, a aprendizagem tem o significado real a que se propôs. Se, ao contrário, ele não possui essas estruturas, a assimilação resulta no ERRO CONSTRUTIVO.

Diante disso, havendo o desafio, o sujeito faz um esforço contrário ao da assimilação. Ele modifica suas hipóteses e concepções anteriores ajustando-as às experiências impostas pela novidade que não foi passível de assimilação. É o que Piaget chama de ACOMODAÇÃO: o sujeito age no sentido de transformar-se em função das resistências impostas pelo objeto.

# Bases pedagógicas de um SE

O desequilíbrio, portanto, é fundamental para que haja a falha, a fim de que o sujeito sinta a necessidade de buscar o reequilíbrio, o que se dará a partir da ação intelectual desencadeada diante do obstáculo: A ABSTRAÇÃO REFLEXIVA. É na abstração reflexiva que se dá a construção do conhecimento lógico - matemático (inteligência), resultando num equilíbrio superior e na conseqüente satisfação da necessidade.



# Aprendizagem Significativa

Duffy e Jonassem (1991) sugere que para aprender significativamente, os indivíduos têm que trabalhar com problemas realistas em contextos realistas. Devem ser explorados problemas que apresentem múltiplos pontos de vistas, para que o aprendiz construa cadeias de ideias relacionadas. Dessa forma o aprendiz deve engajar-se na construção de um produto significativo relacionado com sua realidade. É o que Valente denomina de "construcionismo contextualizado".

# A impotancia do Erro

A noção de "erro" é relativizada na teoria construtivista. Nela o erro é uma importante fonte de aprendizagem, o aprendiz deve sempre questionar-se sobre as consequências de suas atitudes e a partir de seus erros ou acertos ir construindo seus conceitos, ao invés de servir apenas para verificar o quanto do que foi repassado para o aluno foi realmente assimilado, como é comum nas práticas empiristas. Portanto, um software educativo que se propõe a ser construtivista deve propiciar à criança a chance de aprender com seus próprios erros.

O simples fato de um software possuir sons e animações não são indicativos para que o mesmo seja classificado como construtivista.

# Behaviorismo (comportamentalismo)

Do ponto de vista do Behaviorismo (comportamentalismo), aprender significa exibir comportamento apropriado; o objetivo da educação nessa perspectiva é treinar os estudantes a exibirem um determinado comportamento, por isso usam o reforço positivo para o comportamento desejado e o negativo para o indesejado.

A instrução programada é uma ferramenta de trabalho nessa linha de ação e aplica os princípios de Skinner para o desenvolvimento do comportamento humano: apresentam a informação em seções breves, testam o estudante após cada seção, apresentam feedback imediato para as respostas dos estudantes.

# Behaviorismo (comportamentalismo)

Os princípios do Behaviorismo baseiam-se em "Condicionadores Operantes", que têm a finalidade de reforçar o comportamento e controlá-lo externamente. Nessa concepção a aprendizagem ocorre quando a informação é memorizada. Como a informação não foi processada, ela só pode ser repetida, indicando a fidelidade da retenção, não podendo ser usada para resolver situações problematizadoras.

# SE autonomo?

Outro ponto a ser considerado na avaliação de um software para uso educacional está no fato de verificar se ele busca ser autônomo, descartando, desconsiderando a figura do professor como "agente de aprendizagem" ou se ele permite a interação do aluno com esse agente, com outro aluno ou mesmo com um grupo de alunos.

# SE autônomo?

Se o software tem a pretensão de ser autônomo, tem como fundamento o ensino programático, onde as informações padronizadas e "pasteurizadas", por si só, promovem o ensino de qualquer conteúdo, independente das condições específicas da realidade educacional de uma escola.

Além do mais, qualquer software que se propõe a ser educativo tem que permitir a intervenção do professor, como agente de aprendizagem, como desencadeador e construtor de uma prática específica e qualificada que objetiva a promoção do aprendiz.

# Construtivismo

Dentro da concepção construtivista, um software para ser educativo deve ser um ambiente interativo que proporcione ao aprendiz investigar, levantar hipóteses, testá-las e refinar suas ideias iniciais, dessa forma o aprendiz estará construindo o seu próprio conhecimento.

Para Valente (1998), a realização do ciclo descrição - execução - reflexão - depuração - descrição é de extrema importância na aquisição de novos conhecimentos por parte do aprendiz.

# O Ciclo

**Descrição da resolução do problema:** O aprendiz lança mão de todas as estruturas de conhecimentos disponíveis (conceitos envolvidos no problema sobre o computador e a linguagem de programação, estratégias de aplicação desses conceitos, etc.) para representar e explicitar os passos da resolução do problema em termos da linguagem de programação no computador.



# O Ciclo

**Execução dessa descrição pelo computador:** A execução fornece um "feedback" fiel e imediato para o aprendiz. O resultado obtido é fruto somente do que foi solicitado à máquina.

# O Ciclo

## **Reflexão sobre o que foi produzido pelo computador –**

A reflexão sobre o que foi executado no computador, nos diversos níveis de abstração, pode provocar alterações na estrutura mental do aluno. O nível de abstração mais simples é a empírica, que permite a ação do aprendiz sob o objeto, extraíndo dele informações como cor, forma, textura, etc. A abstração pseudoempírica permite ao aprendiz deduzir algum conhecimento da sua ação ou do objeto. A abstração reflexionante permite ao aprendiz pensar sobre suas próprias ideias.

# O Ciclo

Esse processo de reflexão sobre o resultado do programa pode provocar o surgimento de uma das alternativas: a resolução do problema apresentado pelo computador corresponde às ideias iniciais do aprendiz e portanto não são necessárias modificações no procedimento ou a necessidade de uma nova depuração do procedimento porque o resultado é diferente das ideias iniciais.

# O Ciclo

**Depuração dos conhecimentos por intermédio da busca de novas informações ou do pensar** - O processo de depuração dos conhecimentos acontece quando o aprendiz busca informações (conceitos, convenção de programação, etc.) em outros locais e essa informação é assimilada pela estrutura mental, passando a ser conhecimento e as utiliza no programa para modificar a descrição anteriormente definida. Nesse momento, repete-se o ciclo descrição - execução - reflexão - depuração - descrição.

# O Ciclo no Software Educacional

Levando em consideração esse ciclo, o software pode ser interpretado como a explicitação do raciocínio do aprendiz, fornecendo dois ingredientes importantes para o processo de construção do conhecimento. Primeiro, o "feedback" é fiel, se houver problema no funcionamento do programa, esse é produto do pensamento do aprendiz. Segundo, a resposta imediata fornece os resultados que são construídos passo a passo pelo computador, podendo confrontar suas ideias originais com os resultados obtidos na tela. Essa comparação constitui o primeiro passo no processo reflexivo e na tomada de consciência sobre o que deve ser depurado.

# Qualidade de Software

**Funcionalidade** - Evidencia que o conjunto de funções atende às necessidades explícitas e implícitas para a finalidade a que se destina o produto.

**Usabilidade** - Evidencia a facilidade de utilização do software.

**Confiabilidade** - Evidencia que o desempenho se mantém ao longo do tempo em condições estabelecidas.

**Eficiência** - Evidencia que os recursos e os tempos envolvidos são compatíveis com o nível de desempenho requerido para o produto.

**Manutenibilidade** - Evidencia que há facilidade para correções, atualizações e alterações.

**Portabilidade** - Evidencia que é possível utilizar o produto em diversas plataformas com pequeno esforço de adaptação.

# TRÍADE



TRÍADE – primeiro jogo do Comu  
Produção in

FINANCIAMENTO



APOIO



FINANCIAMENTO



No ano de 1774, a França era governada pelo Rei Luís XVI, marido da austríaca Maria Antonieta. O regime político predominante nesta época era o Absolutismo, que permitia o Rei concentrar todos os poderes em suas mãos.

TRIÁDE

No ano de 1774, a França era governada pelo Rei Luís XVI, marido da austríaca Maria Antonieta. O regime político predominante nesta época era o Absolutismo, que permitia o Rei concentrar todos os poderes em suas mãos.



O Terceiro Estado era formado por pessoas que na sua maioria eram pobres.



O jogo conta a história da Revolução Francesa com cinematics em forma de



No ano de 1774, a França era  
Mar... Antonieta. O regime p  
7... rru... e se concentra

# TRIÁDE



Com gráficos modernos  
à vida localizações históricas da França

TRÍADE



Equipe de desenvolvimento



## Aventura no Polo

Olá! Seja bem vindo!

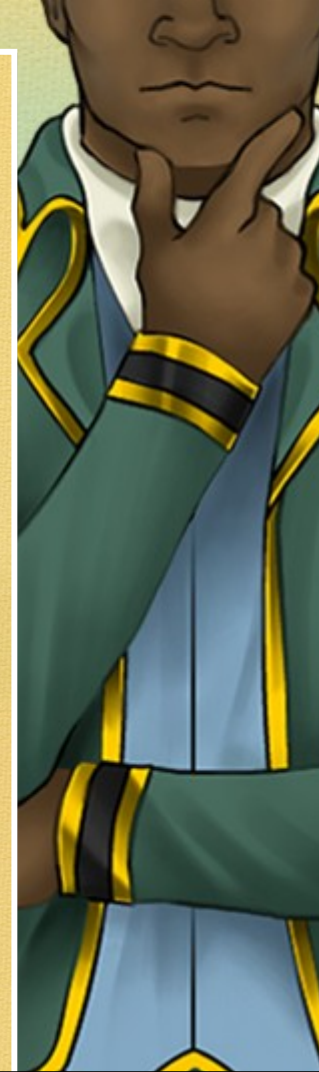
Prepare-se para uma fantástica aventura nas empresas do Pólo Industrial de Camaçari. Você conhecerá o mundo das transformações, onde produtos fabricados no Pólo resultam numa infinidade de objetos presentes em seu dia-a-dia.

Clique em **Entrar no Pólo** para começar!

Dois serious games desenvolvidos por  
Braskem Game Quiz &

Clique em **Entrar no Pólo** para





# BÚZIOS

Ecos da Liberdade

BÚZIOS: Um adventure point & click que  
a conjuração baiana. Produzido



Ecos da Liberdade



# Búzios

Ecos da Liberdade

Seguindo a mesma linha do Tráide, Búzios  
de uma revolução importantíssima



Você joga como Francisco, um jovem que, ao r  
se depara com todos os problemas sociais da capit

**Búzios**  
Ecos da Liberdade



Equipe de desenvolvi

Ecos da Liberdade



**BRASIL 2014**

Salvador rumo ao Hexa!

**BRASIL 2014:** Um City Builder que dá ao jogador a oportunidade de preparar Salvador para a Copa do Mundo.





**BRASIL 2014**  
Copa do Mundo

O Jogador terá que administrar a cidade e desenvolver pontos turísticos, culminando na construção da



**GUARDIÕES  
DA FLORESTA**



**Guardiões da Floresta: Uma aventura pela floresta a  
permite o jogador controlar duas lendas do folclore**



TUKA, PRECISAMOS ENCONTRAR ESSA TAL FÁBRICA QUE FOI CONSTRUÍDA NA FLORESTA.

A circular menu with a brown background and a silver border. It contains two character icons. The top icon is a brown wolf-like creature with a white chest, labeled with the number '2'. The bottom icon is a character wearing a green hat and a red mask, labeled with the number '1'.

O jogador terá que g...  
e a lara pela



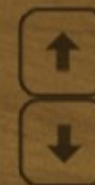
O jogador terá que g  
e a lara pela



Encontre e converse com p

Ajude Luno e Iara a chegarem até a outra margem do rio. Luno pode pular nos troncos e nos jacarés com a boca fechada. Mas, a Iara precisará desviar-se deles.

Controles:



Passe por d  
en



Parte da equipe de desenvolvimento testa o jogo em um computador.

# IN SITU

JOGAR

INFO

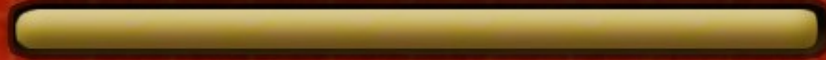
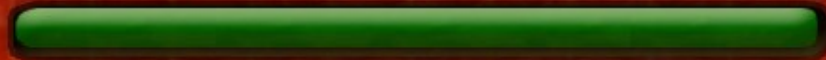
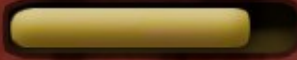
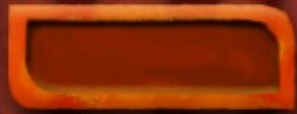
SAIR

In Situ: Primeira experiência do grupo com  
Produzido em





É um  
assuntos da



O jogo simula a inva  
tentando agredir células de un



Escolha e  
a saúde c



**NOVO JOGO**

**CONTINUAR**

**CONFIGURAÇÕES**

**CRÉDITOS**

**SAIR**

Industriali: O segundo City Builder do Comun  
Produzido entre

recurso - £441.00  
- £71.00

produção 0

população 775




O jogador irá imergir na Inglaterra que estará em plena Revolução Industrial

recurso £123.00  
- £53.00

produção 45

população 160



 A sua cidade precisa estar mais bem desenvolvida para construirmos uma ponte, volte mais tarde.

X

Você começa em uma cidade  
o avanço te

# FLYING SHUTTLE



a Flying Shuttle  
s uma pessoa  
capaz de fazer  
es peças de  
. Esse novo  
amento gerou  
produção e  
r necessidade de  
de obra.



John Kay (1704-1779), inventor inglês que patenteou a Flying Shuttle em 1733.

# FÁBRICA METALÚRGICA



O aumento populacional impulsionou o desenvolvimento das fábricas metalúrgicas que desempenhavam papel fundamental na confecção de artefatos e instrumentos necessários ao cotidiano da sociedade inglesa.

# BAN



o  
b  
c  
e

Faça

### Capitão Cook começa a mapear Austrália, o novo continente.

arca, suscipit sit amet egesta vitae, frangilla ac ligula. Nullam ut augue ac metus debitas egestas. Curabitur eget porttitor purus. Duis urna lacus, sociis non tempus eu, placerat nec nisi. Etiam neque sapias, viverra ut laoreet quis, sodales sed libero. Donec id mauris non purus congue sociis non ut sapias. Prae et sus vitae sem faucibus tincidunt. Duis massa dui, ullamcorper sus porta nec, porta ac lorem. Proin et massa ut libero lobortis fermentum purus quis dolor. Etiam in variis lorem. Nalla eget enim eget. Nam a nibh vivae ipsum feugiat molestosa et nec velit. Ut in felis id est posuere

### Ira divina? Terremoto seguido de tsunami que destrói Lisboa.

Laese ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse vitae dui tortor, in variis lacus. Nalla e tellus tortor. Mauris eget felis in dolor rursus frangilla non et mi. Etiam vitae viverra ante. Aenean sit amet tempor arci. Donec ultrices vehicula odio, non lacinis ante gravida orci. Mauris dicitur felis ut nunc sodales sed faucibus neque elementum. Phasellus nunc velit, ultricies quis euismod in, localis or quam. Nalla pulvinar mauris quis turpis adipiscing aliquet. Nalla tincidunt bibendum dui. Morbi volutpat justo a metus lectus imperdiet. Proin ac dolor sit amet erat gravida pretium. Aliquam ac tellus quis metus ullamcorper congue sit amet sit amet lorem. Ut non tincidunt ante. Phasellus sit amet neque vel diam congue commodo. Nunc commodo purus ac tellus consequat consequat.

Suspendisse tortor magna, molestie sed convallis vitae, pulvinar et sem. Sed vitae leo massa. Aenean hendrerit, dolor nec sollicitudin faucibus, purus eros facilisis est, id semper justo risa ac arci. Aliquam accumsan sapias a arca condimentum aliquam. Vestibulum molestie condimentum augue, ultrices tincidunt nisi semper eu. Sed viverra risa in quam sagittis lectus. Quisque ullamcorper nibh sit amet turpis bibendum egestas. Mauris commodo adipiscing turpis, eget feugiat elit volutpat orci. Maecenas arci diam, adipiscing lectus rursus sed, aliquam non neque. Integer et ante mi, ut dapibus quam. Sed tincidunt aliquet urna vel commodo. Aliquam lacus arci eget erat vehicula sagittis. Pellentesque hendrerit variis ante sit amet vehicula. Suspendisse id mauris et odio vulputate vulputate.

Nam a nibh vivae ipsum feugiat molestosa et nec velit. Ut in felis id est posuere cursus gravida lacinis tortor. Cuius vel mauris lectus. Sed id neque in ipsum vestibulum consetetur non non arca. Cuius odio sem, consequat sit amet viverra ut, semper nec velit. Morbi placerat commodo sapias, in convallis ligula ullamcorper commodo. Sed magna arci, porta ac tempus



Operários se dizem insatisfeitos com as condições de trabalho.

## EXPLORAÇÃO QUE GERA INSATISFAÇÃO

Os trabalhadores das fábricas começam a manifestar casos isolados de reclamação a respeito das condições de trabalho. A carga horária abusiva, o ritmo de trabalho estafante e a remuneração

gerar alguma instabilidade. Já se comenta até a que greves poderiam ocorrer. Os donos das fábricas precisam adotar uma estratégia que evite as sérias consequências de uma insatisfação

Guie sua cidade para o desenvolvimento sustentável, não somente o lucro, se estiver preparado para sofrer as consequências.

## FALTAM TRABALHADORES DA ALTA QUALIDADE

Seja nas fazendas ou nas oficinas, as inovações tecnológicas aumentaram a capacidade de produção, o que significa mais era produzido em menos tempo. Mas isso tudo tem um preço: a falta de trabalho.

## POBREZA TOMA CONTA DA CIDADE

O não investimento em novas técnicas produtivas na agricultura e na manufatura gera um atraso no desenvolvimento representado pela falta de recursos para administração pública. O dinheiro precisa ser investido em melhorias que que permitam produzir mais.

novas técnicas produtivas na agricultura e na manufatura gerou um acúmulo de recursos para a administração pública. Esse dinheiro precisa ser reinvestido em novas melhorias, criando assim um desenvolvimento sustentável. Isso tudo graças a uma cidade a um patamar de desenvolvimento jamais alcançado. Isso tudo graças a uma cidade a um patamar de desenvolvimento jamais alcançado. Isso tudo graças a uma cidade a um patamar de desenvolvimento jamais alcançado.





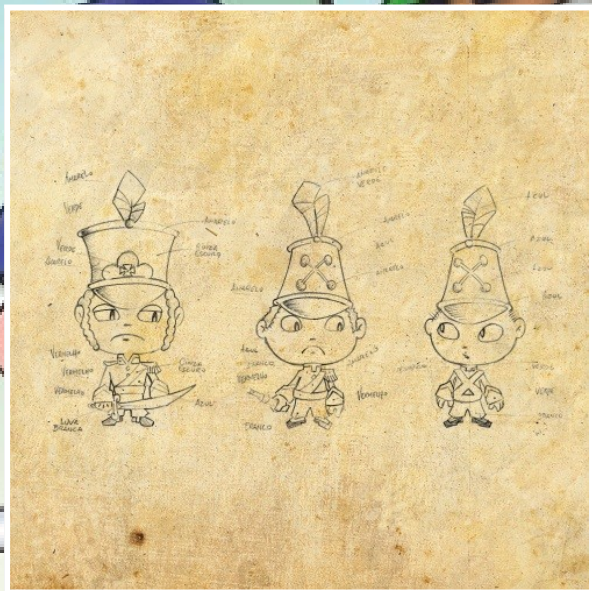
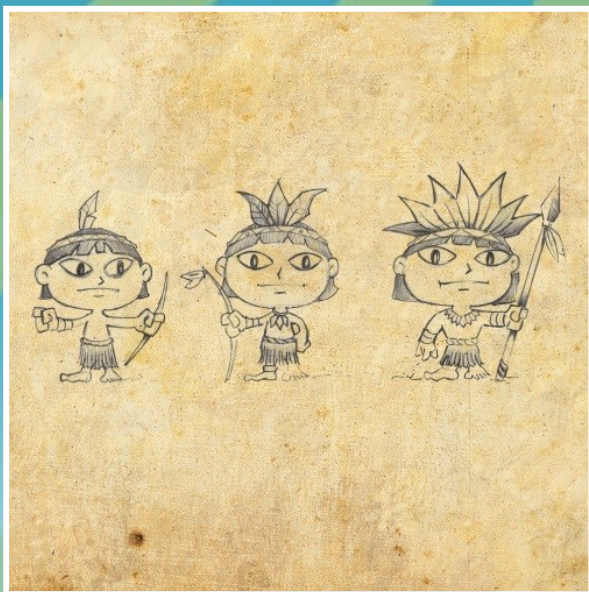
2 de Julho: O segundo Tower Defense do Comunidade  
Produzido entre

[WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD](http://WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD)

DESENVOLVIMENTO

FINANCIAMENTO





Guie personagens históricos da independência  
na luta contra a f

[WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD](http://WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD)

DESENVOLVIMENTO

FINANCIAMENTO





B 50

M 3300

H 107

2/7

10/10

1. Quartel da Palma



[WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD](http://WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD)

DESENVOLVIMENTO

FINANCIAMENTO





Desbloqueie e recrute  
e outros heróis

[WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD](http://WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD)

DESENVOLVIMENTO

FINANCIAMENTO





Lute por diversas localidades  
espalhadas entre Salvador, Itap

[WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD](http://WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD)

DESENVOLVIMENTO

FINANCIAMENTO





Foi o primeiro jogo do Cor  
lançado para dispositivos móv

[WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD](http://WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD)

DESENVOLVIMENTO

FINANCIAMENTO





Equipe que desenv

[WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD](http://WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD)

DESENVOLVIMENTO

FINANCIAMENTO



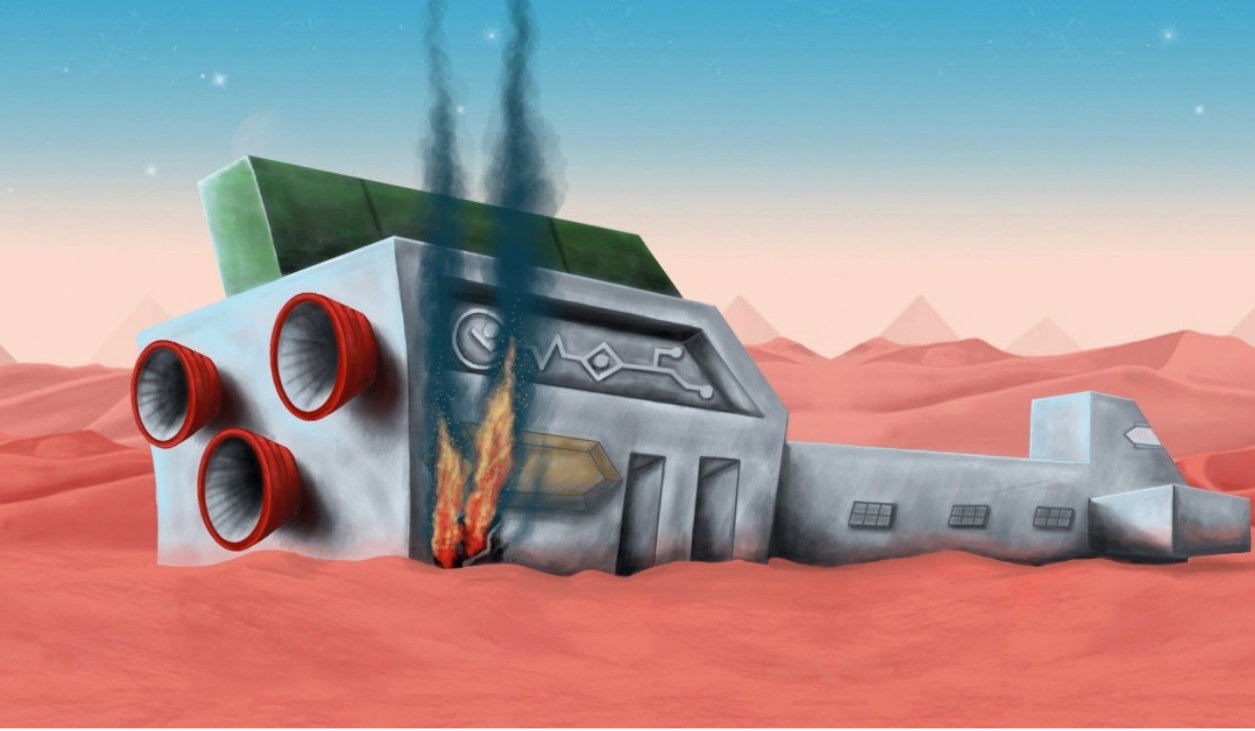


D.O.M.: O primeiro plataforma do Comun  
Entrega prevista para o o





Entre na pele de um bravo garoto do séc. XXIII, e ajude seu pai depois que sua nave interplanetária sofreu um mal



Atravesse vastos e diversos  
a procura da fonte d

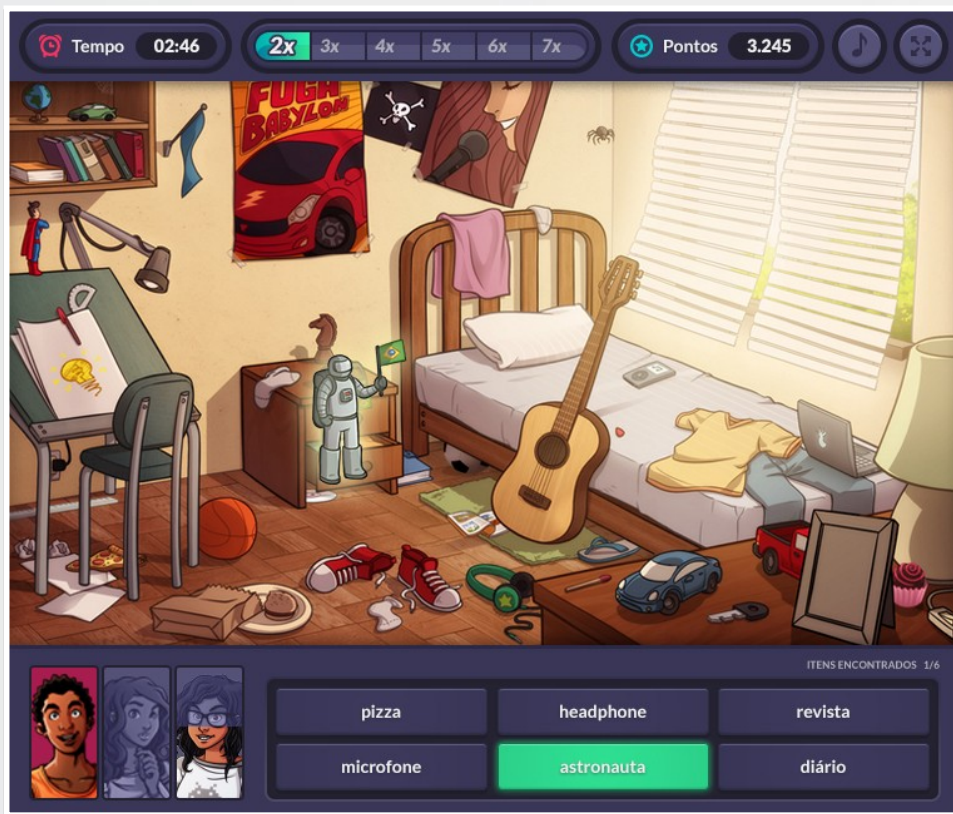


# JANUS

Janus: O jogo para redes sociais do Comunidade  
Desenvolvido



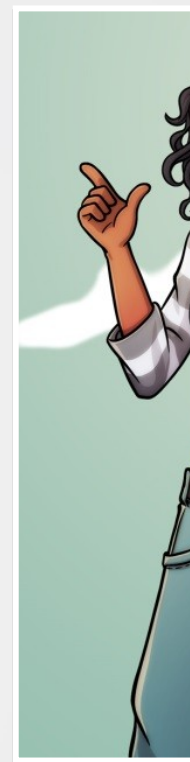
**virtualize**  
SOLUÇÕES DIGITAIS CRIATIVAS



N



É um hide & seek onde você deve encontrar itens escondidos para solucionar um misterioso caso.





# UNIVERS



O Jogo está sendo produzido em parceria com a e  
Fundada por ex-membros do grupo Com

Orientações  
Pedagógicas

# Búzios

Ecos da Liberdade

# Búzios

Ecos da Liberdade

Distribuidor/  
Desenvolvedor:



Comunidades  
Virtuais

Financiamento:



Fundação de Amparo  
à Pesquisa do Estado da Bahia



Secretaria de Ciência,  
Tecnologia e Inovação

Apoio:



UNEB  
UNIVERSIDADE DO  
ESTADO DA BAHIA



Conselho Nacional de Desenvolvimento  
Científico e Tecnológico



Comunidades  
Virtuais

[www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios)

#### 4.10. Salvar jogo

O jogador poderá salvar o jogo desde o primeiro momento de interação com o game. Para salvar o jogo, o jogador deve clicar na tecla *Esc*, que dará acesso ao menu. No menu que aparecer na tela, há a opção Salvar jogo.

### 5. BÚZIOS NA ESCOLA

Com o objetivo de criar mais um espaço de aprendizagem sobre a Revolta dos Alfaiates o professor pode propor atividades que despertem a criatividade do aluno, permitindo que exercitem a sua autoria.

Considerando que os jogadores recontam a história de jogos para compartilhar suas experiências com os outros, o professor pode propor a construção de outras narrativas sobre a Revolta dos Alfaiates a partir da interação com o jogo Búzios. Os alunos terão a oportunidade de se apropriar de outras linguagens para contar suas histórias. Dentre essas linguagens podem ser citadas história em quadrinhos, letras de música, teatro, dança, poesia, carta, produção de vídeos, entre outras. Dessa maneira, o aluno será desafiado a expressar quais os significados foram construídos sobre a Revolta dos Alfaiates e sobre a narrativa apresentada no jogo.

O desenvolvimento dessa proposta foi organizado em algumas etapas que são flexíveis à dinâmica e aos objetivos do professor com a turma, pois a nossa intenção não é propor um modelo.

#### 5.1. Etapas

- Interação do professor com o jogo Búzios, a fim de identificar quais as possíveis articulações entre esse game e o ensino de História.
- Apresentação dos fatos históricos relativos à Revolta dos Búzios.
- Interação dos alunos com o jogo Búzios individualmente no laboratório da escola. O professor pode criar possibilidades para que os alunos interajam com o jogo fora dos momentos de aula disponibilizando o acesso ao jogo no laboratório da escola ou mesmo na casa dos alunos, em *lan houses*, etc, já que o game encontra-se disponível para *download* gratuito na URL [www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios).
- Proposta de construção em grupos de narrativas em diferentes linguagens sobre a Revolta dos Búzios a partir da narrativa do jogo.
- Momentos de produção em sala de aula acompanhado pelo professor que mediará essa construção a partir de questionamentos e sugestões.
- Sociabilização das narrativas construídas.

Existem outras possibilidades para desenvolver um trabalho pedagógico com o jogo Búzios que podem ser pensadas pelos próprios docentes de acordo com suas intenções pedagógicas. Ao desenvolver essas propostas, é importante que o docente promova situações em que os seus alunos expressem em diferentes linguagens os sentidos que construíram a partir da interação com o jogo Búzios.