8
Referências


HANUSCH, F.; HANITZSCH, T. Mediating orientation and self-expression in the world of consumption: Australian and German lifestyle journalists' professional views. **Media, Culture & Society,** 35, n. 8, 2013. 943-959.


HWANG, L. H; DAMERA, P.; BROOKING, L.; LEE, C. P. **Promoting Oneself on Flickr:** Users’ Strategies and Attitudes. Proceedings of the 16th ACM


9
Apêndices

9.1
Estudo 1

9.1.1
Termo de consentimento

O SERG, Grupo de Pesquisa em Engenharia Semiótica do Departamento de Informática da PUC-Rio, desenvolve pesquisa científica na área de Interação Humano-Computador (IHC), com o objetivo de contribuir para a melhoria da experiência de usuários com artefatos computacionais.

Convidamos você a participar de um de nossos estudos sobre um sistema que, entre outras coisas, poderá ser utilizado por professores para construírem aulas baseadas em conteúdos disponíveis na Internet. Os alunos poderiam acessar essas aulas posteriormente, navegando e/ou interagindo pelos sites indicados nas aulas criadas por esses professores.

Na fase de pesquisa atual, estamos interessados em saber se este sistema realmente poderá ser utilizado para este fim educacional. Preciso então realizar, com professores, alguns estudos exploratórios para avaliar o uso do sistema. Para tanto, convidamos professores do Ensino Fundamental (a partir do 6º ano) e Médio de escolas públicas ou particulares para participar deste estudo.

Você é um destes convidados. Sua contribuição para nosso estudo envolve três atividades: assistir a uma apresentação que explica as bases teóricas e práticas necessárias para sua contribuição; elaborar, guiado por um cenário fictício, uma aula pertencente à sua área de ensino, utilizando o sistema em teste; e finalmente participar de uma breve entrevista após a interação. O tempo estimado para estas 3 atividades é em torno de 90 minutos.

A sua atuação no teste e na entrevista será registrada em áudio e a interação com o sistema será registrada com sistemas de captura. Esclarecemos que:

1) Os dados coletados destinam-se estritamente a atividades de pesquisa e desenvolvimento, e somente os pesquisadores do SERG têm acesso à íntegra do material resultante da avaliação.

2) A divulgação dos resultados de nossa pesquisa em foros científicos e/ou pedagógicos pauta-se no respeito à privacidade, e o anonimato dos participantes é preservado em quaisquer materiais que elaboramos.

3) Sua participação na avaliação pode ser interrompida a qualquer momento, e estamos disponíveis para quaisquer esclarecimentos que você deseje, antes, durante ou mesmo depois da realização da avaliação.

De posse das informações acima, você:
( ) Consente na realização das atividades acima.
( ) Não autoriza sua realização.
9.1.2
Cenário

Você é professor[a] \(^1\) de [matéria] de uma turma do Ensino [Fundamental/Médio] que procura sempre buscar novos conteúdos disponíveis na Internet para utilizar em suas aulas. Você está habituado a fazer pesquisas no Google por páginas que abordem os temas ensinados e por simulações e animações que podem ser utilizadas como exercício.

Em uma de suas pesquisas você encontrou informações sobre um sistema chamado Web Navigation Helper – WNH\(^2\), que, entre outras coisas, pode ajudar você a construir e estruturar uma aula completa apenas utilizando os recursos já existentes na Internet. Esta aula poderia ser acessada pelos seus alunos a partir de suas casas. A aula criada com o WNH permite que o professor mantenha-se “próximo” ao aluno na forma de diálogos de mediação, a partir dos quais os alunos têm acesso às informações passadas pelo professor sempre que este achar necessário. Além do professor guiar o aluno pela leitura das páginas sugeridas, o WNH permite que o aluno interaja com estas páginas, preenchendo dados em formulários, pesquisando informações em sistemas de buscas etc.

Você decide então criar uma aula sobre o tema [tema], utilizando o WNH. Sua aula faz o aluno percorrer várias páginas, interagir com algumas animações e utilizar um sistema que calcula níveis de radiação. Além disso, há sugestões de atividades e de recursos complementares que podem interessa als alunos.

Diante deste cenário, sua atuação neste teste consiste em duas atividades:

- Planejamento e elaboração de como será a sua conversa com o aluno, ou seja, qual a sequência de apresentação do conteúdo, como vai ser feita a mediação com os diálogos...
- Criação da aula planejada usando o WNH. Nesta etapa, você terá o acompanhamento do aplicador do teste para realizar as ações na ferramenta.

9.1.3
Diálogos de mediação das aulas

As seções a seguir trazem capturas de tela das quatro aulas criadas pelos professores participantes do Estudo 1. Observe que embora as aulas elaboradas pelos participantes deste estudo tenham sido criadas com o antigo WNH, as imagens replicadas aqui foram geradas com a versão atual do SideTalk. Outro detalhe importante é que as imagens apresentam a interação no modo “Editar conversas” do SideTalk, apenas para explicitar a relação entre os comandos do script, os elementos relacionados nas páginas abertas e os diálogos exibidos. Note que o comando apresentado na coluna “Comando” é exatamente o mesmo que fica selecionado na imagem correspondente. Isto significa que apenas após o usuário clicar em “Continuar”, o comando em questão será executado. Por exemplo, na Figura 9-1, a URL indicada no comando só será carregada, após o usuário “autorizar”, ou seja, ele ainda não estará vendo o conteúdo da página neste momento, apenas no instante subsequente (Figura 9-2).

---

\(^1\) Os termos entre colchetes neste texto foram alterados conforme o perfil do participante. Cada um deles recebeu uma versão personalizada do cenário.

\(^2\) À época do estudo, o SideTalk ainda se chamava WNH.
Os textos apresentados nas tabelas (título e conteúdo) foram reproduzidos *ipsis litteris*, mantendo-se erros de digitação e falhas semelhantes.

9.1.3.1
Aula de E1-P1 (Romanos)
Diálogo 1³

Figura 9-1. Diálogo 1 (abertura) de E1-P1

Diálogo 2

Quem gosta da Emília, a boneca levada das aventuras de monteiro lobato?
Realizando a leitura das páginas 7 a 14 saberemos sobre os números Romanos, mas o livro todo é muito divertido! Vamos conferir?

Diálogo 3

Agora que você já leu as aventuras da Emília e conhece os números Romanos e sua história, vamos saber um pouco mais sobre este assunto?

Página inicial > Especiais > Matemática > 6 a 8 anos / 3 anos ou > > Números Romanos

Sistematizando...
Agora que você já leu as aventuras da Emília e conhece os números Romanos e sua história, vamos saber um pouco mais sobre este assunto?
Diálogo 4

4. go to "http://mdmat.mat.ufrgs.br/anos_iniciais/objetos/operacoes_palitos.htm"

Figura 9-4. Diálogo 4 de E1-P1

Diálogo 5

5. go to "http://www.climaat.angra.uac.pt/produtos/calculadoras/numeros_romanos.htm"

Parabéns! Você conseguiu...

Vencer o desafio foi bom, né! Mas precisamos treinar bastante para não esquecer... o Jogo agora é para ajudá-lo a saber ainda mais!

Figura 9-5. Diálogo 5 de E1-P1
Diálogo 6

Figura 9-6. Diálogo 6 de E1-P1

9.1.3.2
Aula de E1-P2 (Órgãos vegetais)

Diálogo 1

Figura 9-7. Diálogo 1 (abertura) de E1-P2

Sabemos que os vegetais são organismos essenciais para a sobrevivência de outros seres vivos no planeta Terra. Eles fornecem importantes produtos e são base da cadeia alimentar de muitos animais. Vejamos agora um pouco mais sobre esses seres vivos...

1. go to "http://pt.wikipedia.org/wiki/Plantae"

Introdução
Como havíamos mencionado, existem diferenças importantes entre os grupos que constituem este Reino. Vamos observar a seguir os órgãos encontrados na maioria dos vegetais.

Figura 9-8. Diálogo 2 de E1-P2

Briófitas
Como havíamos mencionado, existem diferenças entre os representantes do Reino Vegetal, vejamos agora os vegetais terrestres mais simples do planeta terra, as briófitas conhecidas vulgarmente como musgos. Estes seres vivos não possuem todos os órgãos observados na imagem anterior, são dotados de estruturas similares a raíz, caule e folhas, mas não possuem flores e frutos. Assista o vídeo a seguir e conheça um pouco mais sobre este grupo.

Figura 9-9. Diálogo 3 de E1-P2
Diálogo 4

4. [link]

Diálogo 5

5. [link]

Pteridófitas

As pteridófitas cujo representante mais conhecido é a samambaia, apresenta o desenvolvimento de estruturas como raiz, caule e folha propriamente ditos, além de vasos condutores de seiva. Tais órgãos fazem com que este grupo seja considerado melhor adaptado em relação as briófitas. Assistir o vídeo a seguir e conheça um pouco mais sobre esta divisão dos vegetais.

Gimnospermas

Muito bem, agora você já aprendeu bastante sobre os vegetais e seus órgãos. Abordaremos nesta etapa as gimnospermas, este grupo possui características marcantes com a presença de grãos de pólen e flores "especiais" denominadas estróbilos. Tais características fez com que seus representantes dominassem o planeta na época dos dinossauros. As gimnospermas possuem raiz, caules, folhas, flóra e sementes, tendo como representante mais comum o pinheiro. Assistir o vídeo a seguir e aprenda um pouco mais sobre este grupo.
Angiospermas

Muito bem, agora você já é quase um botânico!!! O maior grupo de plantas são as angiospermas, os representantes desta divisão possuem características que as colocam em vantagem quando comparadas as briófitas, pteridófitas e gimnospermas. Possuem raiz, caule, flores propriamente ditas com pétalas coloridas, que oferecem nectar para atrair polinizadores e frutos que protegem e ajudam na dispersão das sementes. Assista o vídeo a seguir e conheça um pouco mais sobre este grupo.

6. go to “http://www.youtube.com/watch?v=TIKuN4xR984”

Figura 9-12. Diálogo 6 de E1-P2

Figura 9-13. Diálogo 7 de E1-P2

Importância ecológica dos vegetais

Bem, agora que vocês já conhecem as estruturas vegetais e um pouquinho de cada grupo de plantas, vamos conhecer um pouco da fisiologia dos vegetais que possuem vassos condutores assistindo a animação a seguir para entender como as seivas são conduzidas dentro do corpo vegetal.

7. go to “http://www.planetabio.com/fv.html”

Diálogo 7
Conforme mencionado na seção 5.3.2.1, este participante não conseguiu completar o conteúdo de todos os diálogos. Do Diálogo 8 em diante, apenas preenchemos o título e a área de texto com uma palavra ou fase que sumarizasse a intenção do professor. Mantivemos o registro destes diálogos, basicamente para apresentar as páginas selecionadas pelo professor para compor sua aula e também para explicitar sua intenção em intervir na interação nos momentos indicados (comandos que possuem diálogos).
Diálogo 10

Figura 9-16. Diálogo 10 de E1-P2

Diálogo 11

Figura 9-17. Diálogo 11 de E1-P2
Diálogo 12

Figura 9-18. Diálogo 12 de E1-P2

Diálogo 13

Figura 9-19. Diálogo 13 de E1-P2
Diálogo 14

Figura 9-20. Diálogo 14 de E1-P2

Diálogo 15

Figura 9-21. Diálogo 15 de E1-P2
Diálogo 16

Figura 9-22. Diálogo 16 de E1-P2

Diálogo 17

Figura 9-23. Diálogo 17 de E1-P2
Diálogo 18

Figura 9-24. Diálogo 18 de E1-P2

9.1.3.3
Aula de E1-P3 (Triângulo de Pascal)

Diálogo 1

Figura 9-25. Diálogo 1 (de abertura) de E1-P3

Olá,
Você já ouviu falar em Pascal? E em Fibonacci?
Na aula de hoje vamos conhecer um pouco da vida desses grandes ícones da Matemática e quais suas contribuições para a Rainha das Ciências.
Contribuições estas que mudaram a história da matemática e facilita nossa vida até os dias de hoje.

1. go to

Triângulo de Pascal

Olá,
Você já ouviu falar em Pascal? E em Fibonacci?
Na aula de hoje vamos conhecer um pouco da vida desses grandes ícones da Matemática e quais suas contribuições para a Rainha das Ciências.
Contribuições estas que mudaram a história da matemática e facilita nossa vida até os dias de hoje.
**Diálogo 2**

![Triângulo de Pascal](image1)

**Triângulo de Pascal**

Se tivermos muitos cubos grandes, poderemos pensar em construir uma pirâmide com eles.


**Definição do triângulo de Pascal**

Blaise Pascal nasceu em Clermont-Ferrand, Puy-de-Dôme, França em 19 de Junho de 1623 e morreu em Paris a 19 de Agosto de 1662. Cientista ansioso em ajudar a resolver os problemas da sua época, Pascal foi capaz de sistematizar muitos campos da ciência. Foi filósofo, escritor, matemático e físico. Sem dúvida, uma das maiores figuras do século dezasseste. Uma de suas importantes descobertas foi um triângulo cheio de propriedades interessantes que foi batizado com seu nome, o “Triângulo de Pascal”.

**Figura 9-26. Diálogo 2 de E1-P3**

**Diálogo 3**

![Triângulo de Pascal](image2)


**Animação**

Na página exibida ao lado você pode alterar o número de linhas de seu triângulo e explorar suas propriedades. Navegue na página e veja como o triângulo funciona.

**Figura 9-27. Diálogo 3 de E1-P3**
Diálogo 4

Leonardo de Pisa foi um matemático italiano que também foi muito influente na área de exatas. Ele criou uma sequência muito especial a partir da reprodução de coelhos. São números com propriedades específicas e que tem tudo a ver com o nosso assunto de hoje.

Veja como aconteceu tudo isso na página ao lado.

Figura 9-28. Diálogo 4 de E1-P3

Diálogo 5

O número "phi" é conhecido como razão áurea ou número de ouro. Esse número rege tudo que há na natureza, no nosso corpo e ao nosso redor. Ele é obtido a partir dos números da série de Fibonacci e exerce uma influência significativa no triângulo de Pascal.

Fazendo a leitura da página ao lado, você vai entender melhor o que quero te dizer.

Figura 9-29. Diálogo 5 de E1-P3
Finalizando...
Alguém já levou a fama por algum feito teu???
Na matemática temos algumas histórias assim, uns levando a fama de algo que outro fez.
Isso aconteceu com Bhaskara, com Pitágoras e também com Pascal.
Leia o texto ao lado e em seguida tente imaginar como mudaria a história da matemática se Tartaglia não tivesse tomado a frente da causa.

1. go to
"http://www.labvirtq.fe.usp.br/simulacoes/quimica/sim_q ui_supermicroscopio.htm"
O carbono nosso de cada dia
Olá. Sejam bem vindos a uma pequena demonstração sobre a importância do carbono para a vida na Terra.
Diálogo 2

Como você pode notar nas imagens ao lado, as moléculas de carbono são constituídas pela ligação entre um átomo de carbono e dois átomos de oxigênio, originando, portanto, o CO2.

Figura 9-32. Diálogo 2 de E1-P4

Diálogo 3

O ciclo do carbono na natureza

Conforme você pode observar, o carbono desenvolve um importante ciclo natural. Esse elemento que é o principal componente da chamada "matéria orgânica" encontra-se em abundância nos seres vivos e nos mais diversos ambientes, ou seja, na natureza. Fenômenos de grande importância como a respiração e a fotossíntese estão diretamente relacionados com o ciclo do carbono.

Figura 9-33. Diálogo 3 de E1-P4
Diálogo 4

Vamos nos divertir um pouco. Interagindo como em um videogame você poderá movimentar as peças do jogo e perceber as variações do teor de carbono no ambiente através do gráfico.

Vamos lá!

Figura 9-34. Diálogo 4 de E1-P4

Diálogo 5

Vamos controlar a emissão de carbono na natureza.

Finalmente chegou a hora de acertarmos as contas com o meio ambiente. Com tanto desperdício e com o consumo desenfreado, quem pagará as contas?

Faça uma pesquisa em sua casa com seus pais, irmãos, avós e outras pessoas com quem você convive e preencha a tabela ao lado. São informações fáceis de se obter, mas que no final das contas podem te dar um pouco de trabalho. Brincadeirinha!!!

Figura 9-35. Diálogo 5 de E1-P4
9.2
Estudo 2

9.2.1
Termo de consentimento

O SERG, Grupo de Pesquisa em Engenharia Semiótica do Departamento de Informática da PUC-Rio, desenvolve pesquisa científica na área de Interação Humano-Computador (IHC), com o objetivo de contribuir para a melhoria da experiência de usuários com artefatos computacionais.

Convidamos você a participar de um de nossos estudos sobre um sistema que, entre outras coisas, poderá ser utilizado por professores para construírem aulas baseadas em conteúdos disponíveis na Internet. Os alunos poderiam acessar essas aulas posteriormente, navegando e/ou interagindo pelos sites indicados nas aulas criadas por esses professores.

Na fase de pesquisa atual, estamos interessados em saber se este sistema poderá ser utilizado no contexto de educação vocacional para surdos. Desejamos identificar as principais necessidades e características deste perfil através do uso deste sistema.

Sua contribuição para nosso estudo envolve três atividades: assistir a uma aula sobre biblioteca criada com esse sistema; realizar uma pesquisa no site e responder algumas perguntas relacionadas; e finalmente participar de uma breve entrevista após a atividade. O tempo estimado para estas 3 atividades é em torno de 30 minutos.

A sua atuação no teste e na entrevista será registrada em áudio e vídeo e a interação com o sistema será registrada com sistemas de captura de tela. Esclarecemos que:

Os dados coletados destinam-se estritamente a atividades de pesquisa e desenvolvimento, e somente os pesquisadores do SERG têm acesso à íntegra do material resultante da avaliação.

A divulgação dos resultados de nossa pesquisa em foros científicos e/ou pedagógicos pauta-se no respeito à privacidade, e o anonimato dos participantes é preservado em quaisquer materiais que elaboramos.

Sua participação na avaliação pode ser interrompida a qualquer momento, e estamos disponíveis para quaisquer esclarecimentos que você deseje, antes, durante ou mesmo depois da realização da avaliação.

De posse das informações acima, você:

( ) Consente na realização das atividades acima.
( ) Não autoriza sua realização.

9.2.2
Roteiros de atividade e entrevista com alunos

Atividades

1. Faça uma pesquisa sobre “VACINA” no site da biblioteca.
2. Quantos livros sobre “VACINA” foram encontrados?
3. Quem escreveu o primeiro livro? Escreva o nome completo na ordem certa (primeiro nome, segundo nome, terceiro nome)
4. Procure os números e letras para localizar o primeiro livro na estante da biblioteca.
5. O primeiro livro pode ser acessado pela internet? Como você sabe?
6. Encontre um livro que tenha sido escrito em inglês. Como você descobriu?
7. Selecione dois livros que foram escritos por mais de um autor e prepare o resultado para impressão. (uso do sua seleção)

Entrevista

1. Idade e escolaridade
2. Trabalha com que? Quais as funções que você executa? Trabalha na biblioteca?
3. Há quanto tempo trabalha nessa função?
4. Que tipo de trabalho você gostaria de fazer na biblioteca?
5. O que você acha mais difícil de fazer nessa função?
6. Conhecia o site da biblioteca? Já usou alguma vez?
7. Quais destas palavras você já conhecia antes dessa aula?
   a. Referências
   b. Título
   c. Autor
   d. Idioma
   e. Resumo
   f. Descritores
   g. Localização
   h. Endereço eletrônico
8. Você gostou da aula?
9. O que você mudaria na aula para melhorar?
10. Acha que aprendeu alguma coisa? O que?
11. Gostou do texto criado? Deu pra entender a explicação ou precisou ver o vídeo em LIBRAS?
12. O que você acha mais difícil de entender quando realiza uma pesquisa?
    (mostrar o computador com algum resultado de pesquisa)
13. Explique do seu jeito como é pesquisar um livro no site e como localizá-lo na biblioteca.
14. Você gostaria de ter outras aulas seguindo esse formato? Sobre que assuntos?
9.2.3
Aula de E2-PC (Aula - Procurar livro biblioteca)

Diálogo 1

Olá, bem vindo aula sobre Biblioteca.
Estamos aqui aprender serviço Biblioteca, procurar livros. Começar primeiro como procurar livros, primeiro procurar funcionário Biblioteca perguntar ele como achar livro você dizer a ele nome livro ou pessoa que escrever livro, funcionário biblioteca vai procurar para você ao computador você esperar ele procurar ele achar vai pegar livro para vc se nao achar vai dizer nao ter livro Biblioteca Ok!

Vc também poder procurar computador sozinho não precisa perguntar funcionário, abrir pagina internet e depois colocar [link da biblioteca]

Na aula eu vou também explicar como vc aprender a procurar (pesquisar) sozinho o livro na revista sem precisar pedir ajudar funcionário biblioteca.

Se vc ter duvida e não saber significar palavra vc poder apertar botão duvidas que vai aparecer palavras em libras e o vídeo para explicar o que significar palavra. Quando não ter o botão duvida é porque a palavra não ter em libras ok?

Aqui, ocultamos todas as referências ao link real para preservar o anonimato da instituição.

Todos os vídeos em LIBRAS adicionados foram obtidos de um dicionário de LIBRAS disponível online: http://www.acessobrasil.org.br/libras/
Diálogo 2

Observe que diferentemente de todos os diálogos apresentados até aqui, o sequencial do comando do script estava coincidindo com o sequencial do diálogo. Neste caso, o diálogo 3 se refere ao comando 5 do script. Isto significa que os comandos 3 e 4 não possuem diálogos associados, ou seja, eles são executados automaticamente, sem a interrupção normal provocada pelo diálogo. Isso também significa que o que estes comandos fazem não “interessam” ao usuário ou não correspondem a pontos sobre os quais o criador do diálogo deseja falar.

Diálogo 3

2. enter “doença” into the “Entre uma ou mais palavras” textbox

Doença
Depois que você abrir pagina, aparecer outra pagina buscar, vc colocar nome querer pesquisar, exemplo você escrever Doença e apertar botão pesquisar esperar computador e vai aparecer muito ou pouco livro ou revista

5. search “Autor”
Referências
O que referencias? Vou explicar para vc, quando vc for pesquisar computador biblioteca, colocar a palavra nome livro ou revista, vc vai ver quantos livros ou revistas a biblioteca ter palavra nome que vc procurar computador.

Figura 9-38. Diálogo 2

Figura 9-39. Diálogo 3
6. search "Título"

Autor

O que Autor? Vou explicar para você, Nome pessoa que escreveu a revista ou livro. Primeiro aparecer último nome pessoa depois primeiro nome exemplo: Silva, Jose nome dele certo (Jose Silva). Poder também aparecer mais nomes são outra ou outras pessoas que escrever livro também. 

vc apertar aqui para ver foto exemplo autor ok!
Diálogo 5

Figura 9-43. Diálogo 5

Figura 9-44. Dúvida no Diálogo 5
Diálogo 6

Figura 9-45. Diálogo 6

Figura 9-46. Dúvida no Diálogo 6

8. search "Resumo(s)"

Idioma

Idioma é o que você falar, português ou inglês ou espanhol, você ver escrito pt (português) ou en (inglês) ou es (espanhol). Livro ou revista poder estar escrever português, inglês ou espanhol.
Diálogo 7

Figura 9-47. Diálogo 7

Figura 9-48. Dúvida no Diálogo 7

Resumo

Resumo, pessoa que escrever livro explicar pouca palavra o que ter para você ler no livro ou revista.
Diálogo 8

Figura 9-49. Diálogo 8

10. search "Localização"
Descritores, são palavras principais que ter no livro ou revista

Diálogo 9

Figura 9-50. Diálogo 9

11. search "Endereço Eletrônico"
Localização
Onde você procurar o livro ou revista na Biblioteca, você ver numero e procurar, exemplo 362.10972 (número principal do livro), M542m (letra e numero do autor, pessoa escreveu livro)
Ver exemplo aqui.
Diálogo 10

Endereço eletrônico
Endereço eletrônico, vc apertar onde estar cor azul no computador para ver o livro ou revista no computador (word)
Figura 9-54. Dúvida no Diálogo 10

Diálogo 11

14. turn on the second "seleciona" checkbox

Vc poder selecionar 1 ou mais livro ou revista, vc selecionar apertar no quadrado verde no computador.

Figura 9-55. Diálogo 11

Figura 9-56. Dúvida no Diálogo 11
Diálogo 12

15. click the first "yselect.gif" button
Sua seleção, quando procurar livro ou revista aparecer muita coisa, vc poder selecionar o que for bom para ver depois acabar ver tudo, porque poder aparecer muito livro ou revista e vc poder perder revista ou livro importante, quando vc acabar selecionar vc apertar sua seleção que vai aparecer o que vc selecionar antes.

Figura 9-57. Diálogo 12

Figura 9-58. Dúvida no Diálogo 12
Diálogo 13

Figura 9-59. Diálogo 13

9.3 Estudo 3

9.3.1 Termo de consentimento

Título da pesquisa: Investigação sobre pontos de retorno no WNH
Pesquisadores: Ingrid Monteiro, Eduardo Tolmasquim e Clarisse de Souza
(SERG/DI – PUC-Rio http://www.serg.inf.puc-rio.br)
Participante: ______________________________________

Caro (a) participante, solicitamos seu consentimento para participar de um
estudo a respeito de uma ferramenta de promoção à navegação mediada, chamada
Web Navigation Helper (WNH). Nossas pesquisas envolvem a condução de
estudos exploratórios relacionados ao potencial do WNH como um recurso de
autoexpressão e comunicação social via software. Especificamente no caso em
questão, estamos realizando investigações para conhecer mais sobre como
podemos explorar pontos de retorno durante uma navegação mediada com o
WNH.

A atividade que lhe propomos terá duração estimada de 60 minutos e está
dividida em quatro partes. Na primeira, você vai observar um vídeo explicando o
funcionamento básico do WNH. Depois desta observação, você será apresentado a
um caso de uso do WNH no auxílio ao ensino de Física e será conduzido a uma
atividade simples de configuração dos pontos de retorno. Você deverá preencher
um formulário com estas informações de configuração. Por último, nós faremos
uma rápida entrevista com você para colher as suas opiniões, sensações e
percepções sobre o que fez.
O importante para nossa pesquisa é perceber como usuários do WNH reagem diante de situações em que eles mesmos devem definir ações a serem tomadas por outros usuários. Para coletar os dados necessários, toda a sua atividade e posterior entrevista serão gravadas em áudio; a interação com o programa será gravada também por captura de tela.

As informações solicitadas neste estudo serão tratadas dentro das normas éticas de conduta em pesquisa. Os nomes dos participantes não serão divulgados em nenhuma hipótese, os resultados da pesquisa serão apresentados respeitando-se rigorosamente a privacidade e o anonimato dos participantes. Você tem pleno direito de solicitar esclarecimentos adicionais e de interromper o experimento quando e como quiser. Não há qualquer impedimento para isto nem qualquer necessidade de apresentar uma justificativa ou explicação.

Desde já, agradecemos sua participação, caso esteja interessado(a). Para prosseguir, porém, pedimos que manifeste por escrito o seu consentimento para realizarmos as atividades descritas acima.

Li os termos da pesquisa acima e consinto em participar:
(Assinatura do participante)
Comprometo-me a seguir rigorosamente a conduta ética neste experimento:
Ingrid Monteiro (imonteiro@inf.puc-rio.br)

9.3.2
Cenário

Seu afilhado Guilherme não gosta de Física e está prestes a ficar “de recuperação” na escola, devido a algumas notas baixas. Como um padrinho dedicado que é, você deseja ajudá-lo a superar essa dificuldade. Guilherme então conta para você que o grande problema é ele conseguir usar bem as fórmulas de Física, por exemplo, para calcular a velocidade de um veículo em movimento. Você se sente “numa fria”, pois lembra muito pouco dessa matéria.

Entretanto, você não desiste e se lembra de Miguel, um amigo seu, professor de Física muito competente. Ao falar com ele, em busca de alguma orientação a respeito do problema de Guilherme, Miguel conta que estava justamente concluindo a preparação de uma aula sobre Movimento Retilíneo Uniforme e que ele poderia passar para você.

Esta aula foi criada com o WNH e explora algumas páginas na internet, com explicações e exercícios sobre essa matéria. A aula é totalmente interativa, permitindo ao aluno revisar o material teórico e exercitar o uso das fórmulas relacionadas. Miguel explica que a única pendência na aula é a configuração dos pontos de retorno entre as etapas apresentadas e sugere que você mesmo faça isso. Ele garante que você não precisará se preocupar com o conteúdo de Física em si, detalhando o que você deverá fazer:

- Tentar antecipar os pontos de problemas que Guilherme poderá ter ao decorrer da aula.
- Observar especificamente as motivações de Guilherme em querer retornar a um ponto anterior da aula.
- Determinar para cada etapa da aula, qual o ponto seguro/indicado de retorno.
9.3.3
Diálogos de mediação da aula de Física
Diálogo 1

1. go to "www.brasilescola.com/fisica/movimento-uniforme.htm"

Seja bem-vindo!
Olá, aluno!

Vamos iniciar aqui uma aula curta de revisão sobre Movimento Retílineo Uniforme. Vai funcionar assim:

- Você será direcionado a algumas páginas sobre o tema.
- Leia atentamente as instruções que vou te dar.
- Quando precisar fazer cálculos, informe os valores diretamente nesta janelinha.
- Interaja diretamente com as páginas à direita apenas quando solicitado.
- Em caso de dúvidas, acesse o botão "Dúvidas" abaixo.
- O link no fim desta janela permitirá que você retorne o diálogo anterior com segurança.

Quando estiver pronto, clique no botão "Continuar" abaixo.

Figura 9-60. Diálogo 1 (abertura)
Diálogo 2

Figura 9-61. Diálogo 2

Figura 9-62. Dúvida no Diálogo 2
WebCalc:
O site exibido ao lado é um sistema que disponibiliza alguns tipos de calculadoras para você realizar várias operações, como conversões de unidades, cálculos de física ou de matemática e até realizar simulações financeiras.
A calculadora exibida apresenta opções de cálculo para o Movimento Retilíneo Uniforme.
A seguir apresentaremos detalhes de como usá-la.

Figura 9-63. Diálogo 3

Diálogo 4

4. select your "calcular" from the "UniformeUniformemente VariadoCalcular:" listbox

Observe as opções abaixo. Elas indicam precisamente os tipos de informações que podem ser obtidas a partir da função horária do movimento uniforme.
Apenas para você treinar um pouco, escolha uma das opções abaixo para prosseguirmos com o cálculo.
O que você deseja calcular?
[caixa de texto]

Figura 9-64. Diálogo 4
5. enere your "posição inicial" into the first textbox
Informe a posição inicial
Um dos elementos da fórmula é a posição (ou espaço) inicial (S₀) do corpo. Informe um valor qualquer (em metros).
Caso você não preencha este campo, a calculadora considerará a posição inicial como zero.
Posição inicial (S₀)
[caixa de texto]

6. enere your "posição final" into the first "S =" textbox
Informe a posição final
Caso você queira descobrir a velocidade ou o tempo, você deverá indicar um valor para a posição (ou espaço) final (S). Para ter certeza do que fazer, passe o mouse na caixa de texto próxima ao campo "S", na página ao lado:
Caso ele esteja assim: [imagem], significa que você deve informar um valor para a posição final (em metros) na caixa de texto abaixo:
Caso ele esteja assim: [imagem], significa que é justamente a posição final que você está procurando descobrir. Mantenha o campo abaixo em branco, pois o valor final será calculado e exibido na página posteriormente.
Posição final (S)
[caixa de texto]
Diálogo 7

Informar o tempo
Caso você queira descobrir a posição final ou a velocidade, você deverá indicar um valor para o tempo percorrido (t). Para ter certeza do que fazer, passe o mouse na caixa de texto próxima ao campo "t", na página ao lado:
Caso ele esteja assim: [imagem], significa que você deve informar um valor para o tempo (em segundos) na caixa de texto abaixo;
Caso ele esteja assim: [imagem] significa que é justamente o tempo que você está procurando descobrir. Mantenha o campo abaixo em branco, pois o valor final será calculado e exibido na página posteriormente.

Tempo (t)
[caixa de texto]

Diálogo 8

Informe a velocidade
Caso você queira descobrir o tempo ou a posição final, você deverá indicar um valor para a velocidade (V). Para ter certeza do que fazer, passe o mouse na caixa de texto próxima ao campo "V", na página ao lado:
Caso ele esteja assim: [imagem], significa que você deve informar um valor para a velocidade (em metros por segundos) na caixa de texto abaixo;
Caso ele esteja assim: [imagem], significa que é justamente a velocidade que você está procurando descobrir. Mantenha o campo abaixo em branco, pois o valor final será calculado e exibido na página posteriormente.

Velocidade (V)
[caixa de texto]
Diálogo 9

Figura 9-69. Diálogo 9

Figura 9-70. Diálogo 10

10. clip the [xpath]

Resposta
A resposta do cálculo da função está indicada no campo destacado em verde na página.

11. go to
"exercicios.brasilescola.com/fisica/exercicios-sobre-movimento-uniforme.htm"

Vamos exercitar...
Agora que você aprendeu como usar a função do movimento uniforme e compreendeu como a calculadora funciona, veremos a seguir um exemplo de exercício na prática.
Praticando...

Lê atentamente a questão destacada na página ao lado. Ela é uma aplicação direta da função do movimento uniforme. Tente fazer o que é pedido.

Caso deseje você pode utilizar a calculadora apresentada anteriormente para realizar este cálculo ou para conferir sua resposta.

**Figura 9-71. Diálogo 11**

**Diálogo 12**

Ficamos por aqui...

Chegamos ao fim desta pequena aula. Espero que você tenha aprendido os principais conceitos e tenha compreendido o uso da função estudada. A partir do botão "Dúvidas" abaixo, você terá acesso a um material adicional.

Continue estudando. É importante praticar para fixar tudo o que foi visto.

Boa sorte e até breve.

Professor Miguel.

**Figura 9-72. Diálogo 12**
9.3.4
Roteiro de entrevista

Levantamento de perfil
Sexo, idade, formação, profissão

Opiniões sobre o estudo

- Qual a sua opinião a respeito de atividades de retorno comuns nos sistemas computacionais? Por exemplo, botão voltar do navegador e botão desfaízer (CTRL Z) nos aplicativos.
- Como você compara a atividade de voltar no WNH com estes outros recursos de retorno acima? Quais as semelhanças, diferenças, desafios?
- O que você achou da atividade? Houve pontos positivos? Quais? Houve pontos negativos? Quais?
- Você teve alguma dificuldade na realização da tarefa? Quais?
- Além das motivações para voltar nos diálogos indicadas, quais outras você acha possível de acontecer no contexto do WNH?
- Em algum momento você ficou em dúvida do lugar que o diálogo deveria voltar?
- Tem algum ponto em que a possibilidade de voltar é especialmente importante?
- Em algum momento você ficou na dúvida de qual frase dar ao voltar?
- Você daria mais de uma frase para um certo voltar?
- Há momentos em que não é necessário voltar?
- Você escolheu alguma frase que não estava pré-selecionada? Qual? Por que?

9.4
Estudo 4

9.4.1
Termo de consentimento dos alunos

Consent Term for Research Data Collection

SERG (Semiotic Engineering Research Group) is a research laboratory for Human-Computer Interaction of the Department of Informatics at PUC-Rio. [SCHOOL] is one of SERG’s partners in Scalable Game Design Brasil (SGD-Br), a research project involving students and teachers in selected schools in Rio de
Janeiro’s metropolitan area. At [SCHOOL], a group of students, under the supervision of [SCHOOL] teachers, has been participating in SGD-Br by engaging in the design of computer games/simulations with AgentSheets software.

Following your previous consent, your child has been participating in SGD-Br activities at [SCHOOL] this semester, which are part of [SCHOOL]’s regular “Programming” course. We would like to invite him/her to participate specifically in an exploratory study using software produced by SERG. We are interested in knowing how SGD-Br participants communicate (about) their game intent and ideas via software, in this case a Web browser extension called SideTalk, with which they can design interactive dialogs to share with other users. We will observe the emergence of self-expression and self-representation in the such dialogs, as part of empirical evidence needed for my PhD dissertation on “end user communication via software”.

Study participants will be asked to interact with SideTalk, producing interactive communication intended to other users. They can provide information, comments or descriptions about their own games, or even come up with novel kinds of dialogs they would like to have with somebody else, using SideTalk as a means of communication. This activity will happen in regular schedule at [SCHOOL], on the date proposed by the teacher in charge of “Programming” course, Mr. [E4-PP]. The whole will take ninety minutes, at most.

To cover the whole spectrum of communication, we would like to observe both sides of this phenomenon: emission and reception. Therefore, on the emission side, we will have software messages sent by participating students and on the reception side we will have invited [SCHOOL] teachers getting them and interacting with them. Participating students will always know the teacher with whom they will be communicating through SideTalk.

In view of the above, and as your child is willing to participate in the activity, we kindly request that you give us authorization to capture and use the data related to the activities he/she will develop in the scope of this study. To help you decide, we take the opportunity to clarify some additional important points:

1) Regarding the students’ participation, the data to be collected is this:
   a. Video/audio recording of the activity session
   b. Screen capture of interaction with SideTalk
   c. Games/simulations developed by the students, themselves
   d. All content produced by students using SideTalk
   e. Answers to focus-group activity at the end of the session
   f. Researchers’ annotations about their observations

2) Regarding teachers’ participation, the data to be collected is the answers provided in an interview about the student’s communication.

3) Every research that we do abides by the principles of respect to the privacy and anonymity of participants. The data collected is strictly aimed at research and development activities; it is viewed and used exclusively by research team members for the purpose of elaborating scientific results and achieving technical developments. In our publications we closely observe our commitment to omit data that might jeopardize our collaborators’ anonymity.

4) At any time, participants may interrupt the activity for whatever reason. There is no need to provide any kind of justification or explanation for it.
The consent to collaborate is a free choice of all participants and, in this specific case, their parents. Our research team is ready to provide any further clarification you may need or wish, as well as to answer questions about the research procedures during the study session. To this end, please contact us through this phone number: 21-3527-1500 ext-4437. Alternatively, you can send email to imonteiro@inf.puc-rio.br.

Given the information above, we would like you to mark your consent decision below.

( ) I authorize the participation of my child and the corresponding data collection.

( ) I do not authorize my child’s participation.

Name of the participating student:
Name of the Parent/Responsible Adult:
Parent/Responsible Signature:

Regardless of your decision, we thank you very much for your attention and consideration.

9.4.2
Cenário da atividade com os alunos

Scenario

Mr. [E4-PP] is in a trip and he will not be able to be with you in the last class. However the team from PUC suggested [E4-PP] to use SideTalk with his students. SideTalk is a tool that allows a conversation about web pages through some special dialogs.

Then, your task is to report to Mr. [E4-PP] what you did with AgentSheets. Please, choose one of your projects and create a conversation with SideTalk, showing some interesting pages related to your game in PoliFacets.

Please include in your conversation the following facets: “In practice” (game applet), “Description” and a third facet from your own choice.

IMPORTANT: You are allowed to write in Portuguese, English or Spanish.
9.4.3
Jogos reproduzidos originais

Frogger

Figura 9-74. Nível 1 do Frogger

Figura 9-75. Nível 2 do Frogger

Sokoban

Figura 9-76. Nível 1 do Sokoban

Figura 9-77. Nível 2 do Sokoban
Figura 9-78. Sokoban apresentado no tutorial

Space Invaders

Figura 9-79. Nível 1 do Space Invaders

Figura 9-80. Space Invaders apresentado no tutorial

---

8 Tutoriais do Sokoban na wiki do projeto SGD:  
http://sgd.cs.colorado.edu/wiki/Sokoban_Tutorial_1  
http://sgd.cs.colorado.edu/wiki/Sokoban_Tutorial_2

9 Tutoriais do SpaceInvaders na wiki do projeto SGD:  
http://sgd.cs.colorado.edu/wiki/Space_Invaders_Tutorial_1  
http://sgd.cs.colorado.edu/wiki/Space_Invaders_Tutorial_2  
http://sgd.cs.colorado.edu/wiki/Space_Invaders_Tutorial_3
9.4.4 Jogos dos alunos
E4-PA1 (SokobanTFDsVersion)

Figura 9-81. Nível 1 do Sokoban de E4-PA1

Figura 9-82. Nível 2 do Sokoban de E4-PA1

Figura 9-83. Nível 3 do Sokoban de E4-PA1
E4-PA2 (FRogger)

Figura 9-84. Nível 1 do Frogger de E4-PA2

Figura 9-85. Nível 2 do Frogger de E4-PA2

E4-PA3 (Frogger)

Figura 9-86. Nível 1 do Frogger de E4-PA3
Figura 9-87. Nível 2 do Frogger de E4-PA3

**E4-PA4 (Space Invaders)**

Figura 9-88. Nível 1 do Space Invaders de E4-P4
Figura 9-89. Nível 2 do Space Invaders de E4-P4

E4-PA5 (Programming Project game thingy)

Figura 9-90. Nível 1 do jogo de E4-PA5
9.4.5
Diálogos de mediação das apresentações

9.4.5.1
Apresentação de E4-PA1 (Veja o meu Sokoban!)

Diálogo 1

Figura 9-93. Diálogo 1 (abertura) de E4-PA1
Diálogo 2

2. go to "http://www.serg.inf.puc-rio.br/polifacets/index.lua?lg=en"
Polifacets
Primeiro vá a Polifacets.

Figura 9-94. Diálogo 2 de E4-PA1

Diálogo 3

3. click the "My Area" link
Depois entre em minha área.

Figura 9-95. Diálogo 3 de E4-PA1
Diálogo 4

4. click the second "My Projects" link

Figura 9-96. Diálogo 4 de E4-PA1

Diálogo 5

5. click the second "Explore" button

Figura 9-97. Diálogo 5 de E4-PA1
Diálogo 6

Entre em o segundo discription link e leia o que aparece.

Figura 9-98. Diálogo 6 de E4-PA1

Diálogo 7

Depois clique em o segundo practice link e leia o texto.

Figura 9-99. Diálogo 7 de E4-PA1
Diálogo 8

Figura 9-100. Diálogo 8 de E4-PA1

Diálogo 9

Figura 9-101. Diálogo 9 de E4-PA1

8. click the second “Tags” link

Tags
Depois clique em tags e se quiser pode ver qual de meus agentes usaram quais comandos.

Fim

Obrigado a conferir em meu projeto.
9.4.5.2
Apresentação de E4-PA2 (Frogger)

Diálogo 1

1. pause 1 seconds

Frogger
Hello Mr [E4-PP], this is [E4-PA2], and for this topic, i chose my game frogger, as with this one, i didnt use any help, i did it all myself, and i am proud to present it. Also, i found many of my own glitches found a way to solve them.

Diálogo 2

2. go to "www.serg.inf.puc-rio.br/polifacets/facets/description.lua?lg=en&previous=myid_project=621"

First of all we have to go to the website were my game is located, in this case its PoliFacets
Diálogo 3

Figura 9-104. Diálogo 3 de E4-PA2

Diálogo 4

Figura 9-105. Diálogo 4 de E4-PA2

2º
Over here, you can clearly infer it is about a description of the game, and this is frogger. you have to get to the checkpoint i thought falling into the water or getting run over by a truck.

3º
Over here, in instruction, i state how to move and what not to do (cheat) if you do so, you will find out immediately, as the game will reset and you will have to restart the level.
If you want more information about my rules and how I made the agents move the way they do, feel free to click here.

This link will take you to the place where you can find my rules and all of my agents.

If you want to see more information about my rules and how I made the agents move the way they do, feel free to click here.
Diálogo 7

6th
Here you can see the rules and how I edited the decepticons. Sometimes, I accidently pressed the new agent button instead of the new decepticon button, so there are agents that aren’t used in the game or have any rules.

Figura 9-108. Diálogo 7 de E4-PA2

Diálogo 8

7th
Here, if you were to click, it would open up another website with my game (frogger).

Figura 9-109. Diálogo 8 de E4-PA2
Figura 9-110. Diálogo 9 de E4-PA2

Figura 9-111. Diálogo 10 de E4-PA2
9.4.5.3
Apresentação de E4-PA3 (E4-PA3 (Frogger))

Diálogo 1

Figura 9-112. Diálogo 1 (abertura) de E4-PA3

Diálogo 2

Figura 9-113. Diálogo 2 de E4-PA3
3. clip the x="/\[@id='how_many_commands'\]/B[1]"

Tagssssss

If you scroll down you are going to be able to see a fancy diagram with a couple of words, this words are the commands I used to create my game, the bigger the command is, the more times I've used it. As you can see I've used 16 commands although this is a pretty simple game. (This is highlighted in a greenish colour on your right)

Figura 9-114. Diálogo 3 de E4-PA3

4. click the second "In practice" link

Play Time

So now that you know how my game works its time to play it! Use those instructions i shared with you at the beginning of my presentation and enjoyyyyy. The second level is pretty hard so you are going to have to try your very best. GOOD LUCK

Figura 9-115. Diálogo 4 de E4-PA3
I hope you have enjoyed my game!! You are very good if you were able to go through that second level and if you haven't, I'll share a little secret with you..... thats makes two of us that quit the first time trying. Now im going to show you a bit about my different agents and how many I used in each worksheet. First I'll be showing you the first worksheets.....

Diálogo 5

5. click the second "Worksheets" link

I hope you have enjoyed my game!! You are very good if you were able to go through that second level and if you haven't, I'll share a little secret with you..... that makes two of us that quit the first time trying. Now I'm going to show you a bit about my different agents and how many I used in each worksheet. First I'll be showing you the first worksheet.....

Diálogo 6

8. clip the x"//*[@id='howManyAgents']"

WOW
WOW !!! CHECK OUT HOW MANY AGENTS I USED ON THIS WORKSHEET! WELL, WATCH OUT BECAUSE ON THE NEXT ONE I USED MORE
Diálogo 7

Second Worksheet
MOVING ONTO THE SECOND WORKSHEET:

Figura 9-118. Diálogo 7 de E4-PA3

Diálogo 8

Figura 9-119. Diálogo 8 de E4-PA3

--

BYE :(
I guess this is bye :( i hope you enjoyed my game and the side talk presentation. i hope that now you understand a bit more about agent sheets and my frogger game itself.

Thank you, [E4-PA3]
9.4.5.4
Apresentação de E4-PA4 (Space Invaders Game)

Diálogo 1

Figura 9-120. Diálogo 1 (abertura) de E4-PA4

1. go to "www.serg.inf.puc-rio.br/polifacets/facets/description.lua?lg=en&previous=myid_project=732"

Hi Mr. [E4-PP];
Hi Mr. [E4-PP].
Here is my space invaders game.

Diálogo 2

Figura 9-121. Diálogo 2 de E4-PA4

2. clip the
x"//^[@id='main']/DIV[1]/DIV[1]/DIV[1]/DIV[1]/DIV[1]/DIV[1]"

My Game
Here is a sample of what the game will look like.
Diálogo 3

Figura 9-122. Diálogo 3 de E4-PA4

Diálogo 4

Figura 9-123. Diálogo 4 de E4-PA4
Diálogo 5

**Figura 9-124. Diálogo 5 de E4-PA4**

6. clip the x”/***/[@id='main']/DIV[1]/DIV[2]/DIV[1]”

**Commands**

Here you can see the commands each agent has.

Diálogo 6

**Figura 9-125. Diálogo 6 de E4-PA4**

7. click the second “In practice” link

**In Practice**

Here you can play the game. Enjoy!
Diálogo 7

Figura 9-126. Diálogo 7 de E4-PA4

9.4.5.5
Apresentação de E4-PA5 (My first agentsheets game)

Diálogo 1

1. go to "www.serg.inf.puc-rio.br/polifacets/facets/description.lua?lg=en&previous=my&id_project=748"

Greetings
Hello Mr. [E4-PP] come check out my new game!
Diálogo 2

2. * pause 1 seconds
La locura of the dudes
The name of my game is called La locura of the dudes. It is pretty awesome and fun

Figura 9-128. Diálogo 2 de E4-PA5

Diálogo 3

3. * pause 1 seconds
La locura of the dudes
The name of my game is called La locura of the dudes. It is pretty awesome and fun

-3. clip the x"<*/[@id='main']/DIV[1]/DIV[1]/H1[1]"
The game's background
Let me show you a little bit of the game's background before you play.

Figura 9-129. Diálogo 3 de E4-PA5
Diálogo 4

5. click the second “Rules” link

Just in case

The next link will simply show you what rules I used to make the game.

Figura 9-130. Diálogo 4 de E4-PA5

Diálogo 5

---
goodbye

Goodbye, I hope you like the game! See ya later!

Figura 9-131. Diálogo 5 de E4-PA5
9.4.5.6
Apresentação de E4-PA6 (Sokoban (E4-PA6))

Diálogo 1

Figura 9-132. Diálogo 1 (abertura) de E4-PA6

1. go to "www.serg.inf.puc-rio.br/polifacets/facets/description.lua?lg=en&previous=myid_project=707"

Hi!
Hi there Mr. [E4-PP]!
Have you seen my new Sokoban game? I think it’s great! Let me show you around and then you can take a turn of your own to check it out. Let’s go!

Diálogo 2

Figura 9-133. Diálogo 2 de E4-PA6

2. clip the x"/*[id='main']/DIV[1]/DIV[1]/DIV[1]/DIV[2]/UL[1]/LI[2]/A[1]"

Description Home
This is the main page of Descriptions. On here, you can see the picture of my game and other details about it.
Diálogo 3

This is where you can see exactly how to play the game. Read closely and pay very good attention, because you will need to know this when you play the game.

Don’t forget this stuff - if you want to play, you’ll need it!

Figura 9-134. Diálogo 3 de E4-PA6

Diálogo 4

What’s going on?

This is a preface, of sorts, to explain the premise of the game. Here, Wally’s having trouble with his job of cleaning up. The description is the most fun to write, in my opinion, because you can be as creative as you want with it.

Figura 9-135. Diálogo 4 de E4-PA6
Diálogo 5

Figura 9-136. Diálogo 5 de E4-PA6

5. clip the
   x"/"[Sid="main"]/DIV[1]/DIV[1]/DIV[2]/UL[1]/LI[3]/A[1]"

Tags
This link shows you all the commands used for the game. In my game, there weren’t that many commands used, but in others, there are lots.

Diálogo 6

Figura 9-137. Diálogo 6 de E4-PA6

8. click the "move" link

Example
This is one of the commands I used - move. By clicking on it, you can see the agents that used the move command.
Diálogo 7

10. click the second "In practice" link
   Try it yourself
   Why don't you give this game a try? If you love Wally as much as I do, you'll have fun! I hope you still remember the instructions from the beginning... You do, don't you?
   Keep an eye out for the bottom of the worksheet - I've added a step counter to make the game a little more exciting. Try to keep it under 40! Trust me, that's harder than it sounds.

   Bye!
   I hope you liked playing my game. Did you help Wally, just like I asked? I hope so.
   I hope to have a new game for you sometime - or maybe you could make one to show to me!
   Bye, Mr. [E4-PP].

Diálogo 8

9.4.6 Questionário pós-teste

SideTalk Research

YOUR PERSONAL INFORMATION
We would like to know a little bit about you. Don't worry! We'll keep the anonymity of all your data.
1. What is your name?
   Please inform your name

2. Where are you from?
   City/Country of birth

3. What is your first language?
   How do you speak to your family?

YOUR OPINION
We would like to know what you think about this activity today. Please answer the following questions.

4. What did you think about this experience?
   Talk about what you liked or dislike, general opinion, etc...

5. Which game did you choose? Why?
   Justify your choice

6. Which PoliFacets’ pages did you choose to include in the conversation?
   Why?
   Justify your choices

7. What do you think about the sequence of pages you chose?
   For example: Why did you start the conversation by “Description” or “In practice”?

8. How did you feel when creating this conversation to Mr. [E4-PP]? Why?
   For example: Did you feel comfortable? Was it easy or wasn’t?

9. What do you want Mr. [E4-PP] think about your project, after watching your presentation?
   What are your goals with this presentation?

9.4.7 Termo de consentimento do professor

Consent Term for Research Data Collection

SERG (Semiotic Engineering Research Group) is a research laboratory for Human-Computer Interaction of the Department of Informatics at PUC-Rio. [SCHOOL] is one of SERG’s partners in Scalable Game Design Brasil (SGD-Br), a research project involving students and teachers in selected schools in Rio de Janeiro’s metropolitan area. At [SCHOOL], a group of students, under your supervision, has been participating in SGD-Br by engaging in the design of computer games/simulations with AgentSheets software.

With yours and their parents’ consent, we invited some of your students to participate specifically in an exploratory study using software produced by SERG. We are interested in knowing how SGD-Br participants communicate (about) their game intent and ideas via software, in this case a Web browser extension called SideTalk, with which they can design interactive dialogs to share with other users. We aim at observing the emergence of self-expression and self-
representation in such dialogs, as part of empirical evidence needed for my PhD dissertation on “end user communication via software”.

Study participants interacted with SideTalk, producing interactive communication intended to you. They could provide information, comments or descriptions about their own games, or even come up with novel kinds of dialogs they would like to have with you, using SideTalk as a means of communication.

To cover the whole spectrum of communication, we would like to observe both sides of this phenomenon: emission and reception. Therefore, on the emission side, we have software messages sent by participating students and on the reception side we are here inviting you to get these messages and interact with them.

In view of the above, we kindly request that you give us authorization to capture and use the data related to the activities you will develop in the scope of this study. To help you decide, we take the opportunity to clarify some additional important points:

1) The data to be collected is these:
   a. Screen capture of your interaction with SideTalk
   b. Audio recording of the interview asking about your impressions
   c. Researchers’ annotations about their observations

2) Every research that we do abides by the principles of respect to the privacy and anonymity of participants. The data collected is strictly aimed at research and development activities; it is viewed and used exclusively by research team members for the purpose of elaborating scientific results and achieving technical developments. In our publications we closely observe our commitment to omit data that might jeopardize our collaborators’ anonymity.

3) At any time, you may interrupt the activity for whatever reason. There is no need to provide any kind of justification or explanation for it.

4) The consent to collaborate is a free choice of you. Our research team is ready to provide any further clarification you may need or wish, as well as to answer questions about the research procedures during the study session. To this end, please contact us through this phone number: 21-3527-1500 ext-4437. Alternatively, you can send email to imonteiro@inf.puc-rio.br.

Given the information above, we would like you to mark your consent decision below.

( ) I authorize the data collection.
( ) I do not authorize any data collection.

Name of the participant:
Participant’s Signature:

Regardless of your decision, we thank you very much for your attention and consideration.

9.4.8
Cenário da atividade com o professor

Scenario

Imagine that you were in a trip and could not be with your students in the last class. However the SGD-Br team suggested that you use SideTalk for
communication with them. SideTalk is a tool that supports conversation about web pages through some special dialogs.

You ask them to report to you what they did with AgentSheets during the classes. They chose one of their projects and created a conversation with SideTalk, showing interesting pages related to their games in PoliFacets.

Now, it is time you receive their messages, by engaging in the SideTalk conversations created by them.

Please, follow my instructions, read carefully all content presented and pay attention to what happens in the browser. At the end I will ask you some questions about your students and each SideTalk conversation.

9.4.9
Perguntas da entrevista com o professor

For each game
About the author
1. As a teacher, how do you describe the author’s personality?
2. How was the performance of the author during AgentSheets classes?
3. How would you describe the personality of the author, in general, speaking as his teacher?

About the conversation
4. In your opinion, why did the author chose to talk about this game?
5. What do you think about this specific conversation?
6. How would you describe the style of communication?
7. How did the author express himself/herself?
8. What are the goals or intentions of the author of this conversation? What impressions did he want to make?
9. How do you relate the sent message to his sender? I mean… Is there anything in the whole communication (dialogs and pages) that suggests its authorship?

At the end
1. What is your general opinion about this kind of mediated communication through SideTalk?
2. What do you understand by self-expression?
3. How the self can be expressed through SideTalk conversations?
4. What is your opinion about the use of SideTalk in schools? How it can be used?

9.4.10
Nuvem de palavras

Para gerar a nuvem de tags da Figura 5-17, foram utilizadas as palavras listadas na Tabela 9-1, de acordo com a frequência apresentada.

Para chegar a essas 60 palavras, nós seguimos algumas regras:

- Todas as palavras (inclusive dos títulos) de todos os diálogos foram coletadas e convertidas para letras minúsculas
- Todas as palavras digitadas erradas foram corrigidas (decepticons, worksheet...).
- As palavras da conversa de E4-PA1 foram traduzidas para o inglês
• Várias palavras pouco significativas foram excluídas, tais como artigos, preposições, verbos de ligação e auxiliares etc.
• Todos os nomes dos participantes (alunos e professor) foram substituídos por “e4”
• Algumas palavras derivadas foram contabilizadas conjuntamente com suas formas primitivas (used/use, enjoyed/enjoy, myself/my, yourself/your)
• Mantivemos apenas as palavras que apareceram pelo menos três vezes.
• As cores na tabela estão consistentes com as cores na nuvem.
  o **Vermelho:** primeira pessoa do discurso
  o **Azul:** segunda pessoa do discurso
  o **Verde:** ideia de jogo/jogar

**Tabela 9.1. Lista e frequência de palavras da nuvem de tags**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Palavra</th>
<th>#</th>
<th>Palavra</th>
<th>#</th>
<th>Palavra</th>
<th>#</th>
<th>Palavra</th>
<th>#</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>you</td>
<td>72</td>
<td>agents</td>
<td>7</td>
<td>rules</td>
<td>5</td>
<td>other</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>game</td>
<td>41</td>
<td>enjoy</td>
<td>7</td>
<td>bye</td>
<td>5</td>
<td>pretty</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>i</td>
<td>40</td>
<td>first</td>
<td>6</td>
<td>sokoban</td>
<td>4</td>
<td>after</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>my</td>
<td>33</td>
<td>hi</td>
<td>6</td>
<td>all</td>
<td>4</td>
<td>enter</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>e4</td>
<td>14</td>
<td>your</td>
<td>6</td>
<td>many</td>
<td>4</td>
<td>little</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>here</td>
<td>14</td>
<td>second</td>
<td>6</td>
<td>me</td>
<td>4</td>
<td>bit</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>use</td>
<td>13</td>
<td>click</td>
<td>6</td>
<td>very</td>
<td>4</td>
<td>read</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>play</td>
<td>11</td>
<td>worksheet</td>
<td>6</td>
<td>like</td>
<td>4</td>
<td>need</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>hope</td>
<td>11</td>
<td>one</td>
<td>5</td>
<td>fun</td>
<td>4</td>
<td>next</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>see</td>
<td>10</td>
<td>new</td>
<td>5</td>
<td>tags</td>
<td>4</td>
<td>level</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>how</td>
<td>9</td>
<td>show</td>
<td>5</td>
<td>try</td>
<td>4</td>
<td>time</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>frogger</td>
<td>8</td>
<td>instructions</td>
<td>5</td>
<td>button</td>
<td>4</td>
<td>now</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>description</td>
<td>8</td>
<td>move</td>
<td>5</td>
<td>presentation</td>
<td>3</td>
<td>make</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>commands</td>
<td>8</td>
<td>more</td>
<td>5</td>
<td>check</td>
<td>3</td>
<td>wally</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>link</td>
<td>7</td>
<td>want</td>
<td>5</td>
<td>polyfacets</td>
<td>3</td>
<td>practice</td>
<td>3</td>
</tr>
</tbody>
</table>