

Tales Ludos

Apresentação

Tales Ludos é uma ferramenta online de autoria que possibilita a construção de um jogo baseado em cenários, locais do cenário, personagens e interações, que exige pouco conhecimento técnico por parte do usuário/autor de jogos. O roteiro do jogo é criado com o preenchimento de alguns formulários, onde o autor define o título, uma descrição e uma imagem de fundo para o jogo. Nessa imagem base, o projetista deve incluir os locais onde ocorrerão as interações no jogo. Em cada local é apresentado um conteúdo da cena e para cada conteúdo é apresentado um desafio. Ao vencer o desafio, o jogo passa para próxima etapa/cena. Para ilustrar essa evolução acontece uma animação com um personagem. As escolhas que o autor faz, permitem a construção de jogos em áreas como história, geografia, matemática, química, biologia. Por exemplo, na área de história, o cenário pode ser o mapa na época do descobrimento, e as interações do jogo permitem a navegação por diversos momentos, locais e personagens do descobrimento. Ou ainda, na área de bioquímica, o cenário é um mapa metabólico e as interações possibilitam a navegação nos diversos locais das células, compostos e processos químicos envolvidos na respiração celular. O estudante/jogador que utilizar o jogo terá a possibilidade de interagir com os conceitos e fundamentos apresentados de forma lúdica nos cenários que forem criados. O objetivo é favorecer a usabilidade do programa, de modo que professores e estudantes com pouca fluência tecnológica consigam construir e usar os jogos. A ferramenta de autoria conta ainda com facilidades de exportação e publicação do jogo, de modo que o jogo construído (SCORM, html5 e javascript) possa ser utilizado nos mais diversos sistemas operacionais (linux, windows, ios) e nos mais diversos dispositivos (computadores, tablets, smartphones).

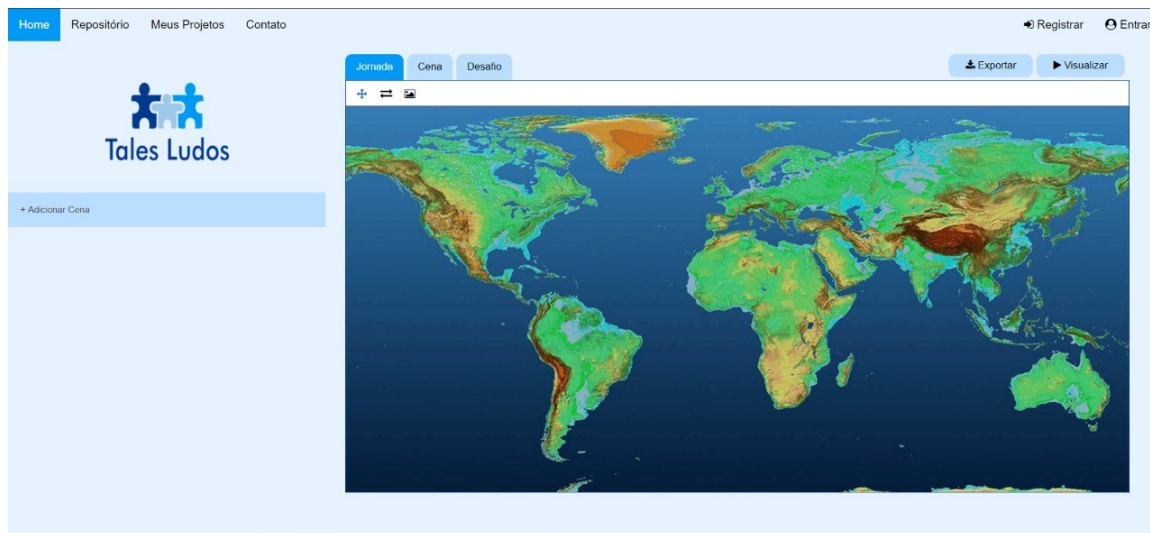
Link de Acesso

A ferramenta Tales Ludos pode ser acessada através do endereço:

<http://talesludos.bcc.unifal-mg.edu.br/>

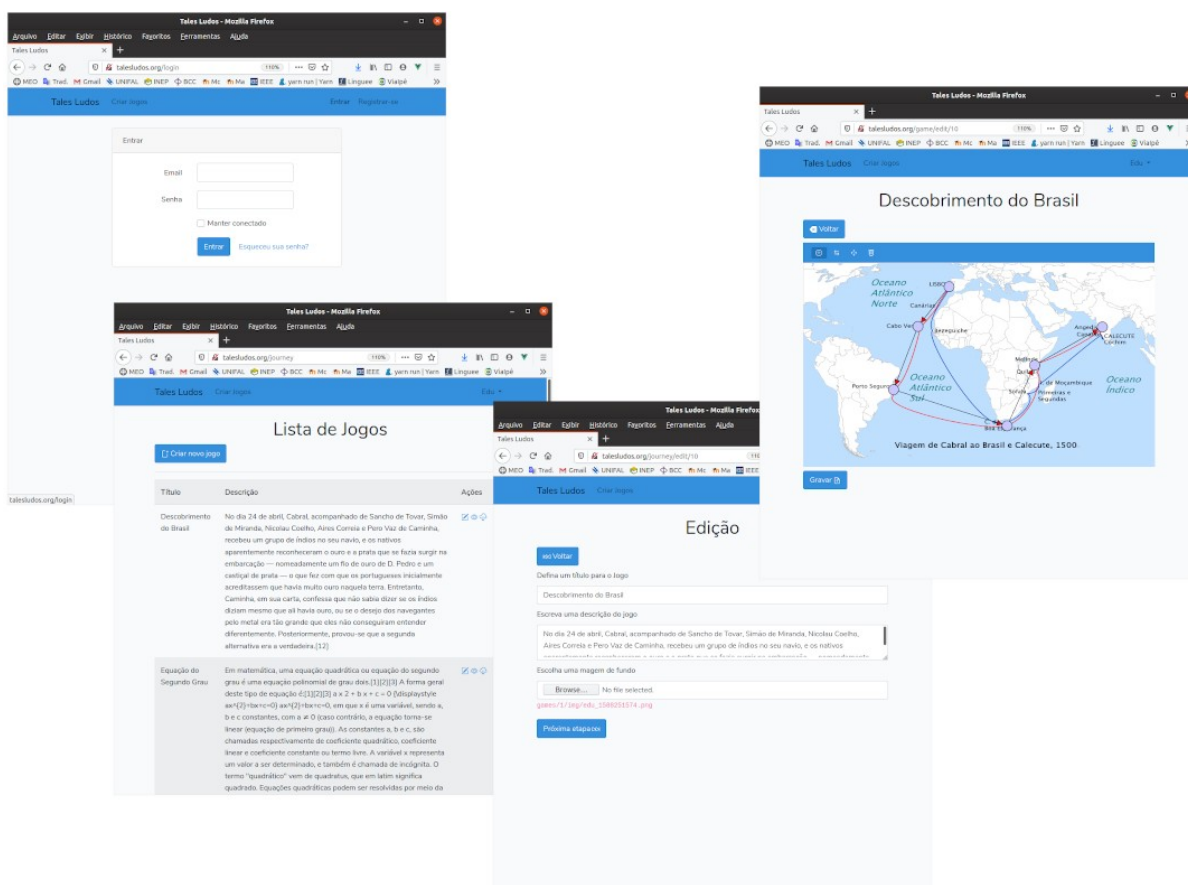
Versão original

Na versão original, pensamos na definição do jogo numa única tela. À esquerda estavam as opções de inclusão de cenas e desafios e à direita a ferramenta de desenho do roteiro do jogo, conforme imagem abaixo:



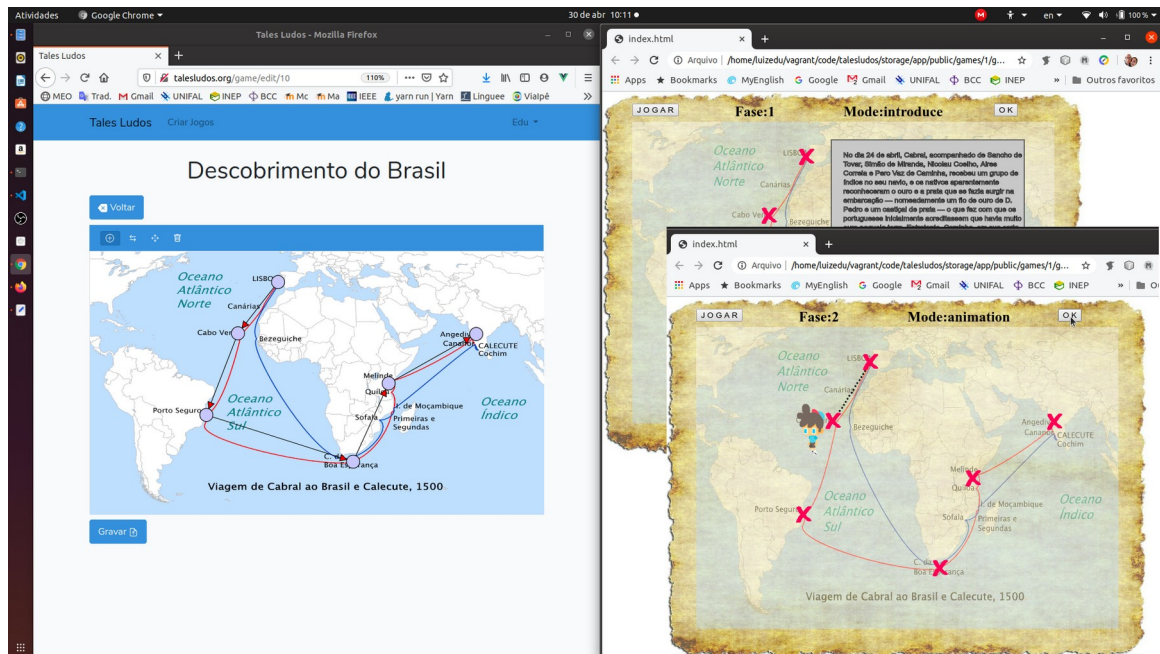
Versão atual

Na versão atual, o autor do jogo deve registrar-se no ambiente para iniciar a construção dos seus jogos. Assim que o usuário criar login e senha, é apresentado o seu repositório de jogos. Nessa tela o usuário pode criar um novo jogo, editar um jogo já cadastrado, mostrar o jogo (com a possibilidade de exclusão de um jogo da lista) ou então fazer um download de um jogo da lista de jogos. Até a versão atual, na tela de criação ou edição do jogo o usuário deve informar o título, um descrição a a imagem de fundo do jogo. Na próxima etapa o autor tem que incluir a dinâmica do jogo, ou seja, marcar locais na imagem de fundo e a definir a sequência didática de conteúdos e atividades desse percurso. Ainda está em fase de desenvolvimento, o cadastro dos conteúdos que serão apresentados em cada fase do jogo e as atividades que devem ser realizadas em cada fase.



Tela de edição e o jogo gerado

O resultado final é um arquivo .zip com a imagem e a dinâmica do jogo, conforme projetado. Os lugares marcados e a sequência didática é acompanhada de animações que podem ser configuradas. O arquivo pode ser descompactado e o jogo pode ser executado sem necessidade de instalação no próprio navegador com a abertura do arquivo "index.html". O jogo ainda pode ser embutido no Moodle e outros aplicativos que aceitam arquivos de objetos de aprendizagem em formato SCORM.



Apoio



Desenvolvido com

