

La Vouivre - Jogo da Glória

Fernando Sá
sa.fernando.sa@gmail.com

Lilian Moreira
moreira.lilian.75@gmail.com

Ana Amélia A. Carvalho
anaameliac@fpce.uc.pt

“La Vouivre” é um programa gratuito que permite criar o Jogo da Glória. O programa é de fácil utilização, não sendo necessário para seu uso, conhecimentos de programação. Apresenta um ambiente de trabalho intuitivo para o utilizador, o que facilita a sua utilização. A versão original é em Francês – *Serpents et Echelles* - mas pode-se mudar o idioma.

A sua origem remonta a um jogo de tabuleiro, na Índia, embora também existisse nos países vizinhos. Ao jogo está associada uma conotação religiosa: as escadas representavam as virtudes a serem atingidas e as serpentes os perigos da consciência humana que impediam o acesso à sabedoria.

O jogo pode ter até 250 questões de escolha múltipla, que surgem de forma aleatória.

Este tutorial começa por abordar a instalação e o programa, explicando como se altera o idioma. De seguida explica-se como criar um jogo, como guardá-lo, visualizá-lo e continuar a desenvolvê-lo. Indica-se também como alterar o tabuleiro, personalizando-o. São feitas algumas considerações que ajudam quem cria o jogo. Por fim, explica-se como se joga.

1. Instalação

O programa “La Vouivre” envolve apenas a descompactação de uma pasta *zip* no computador. Dentro da pasta descompactada, deverão aparecer as pastas e ficheiros demonstrados na figura 1.

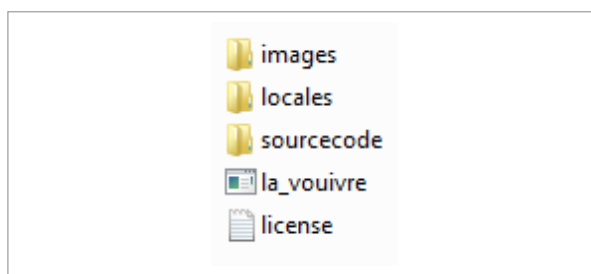


Figura 1 - Conteúdo da pasta descompactada

De seguida é só dar um duplo clique no ficheiro “la_vouivre” e o programa iniciar-se-á.



2. Apresentação do programa

Depois de iniciado, o programa “La Vouivre” apresenta-se em Francês, conforme a figura 2.

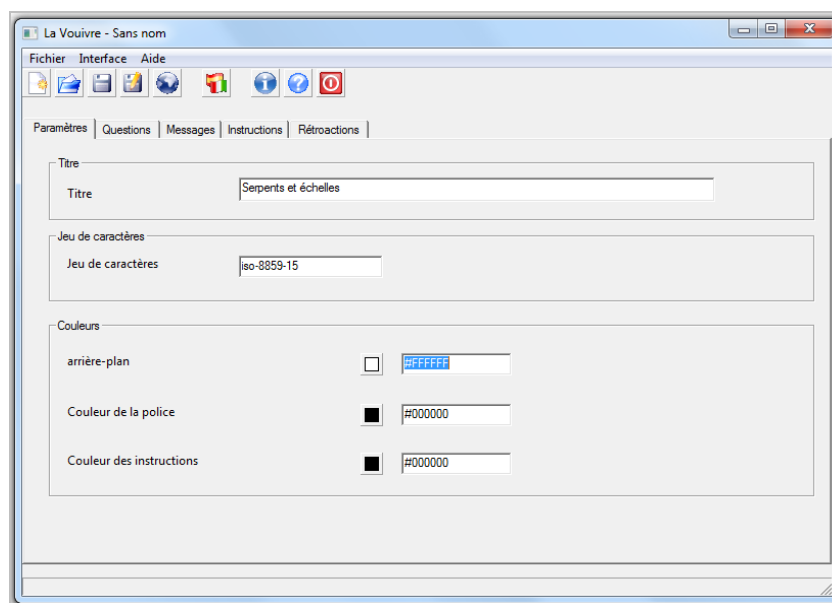


Figura 2 - Apresentação inicial do programa “La Vouivre

Na imagem seguinte (figura 3) vemos os menus, os comandos e os separadores de programação.

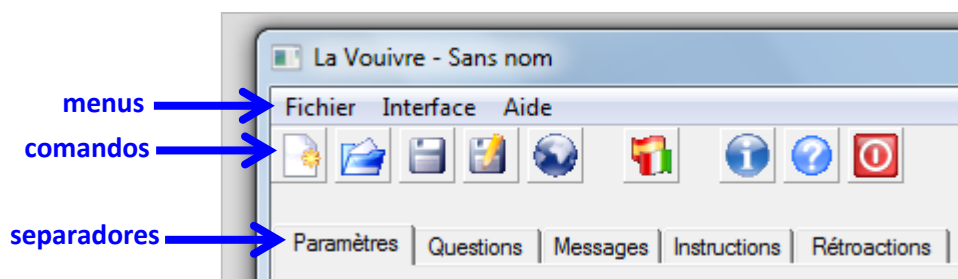



Figura 3 - Menus, comandos e separadores de programação

2.1 Alteração do idioma

Para a alteração do idioma, temos duas hipóteses: ou vamos ao menu “Interface” e escolhemos a primeira opção (“Changer une interface”), ou clicamos uma vez no ícone .



Independentemente da nossa seleção, abrir-se-á a seguinte janela (figura 4) onde se pode escolher o ambiente de trabalho em português.

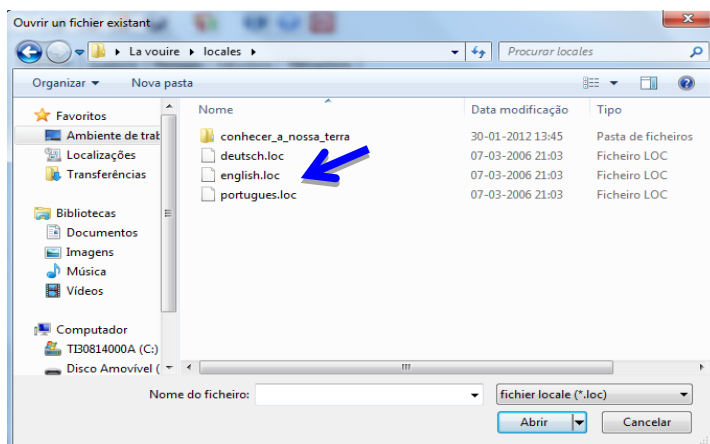


Figura 4 - Alterar idioma para português

Se a janela da figura 7 não aparecer automaticamente, o utilizador terá de ir ao local onde descompactou o programa, abrir a pasta “La vouivre” e depois a pasta “locales”.

Uma vez aberta esta janela, clica-se no ficheiro “português.loc” e de seguida em “Abrir”. Verá que o programa alterou o idioma para português (figura 5).

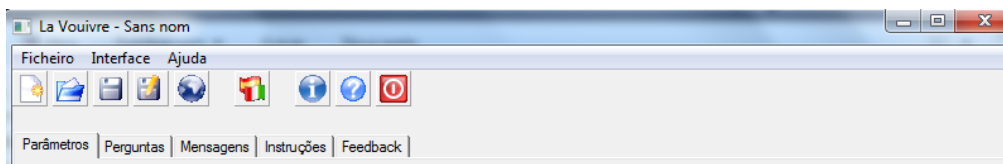


Figura 5 - La Vouivre em português

De seguida, para não correr o risco de desconfiguração, da próxima vez que utilizar o programa deve-se ir no menu “Interface” e escolher a opção “Definir como interface por defeito”, como demonstrado na figura 6.



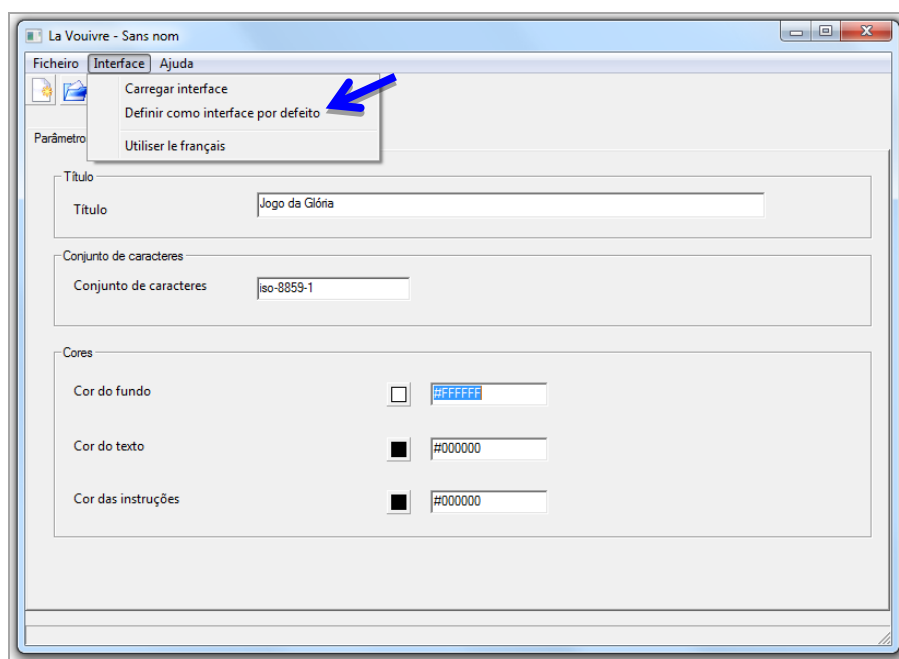


Figura 6 - Opção para guardar o ambiente de trabalho no idioma português

Na janela de confirmação (figura 7) clicamos na opção “Yes” para efetivar a ação anterior.

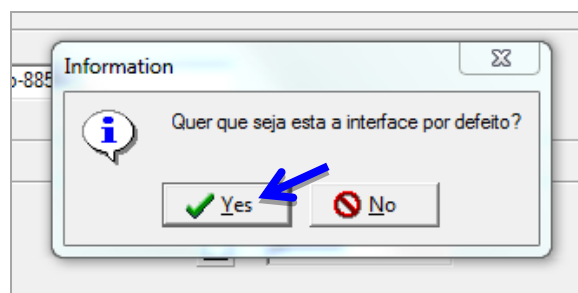


Figura 7 - Confirmação da opção para guardar o ambiente de trabalho no idioma português

2.2 Apresentação dos menus, comandos e separadores

Nos menus encontramos as seguintes ações (figura 8):



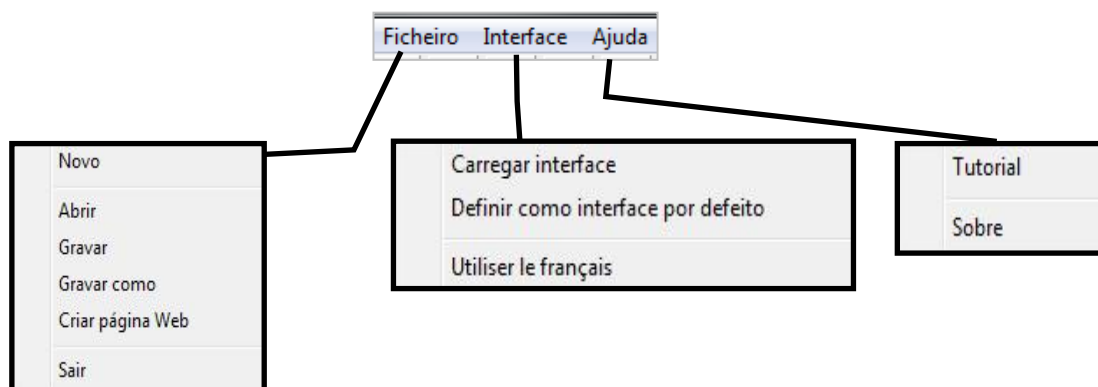


Figura 8 - Conteúdo dos menus

Os comandos representados por ícones apresentam a seguinte função (tabela 1):

Ícone	Nome	Ação
	NOVO	Permite criar um exercício novo.
	ABRIR	Permite abrir um exercício anteriormente guardado.
	GRAVAR ESTE EXERCÍCIO (como formato La Vouivre)	Permite guardar um exercício.
	GRAVAR COMO	Permite guardar um exercício com outro nome
	EXPORTAR PARA PÁGINA WEB	Permite guardar o exercício como documento <i>html</i> .
	CARREGAR UM FICHEIRO DE INTERFACE	Permite carregar um ambiente noutra idioma.
	SOBRE LA VOUIVRE	Apresenta informações técnicas do programa.
	AJUDA	Apresenta o documento de ajuda do programa.
	FECHAR LA VOUIVRE	Sai do programa, apresentando uma questão para certeza da ação.

Tabela 1 - Ação dos ícones de comando

3. Criar um jogo

Para criar um jogo vamos usar os separadores “Parâmetros”, “Perguntas”, “Mensagens”, “Instruções” e “Feedback”. Estes separadores podem ser acedidos em qualquer altura, não sendo obrigatório começar em “Parâmetros” e terminar em “Feedback”. Contudo, e por uma questão de organização, sugere-se que tal ordem seja seguida.

3.1 Parâmetros

Começando por alterar os parâmetros do jogo, modifica-se o título e, se se pretender, muda-se as cores do fundo, da letra e das instruções (figura 9). Não se aconselha a modificação



referente ao “Conjunto de caracteres” pois o valor “iso-8859-1” refere-se ao código de programação MySQL utilizado na Europa.

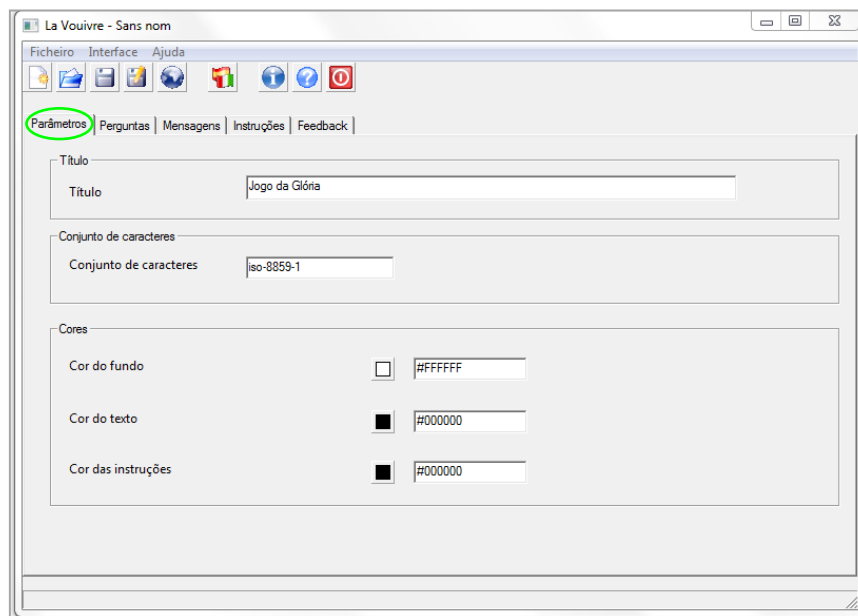


Figura 9 - Parâmetros do jogo

3.2 Perguntas

Vamos avançar, clicando no separador “Perguntas”. Escrevemos a primeira pergunta, preenchendo os campos “Pergunta”, “Resposta A”, “Resposta B”, “Resposta C”, “Resposta D” e “Feedback” (figura 10). Neste último campo, pode-se colocar a resposta certa, pois tal funcionará como reforço (caso o jogador acerte) ou como indicador do que se deveria ter respondido (caso o jogador erre). Também possibilita o acréscimo de informação complementar sobre a resposta certa. Além do preenchimento dos campos, deve-se assinalar a “resposta correta”, como demonstrado na figura 10, através da seta azul.



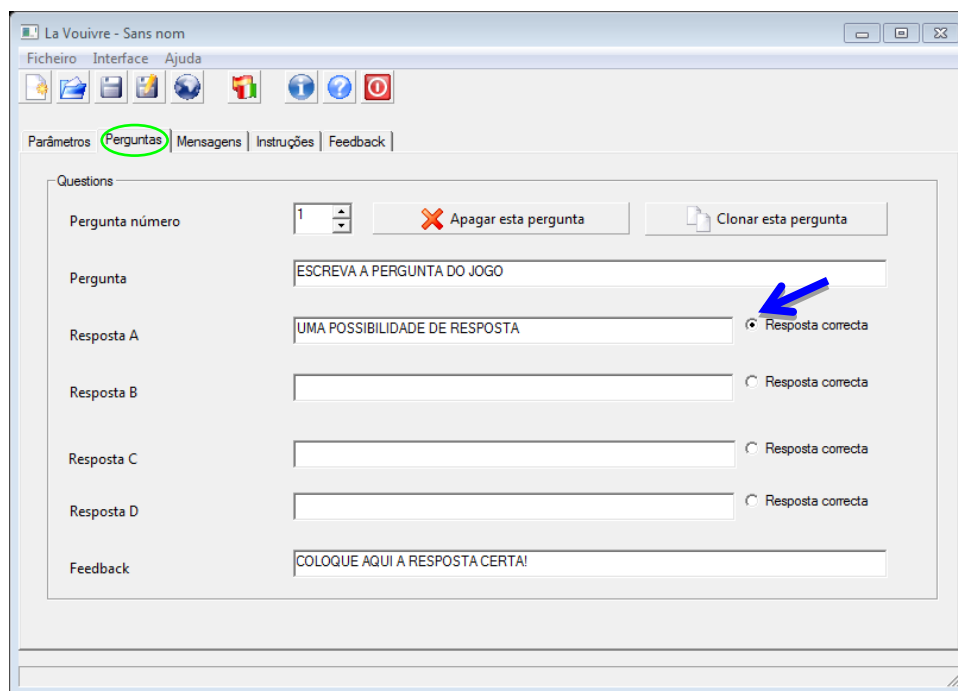


Figura 10 - Registo de uma pergunta

Para que o jogo funcione, é obrigatória a apresentação de 4 possibilidades de resposta, não esquecendo de assinalar a resposta correta. Sugere-se que a resposta correta não surja sempre na mesma ordem na lista de respostas!

Embora na figura 10 se tenha usado letra maiúscula para ser mais fácil ler, não a deve usar nas perguntas que formular nem nas respostas a apresentar.

Atenção: Não use aspas nas perguntas nem nas respostas. Se usar, o jogo não funciona.

Para adicionar uma pergunta, em "Pergunta número" clique na seta superior ao lado do número 1, como se mostra na figura 11.

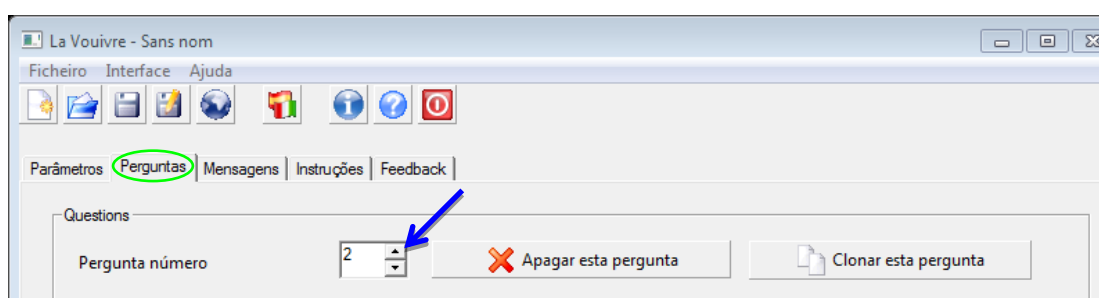
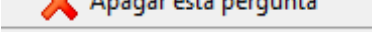


Figura 11 - Inserir nova pergunta

O jogo comporta até 63 questões com um total de 250 opções.



Caso queira **apagar** alguma pergunta, basta clicar em  e confirmar na janela que aparece (figura 12), selecionando a opção “Yes”.

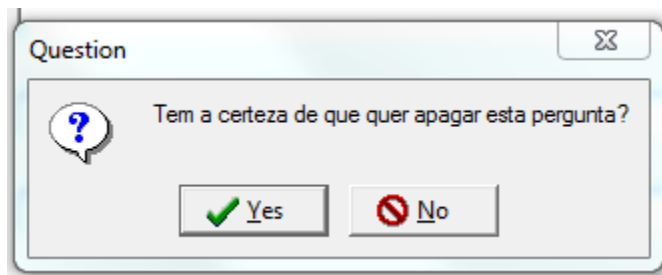
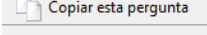


Figura 12 - Janela de confirmação de eliminação de uma pergunta

Se tivermos perguntas muito parecidas, pode-se usar o recurso de “Copiar esta pergunta”.

Para isso, clica-se em  e confirma-se na janela que aparece (figura 13), clicando na opção “Yes”. **ATENÇÃO:** por vezes, em vez de “Copiar...” aparece “Clonar...”.

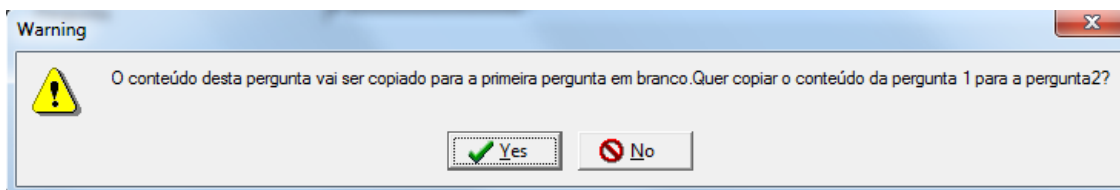



Figura 13 - Janela de confirmação de cópia de uma pergunta

Para **rever** alguma pergunta, use a seta para avançar ou recuar representadas pelo ícone  (assinalado na figura 11 pela seta azul).

Depois de inserir todas as perguntas, poderemos alterar as mensagens que vão aparecer durante a execução do jogo.

3.3 Mensagens

Passamos então ao separador “Mensagens”. Aqui é possível escrever as mensagens que irão surgir ao jogador no decorrer do jogo, tal como mostra a figura 14.



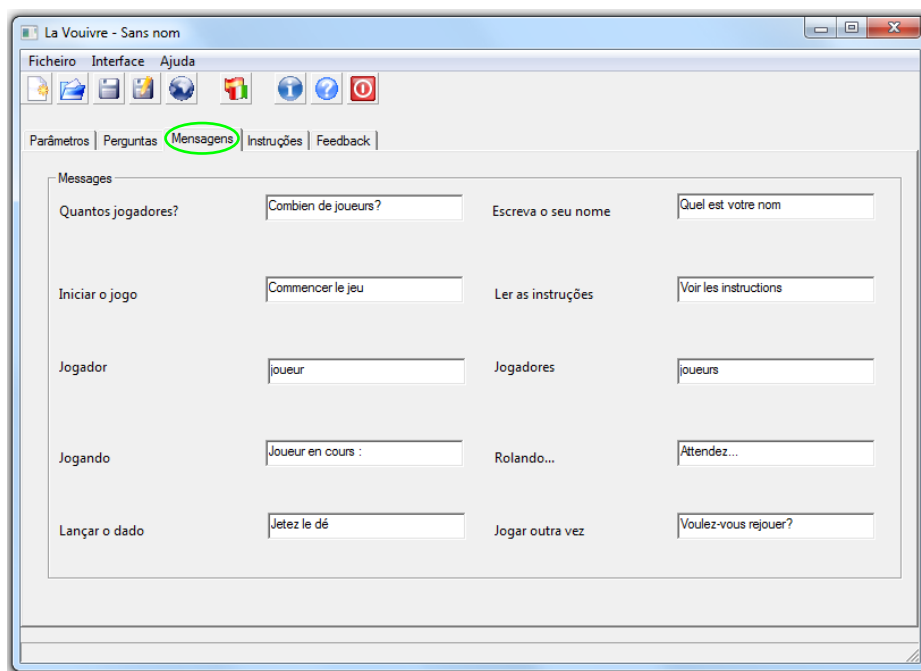


Figura 14 - Mensagens (conteúdo em Francês)

Observando com atenção a imagem anterior, verificamos que embora o ambiente de trabalho do programa esteja em português, as opções de escrita de mensagens continuam no idioma francês. Na figura 15 apresentam-se possibilidades de mensagens. Pode, em qualquer altura, modificar essas mensagens adaptando-as ao seu jogo e à faixa etária dos alunos.

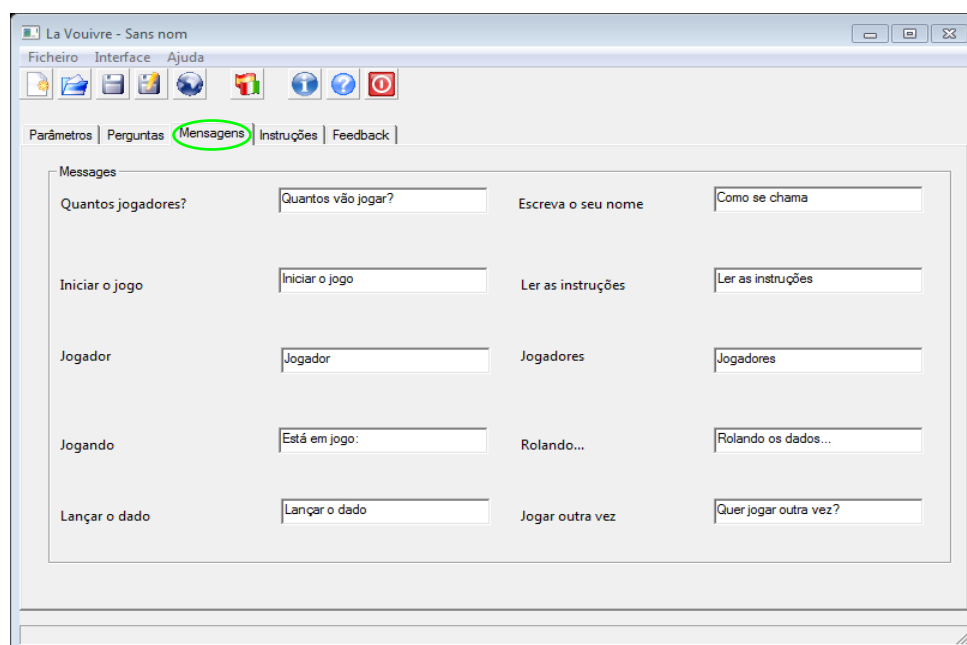


Figura 15 - Mensagens (conteúdo em Português)



3.4 Instruções

Concluída esta etapa do nosso trabalho, passamos ao separador “Instruções”. Neste separador, para alterar as instruções do jogo (figura 16), basta modificar o texto (do código HTML), sem mexer no que está escrito dentro das tags < >. Por exemplo: Selecione o número de jogadores que vão jogar , de acordo com o acordo ortográfico, Selecione o número de jogadores que vão jogar . Espace um pouco o texto para o intervalo ser maior entre os itens, o que facilita a leitura.

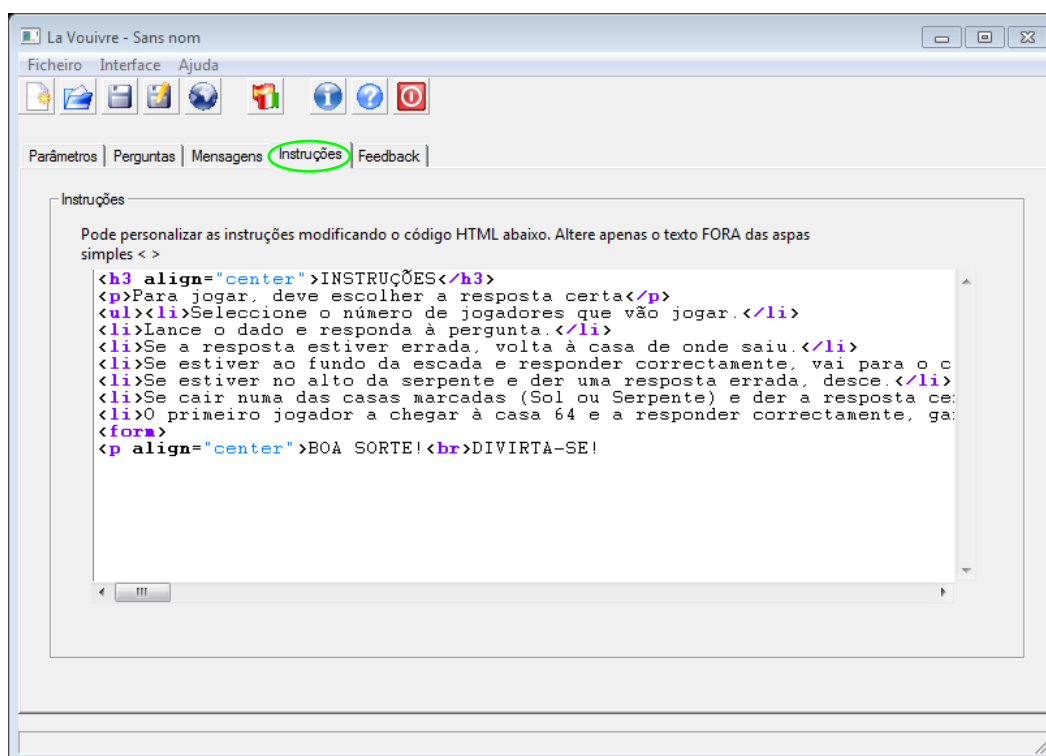


Figura 16 - Alteração das instruções do jogo

Antes de iniciar as alterações deve definir o tipo de tratamento a utilizar com o público-alvo (por “tu” ou por “você”), bem como o estilo para interagir: mais formal ou mais coloquial.

3.5 Feedback

Ao longo do jogo, devemos fornecer ao jogador mensagens, tais como: quando acerta uma questão, ou erra, se está na última pergunta, etc. Para tal, acedemos ao separador “Feedback” (figura 17). Da mesma forma que o separador “Mensagens”, o separador “Feedback” também apresenta o conteúdo em Francês, como se verifica na imagem a seguir.



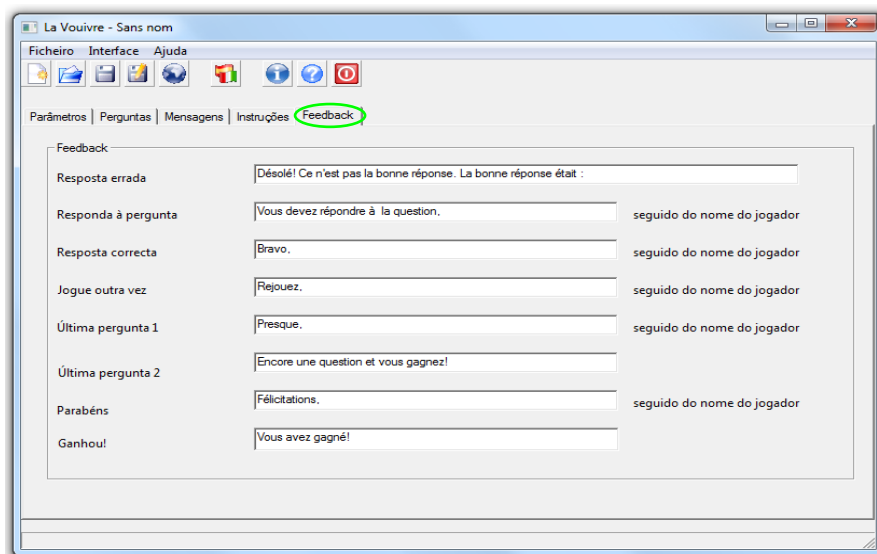


Figura 17 - Feedback às ações do jogador (em Francês)

Vamos substituir as mensagens de feedback em francês por mensagens em português, adequadas à situação e ao contexto do jogo e à faixa etária dos jogadores, conforme se exemplifica na figura 18.

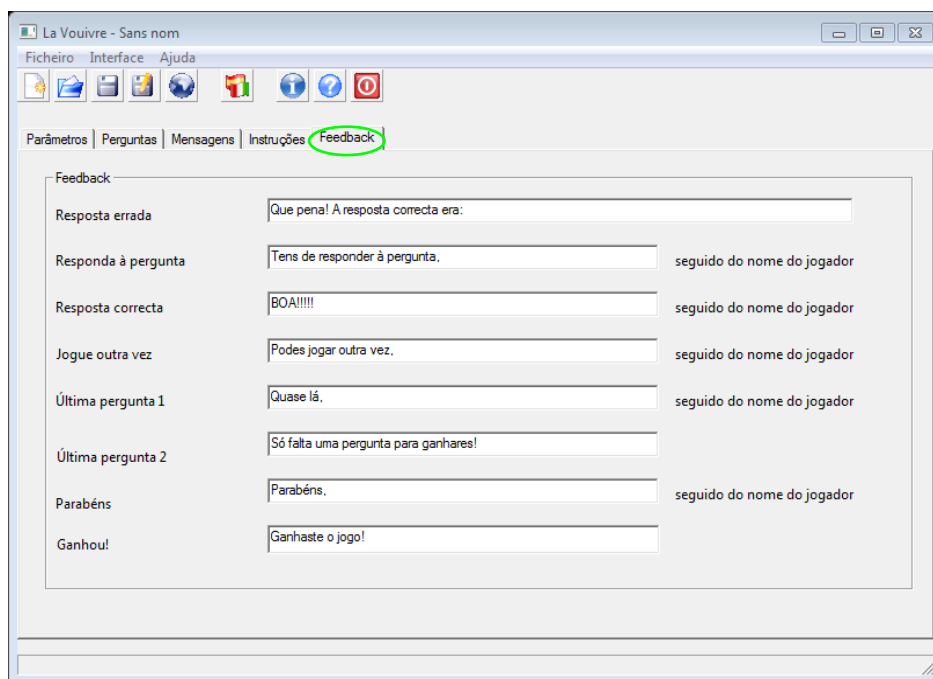



Figura 18 - Feedback às ações do jogador (em Português)



4. Guardar o jogo

Agora que já sabemos criar o jogo, está na hora de aprender a guardar o trabalho. Para isso temos duas opções: ou vamos ao menu “Ficheiro” e selecionamos “Gravar”, ou clicamos no

ícone . Em ambas as opções, aparecerá a janela da figura 19.

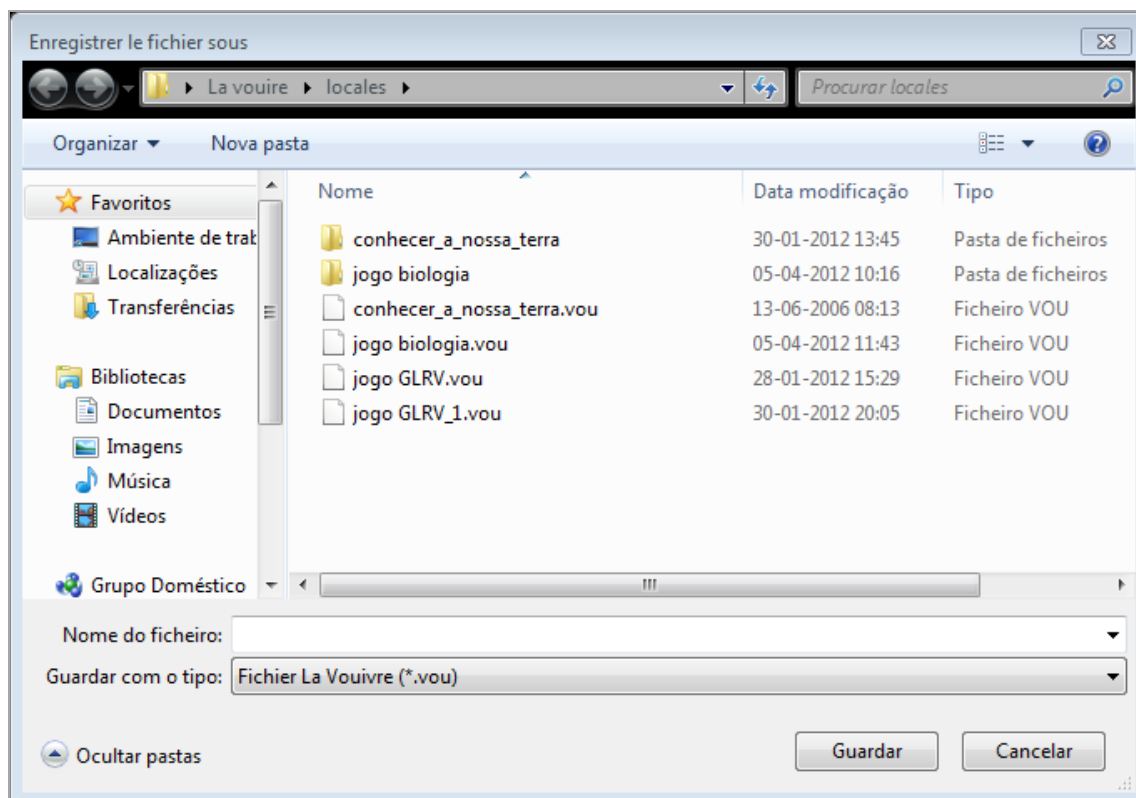



Figura 19 - Janela para guardar o jogo

Como se pode observar na figura anterior, temos a possibilidade de escolher a localização onde queremos guardar o projeto e o nome que lhe queremos dar. A extensão do ficheiro guardado será “.vou”, ou seja, “nome_do_meu_trabalho.vou”, Sendo “.vou” o formato de ficheiro do programa “La Vouivre”. Teremos sempre a possibilidade de alterar o nome inicial do jogo.


No nome do ficheiro não use acentos e se tiver mais do que uma palavra use o traço rasteiro. Caso contrário, na Web, poderão aparecer o símbolo da percentagem no endereço.

As alterações posteriores poderão ser guardadas através do acesso a “Ficheiro” -> “Gravar” ou

clicando no ícone . Cada vez que fizer alguma alteração aconselha-se a atribuir um número para trabalhar sempre na última versão, por exemplo, matematica21.vou. Depois na versão final retira esse número.



5. Visualizar o jogo: guardar como html

Para visualizarmos o jogo, temos duas hipóteses: ou acedemos ao menu “Ficheiro” e selecionamos “Exportar para página Web”, ou clicamos no ícone . Em ambas as opções, aparecerá a janela da figura 20.

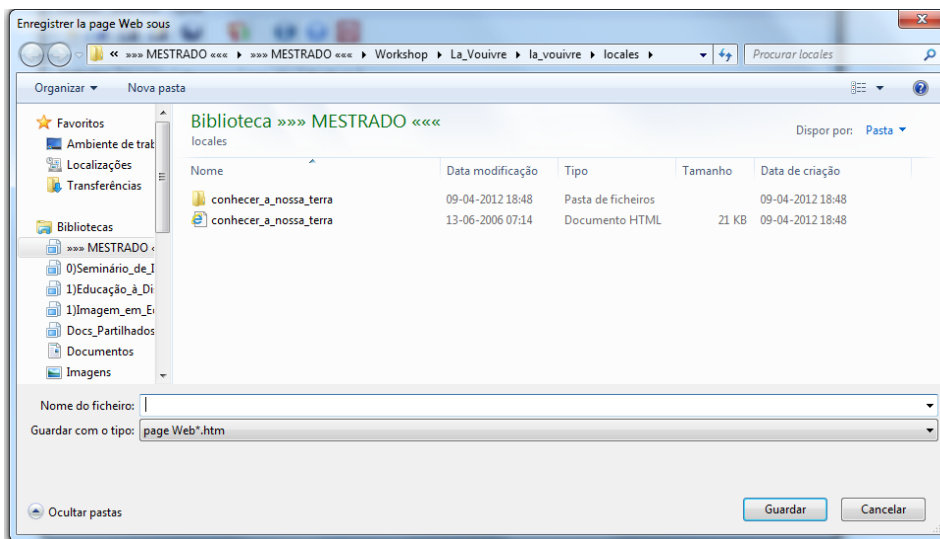



Figura 20 - Janela para guardar o jogo em htm

À semelhança da figura 20, também aqui temos a possibilidade de escolher a localização onde queremos guardar o nosso jogo e o nome que lhe queremos dar. A extensão do ficheiro guardado será “.htm”, ou seja, “nome_do_meu_trabalho.htm”.

Concluída esta tarefa, temos o jogo pronto a ser visualizado e jogado. Para o jogar, basta aceder à localização onde o guardámos e abrir a página Web (nome_do_meu_trabalho.htm).

Para fechar o programa, clica-se no ícone , situado no lado superior direito da janela “La Vouivre – Sans nom” (figura 21) e confirma-se na janela de diálogo que aparecer (figura 22), clicando-se em “OK”.

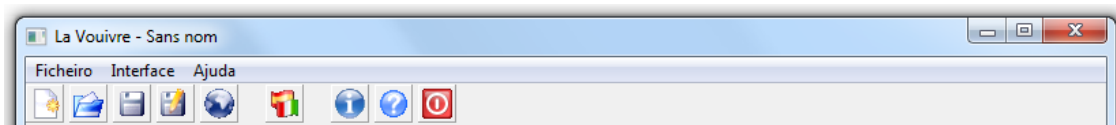


Figura 21 - Localização do botão para desligar o programa “La Vouivre”



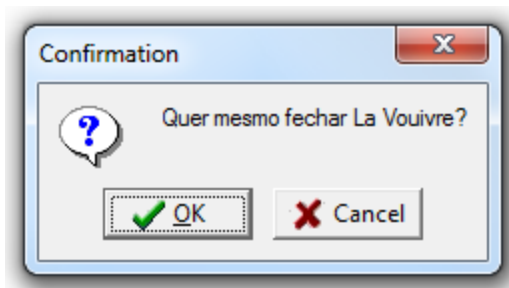



Figura 22 - Janela de confirmação do fecho do programa “La Vouivre”

Pode alojá-lo num servidor Web, no LMS da escola, por exemplo o Moodle. Tem que copiar a pasta “nome_do_meu_trabalho” e o ficheiro “nome_do_meu_trabalho.htm”.

6. Continuar a trabalhar no jogo

Deve abrir a aplicação La Vouivre e seleccionar o ícone **Abrir** () ou a **FICHEIRO: Abrir** e na pasta Locales abra a última versão (por isso, dá jeito numerá-las), conforme demonstrado na figura 23.

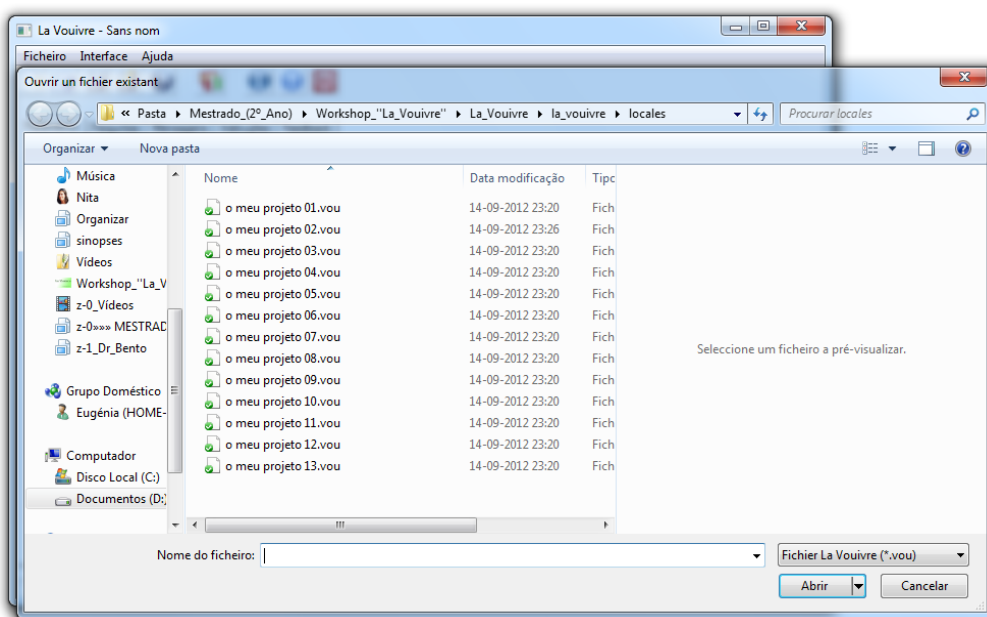


Figura 23 - Seleção do projeto de jogo a abrir

Se vai inserir mais questões, vá até à última pergunta e continue.



7. Alterar o tabuleiro

7.1 De “Serpents et échelles” a “Jogo da Glória”

Tal como se alterou o idioma, o tabuleiro também deve ser alterado, como se verifica na figura 24.

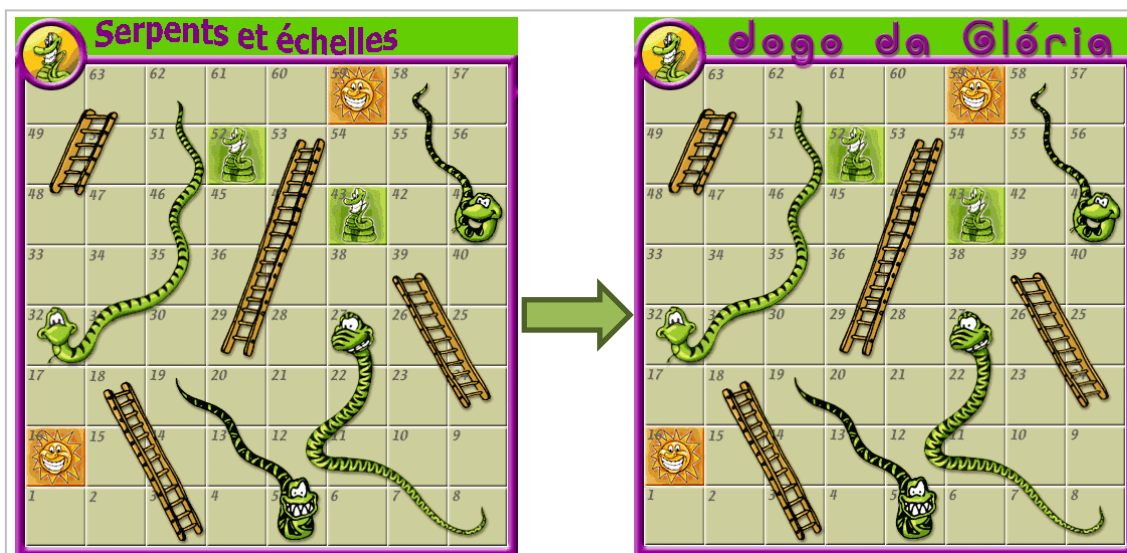


Figura 24 - Mudança de tabuleiro

Para mudar o tabuleiro siga as seguintes instruções:

- Vá à pasta “Images” situada no programa “La Vouivre”. Depois copie a imagem “board – pt” (**Nota:** para tal seleccione a imagem e execute o comando “Ctrl + C” ou clique com o botão direito do rato na imagem referida e seleccione a opção “copiar”);
- Desloque-se até à pasta criada com o nome do seu jogo, onde já existe uma imagem denominada “board” e cole lá a imagem anteriormente copiada.
- Apague a imagem “board”.
- Renomeie a imagem que copiou para “board”, apagando a parte “– pt”, ou seja, a sua imagem copiada passa de “board – pt” para simplesmente “board”.

E já está. Quando reiniciar o seu jogo, o programa assume automaticamente o novo tabuleiro.



7.2 Personalização do tabuleiro

O nome do jogo está no tabuleiro, pelo que ao mudar o tabuleiro automaticamente muda o nome do jogo. Contudo, no tabuleiro personalizado, o nome pode ser alterado e também se pode incluir outros aspetos tais como o nome dos autores, o ano, o tema, entre outros.

A personalização do tabuleiro pode ser feita em programas de tratamento de imagem, como o Paint ou o Photoshop ou mesmo no Microsoft Word. Neste último, devemos recorrer a formas automáticas, caixas de texto e WordArt, procedendo da seguinte forma:

— Depois de inserirmos o tabuleiro original no documento de word da mesma forma que se insere uma imagem (processo que depende das versões o Word), a fim de garantirmos que o tamanho e largura serão os corretos para o programa, vamos “cobrir” esse mesmo tabuleiro com caixas personalizadas na cor, colocamos um retângulo personalizado que será o fundo do tabuleiro e mudamos a imagem do jogo bem como o título, como se pode verificar na figura 25. Para este procedimento aconselha-se primeiro a cobrir as casas e só depois a aplicar o fundo, escolhendo a opção “Enviar atrás” quando se clica com o botão direito do rato em cima do fundo. Por fim clica-se num dos cando superiores verdes e elimina-se o tabuleiro original, ficando como resultado o observado na figura 26.



Figura 25 – Alteração do tabuleiro original.

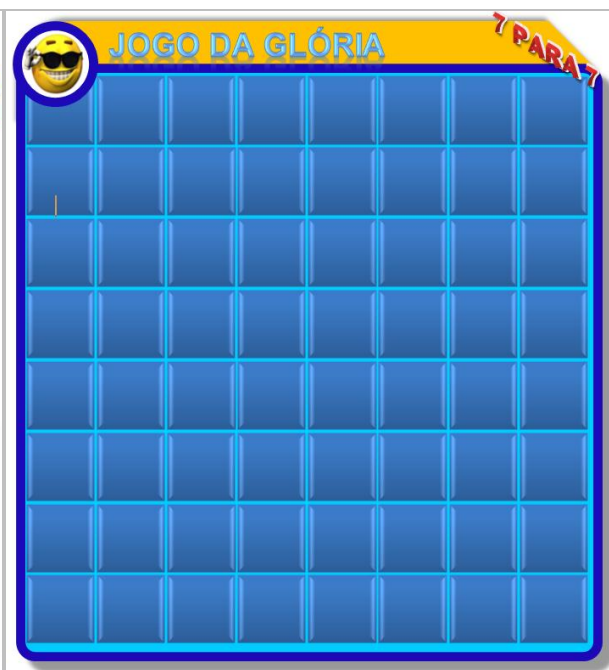


Figura 26 – Tabuleiro personalizado.

— De seguida é altura de numerar as “casas” do jogo, inserir setas (em substituição das cobras e das escadas) e imagens (substituintes do sol e da cobra enrolada), recorrendo novamente a WordArt e formas automáticas, como se verifica na figura 27. Terminado este trabalho, opcionalmente pode-se acrescentar informações relativas ao ano escolar a que se refere,



disciplinas abordadas no jogo e a autoria da personalização. O resultado final será o demonstrado na figura 28.



Figura 27 – Numeração, setas e imagens.

Figura 28 – Tabuleiro final personalizado.

A imagem final do tabuleiro personalizado (figura 28) pode ser capturada através de programas de captura de tela, tal como o *ScreenHunter* (programa portátil e grátis que pode ser descarregado através do site www.baixaki.com.br) ou, para utilizadores do Windows 7, através da ferramenta de recorte, localizada em *Iniciar* → *Todos os programas* → *Acessórios*.

8. Algumas considerações finais a ter em atenção

- Aquando da criação do *feedback* (figura 18), não coloque no seu texto o nome de jogador. Este será colocado automaticamente pelo programa. Ignore, portanto, a expressão “seguido do nome do jogador”, pois esta refere-se ao programa e não a quem está a criar o jogo.

- Se pretende transportar o jogo que criou, não se esqueça de levar a pasta que tem o mesmo nome do seu jogo. Esta contém os ficheiros necessários para o correto funcionamento do jogo. Assim, se transportar, verifique que copiou o que se observa na figura 20 (página html + pasta amarela).

-Por vezes, ao clicar em “Apagar esta pergunta” ou em “Clonar esta pergunta”, o programa pode bloquear. Se tal acontecer clique em Ajuda (?), feche a janela que abrirá e o programa volta a funcionar.



9. Jogar

Podem jogar 4 jogadores, individualmente ou em grupo. Depois de lerem as instruções, preenchem o nome dos jogadores. Ao lançar o dado, surge a primeira pergunta. Se o jogador acerta o ânimo aumenta. A emoção, o esforço de responder corretamente, a entreaajuda impõem-se rapidamente (Carvalho, 2012). Experimente com os seus alunos e conte-nos!

Referências

- Carvalho, A. A. A. (2012). Mobile Learning: rentabilizar os dispositivos móveis dos alunos para aprender. In A. A. A. Carvalho (org.), *Aprender na era digital: jogos e mobile-learning* (pp. 149-163). Santo Tirso: De Facto.
- Sá, F., Oliveira, A., Costa, C., Vilaça, I., Oliveira, M., & Magusteiro, N. (2012). Jogo da Glória – 7 para 7 (no prelo). In A. A. A. Carvalho, T. Pessoa, S. Cruz, A. Moura e C. G. Marques (orgs.), *Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*. Braga: CIED.

