



Luiz Eduardo da Silva
Daniel da Costa Lima
Renan Magalhães Lage

MANUAL DO **Tales Ludos**



Uma ferramenta online
para criação de jogos
educacionais





Luiz Eduardo da Silva
Daniel da Costa Lima
Renan Magalhães Lage

MANUAL DO **Tales Ludos**



Uma ferramenta online
para criação de jogos
educacionais



pimenta
cultural
2025
São Paulo

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

S586m

Silva, Luiz Eduardo da –
Manual do Tales Ludos: uma ferramenta online para criação de
jogos educacionais / Luiz Eduardo da Silva, Daniel da Costa Lima,
Renan Magalhães Lage. – São Paulo: Pimenta Cultural, 2025.

Livro em PDF

ISBN 978-85-7221-391-2

DOI 10.31560/pimentacultural/978-85-7221-391-2

1. Gamificação. 2. Recursos Educacionais Abertos. 3. Tecnologia
aplicada a educação. 4. Jogos educacionais. I. Silva, Luiz Eduardo da.
II. Lima, Daniel da Costa. III. Lage, Renan Magalhães. IV. Título.

CDD 371.387

Índice para catálogo sistemático:

I. Educação - Jogos educacionais

Simone Sales • Bibliotecária • CRB ES-000814/0

Copyright © Pimenta Cultural, alguns direitos reservados.

Copyright do texto © 2025 os autores.

Copyright da edição © 2025 Pimenta Cultural.

Esta obra é licenciada por uma Licença Creative Commons:

Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional - (CC BY-NC-ND 4.0).

Os termos desta licença estão disponíveis em:

<<https://creativecommons.org/licenses/>>.

Direitos para esta edição cedidos à Pimenta Cultural.

O conteúdo publicado não representa a posição oficial da Pimenta Cultural.

Direção editorial

Patricia Biegging
Raul Inácio Busarello

Editora executiva

Patricia Biegging

Gerente editorial

Landressa Rita Schiefelbein

Assistente editorial

Júlia Marra Torres

Estagiária editorial

Ana Flávia Pivisan Kobata

Diretor de criação

Raul Inácio Busarello

Assistente de arte

Naiara Von Groll

Editoração eletrônica

Andressa Karina Voltolini

Estagiária em editoração

Stela Tiemi Hashimoto Kanada

Imagens da capa

AMI COMUNICAÇÃO LTDA.- ME (Pabline Cota Felix)

Tipografias

Acumin, Elizeth, Gobold, Inter, Jali Latin

Revisão

Landressa Rita Schiefelbein

Autores

Luiz Eduardo da Silva
Daniel da Costa Lima
Renan Magalhães Lage

PIMENTA CULTURAL

São Paulo • SP

+55 (11) 96766 2200

livro@pimentacultural.com

www.pimentacultural.com



2 0

2 5

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	6
1. ACESSANDO O TALES LUDOS	7
2. CRIANDO UMA CONTA NO TALES LUDOS	9
3. ACESSANDO SUA CONTA DE USUÁRIO	11
4. O REPOSITÓRIO DO TALES LUDOS	13
5. CRIANDO UM JOGO	17
6. COMO ROTEIRIZAR O JOGO	30
7. BAIXANDO UM JOGO	32

8. COLOCANDO / EMBUTINDO UM JOGO NA PLATAFORMA MOODLE	37
9. ACESSANDO UM JOGO NA PLATAFORMA MOODLE.....	41
10. ACESSANDO UM JOGO DE FORMA OFF-LINE	43
CONCLUSÃO	46
REFERÊNCIAS.....	47
SOBRE OS AUTORES	49

APRESENTAÇÃO

Bem-vindo ao manual de utilização do *Tales Ludos*, uma ferramenta on-line que possibilita a criação de jogos de maneira acessível, fácil e simples. Sendo encaixada no conceito de Recursos Educacionais Abertos (REAs), a ferramenta vai além de ser uma simples ferramenta de criação. Ela se insere num movimento global de democratização do conhecimento, seguindo os princípios fundamentais da abertura e da flexibilidade. Isso significa que qualquer pessoa pode acessar, modificar e distribuir os jogos criados, seja para fins educativos, de pesquisa ou mesmo como uma forma de expressão criativa.

Neste manual, você encontrará todas as informações necessárias para aproveitar ao máximo as funcionalidades de *Tales Ludos*, explorar suas capacidades de criação de jogos e integrá-las a diferentes contextos educativos. Quer você esteja criando jogos para sala de aula, como uma ferramenta pedagógica, ou como uma atividade lúdica e criativa, *Tales Ludos* está aqui para ajudá-lo a dar vida às suas ideias e promover a construção do conhecimento de maneira divertida e acessível.

1. ACESSANDO O TALES LUDOS

Para começar a utilizar a ferramenta Tales Ludos, o primeiro passo é acessar a plataforma on-line. Para isso, siga os passos abaixo:

1. Abra o navegador de internet de sua preferência, como *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Microsoft Edge*, *Opera* ou *Safari*. A plataforma é compatível com os principais navegadores.
2. Você pode acessar o *Tales Ludos* de duas formas:
 - **Digitando o endereço:** na barra de pesquisa do navegador, digite o seguinte endereço: <http://talesludos.bcc.unifal-mg.edu.br/>. Certifique-se de digitar o link corretamente para ser direcionado à página oficial da ferramenta.
 - **Usando o QR Code:** se preferir uma opção mais rápida, você pode escanear o QR Code disponível abaixo. Para isso, abra a câmera do seu celular ou utilize um aplicativo de leitura de QR Codes, e aponte para o código exibido. O QR Code o levará diretamente ao link do *Tales Ludos*, facilitando o acesso sem precisar digitar o endereço.

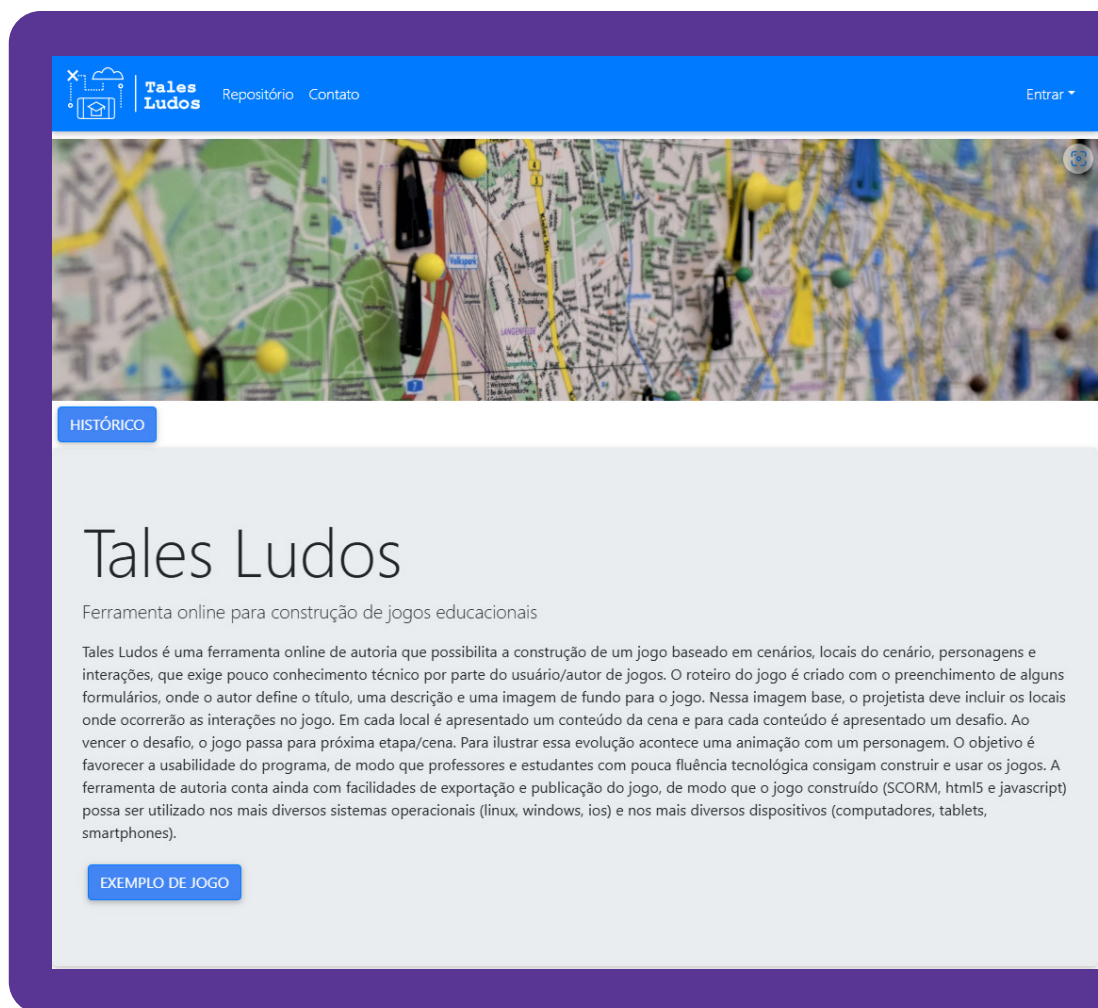


3. Após isso, a página de início do *Tales Ludos* será carregada no seu navegador (Figura 1). Você verá a tela inicial, que serve como ponto de partida para explorar todas as funcionalidades da plataforma.
4. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <http://youtu.be/roOyKKrEvM0>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.





Figura 1 - Tela Inicial da plataforma *Tales Ludos*¹



1 *Printscreen das telas da plataforma Tales Ludos*

2. CRIANDO UMA CONTA NO TALES LUDOS

Para começar a criar seus jogos no *Tales Ludos* e aproveitar todas as funcionalidades da plataforma, você precisa criar uma conta de usuário. Siga os passos abaixo para registrar sua conta com o e-mail:

1. **Acessando a página de login:** no canto superior direito da página inicial, clique no botão “Entrar”. Isso abrirá uma nova aba onde você poderá fazer o *login* ou criar uma nova conta.
2. **Registrando-se:** ao abrir a aba de *login*, clique no botão “Registrar-se” (Figura 2). Isso o levará à página de criação de conta, onde você preencherá as informações necessárias para se cadastrar na plataforma.
3. **Preenchendo os dados de registro:** na página de registro, você verá campos para inserir seus dados pessoais (Figura 3). Preencha os campos obrigatórios:
 - **Nome:** insira seu nome completo ou o nome de usuário que deseja utilizar.
 - **E-mail:** digite seu endereço de e-mail válido. Este será o meio de comunicação para recuperar sua senha e receber notificações.
 - **Senha:** escolha uma senha segura para proteger sua conta.
4. **Finalizando o registro:** após preencher todos os campos, clique no botão verde “Registrar-se” localizado no final do formulário. Isso concluirá o processo de criação da sua conta.
5. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/Oq28Vsvekf8>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Após o registro, você poderá acessar sua conta utilizando seu e-mail e senha para começar a criar, editar e compartilhar seus jogos na plataforma *Tales Ludos*.

Figura 2 - Menu de *login* de usuário

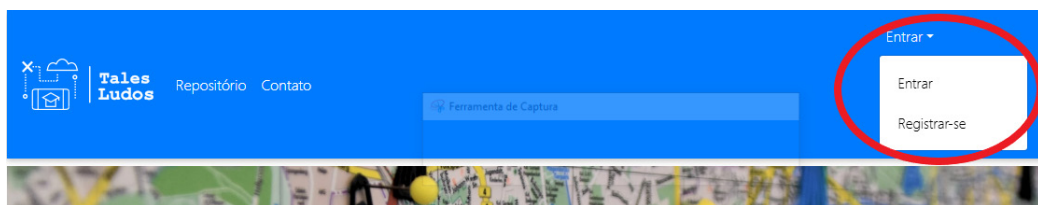


Figura 3 - Campos obrigatórios de registro

A imagem mostra o formulário de registro "Registrar-se" da plataforma Tales Ludos. O formulário é branco e está sobreposto ao cabeçalho azul. Ele contém três campos de entrada obrigatórios: "Nome", "E-mail" e "Senha". Cada campo tem uma borda vermelha e um ícone de erro (um círculo com um ponto) no canto inferior direito. Abaixo de cada campo, há uma dica: "Digite o seu nome", "Digite o seu email." e "Digite uma senha.". No final do formulário, há um botão verde com o texto "REGISTRAR-SE". No canto superior direito do cabeçalho azul, há o link "Entrar" com uma seta para baixo.

3. ACESSANDO SUA CONTA DE USUÁRIO

Para acessar sua conta no *Tales Ludos* e começar a criar ou editar seus jogos, siga os passos abaixo:

1. **Acessando a página de login:** no canto superior direito da página inicial, clique no botão “entrar” (Figura 4). Isso abrirá uma nova aba onde você poderá fazer o *login* na sua conta.
2. **Preenchendo os dados de login:** na aba de *login*, você verá os campos para inserir suas informações de acesso (Figura 5):
 - E-mail: digite o e-mail cadastrado em sua conta no *Tales Ludos*.
 - Senha: insira a senha que você criou durante o registro.
3. **Finalizando o login:** após preencher os campos, clique no botão “Entrar” para acessar sua conta.
4. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <http://youtu.be/xcUGCGcuyGY>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Agora que você entrou em sua conta, pode começar a explorar todas as funcionalidades da plataforma e dar continuidade à criação de seus jogos!

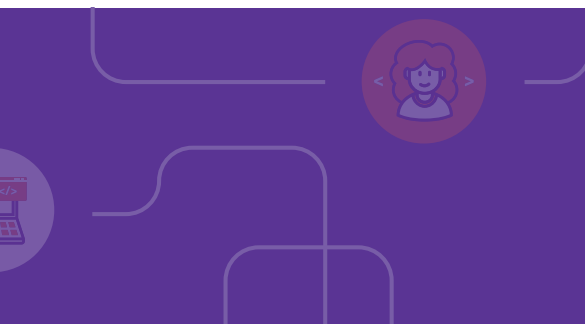


Figura 4 - Menu de *login* de usuário

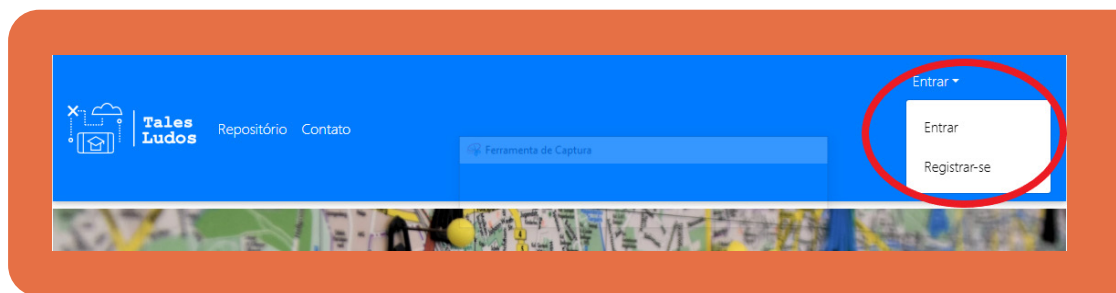
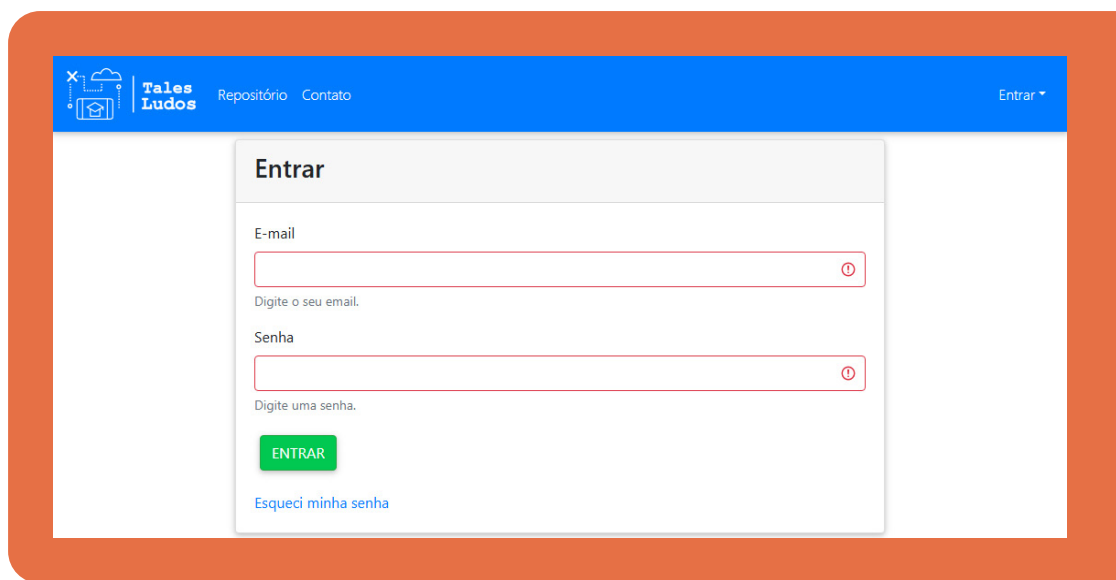


Figura 5 - Campos de *login*



4. O REPOSITÓRIO DO TALES LUDOS

O repositório do *Tales Ludos* é um espaço dedicado à lista de jogos cadastrados e publicados pelos usuários da plataforma (Figura 6). Nele, você pode explorar uma variedade de jogos educativos e interativos, criados por outros membros da comunidade. Além de poder jogar e baixar os jogos, o repositório também oferece a opção de visualizar a descrição de cada um, para que você saiba mais sobre o que está jogando.

1. **Visualizando as instruções do repositório:** para começar, clique no botão “instruções” para acessar informações detalhadas sobre como navegar e interagir com o repositório de jogos do *Tales Ludos* (Figura 7).
2. **Visualizando a descrição do jogo:** caso deseje saber mais sobre um jogo específico, basta clicar no botão em destaque, localizado no canto direito do nome do jogo (Figura 8). Na descrição, você encontrará informações sobre o objetivo do jogo, o nome do autor e uma breve introdução sobre como o jogo funciona (Figura 9).
3. **Jogando um jogo:** para jogar um jogo, clique no botão em destaque ao lado do nome do jogo (Figura 10). Você será redirecionado para uma nova página onde poderá iniciar o jogo. Para começar, basta clicar no botão “jogar”, localizado no canto superior esquerdo da tela (Figura 11).
4. **Baixando um jogo:** se preferir baixar o jogo para jogar off-line, clique no botão em destaque à direita do nome do jogo (Figura 12). Isso permitirá que você faça o *download* do arquivo. Para mais informações detalhadas sobre como baixar um jogo, consulte o capítulo 8 deste manual.
5. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/BDVJg-28ryA>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Figura 6 - Página do repositório do Tales Ludos

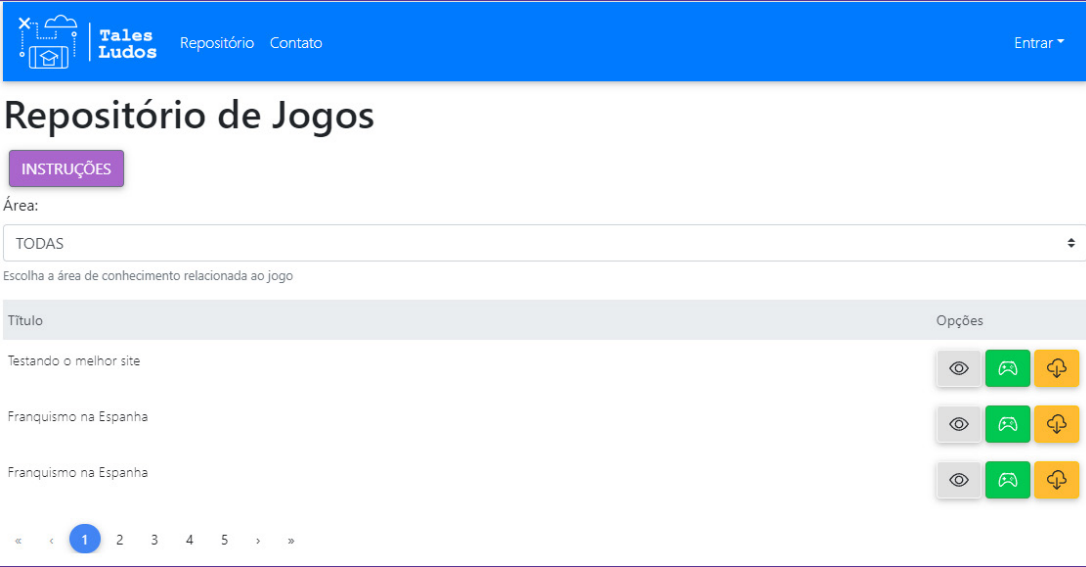


Figura 7 - Tela das instruções do repositório

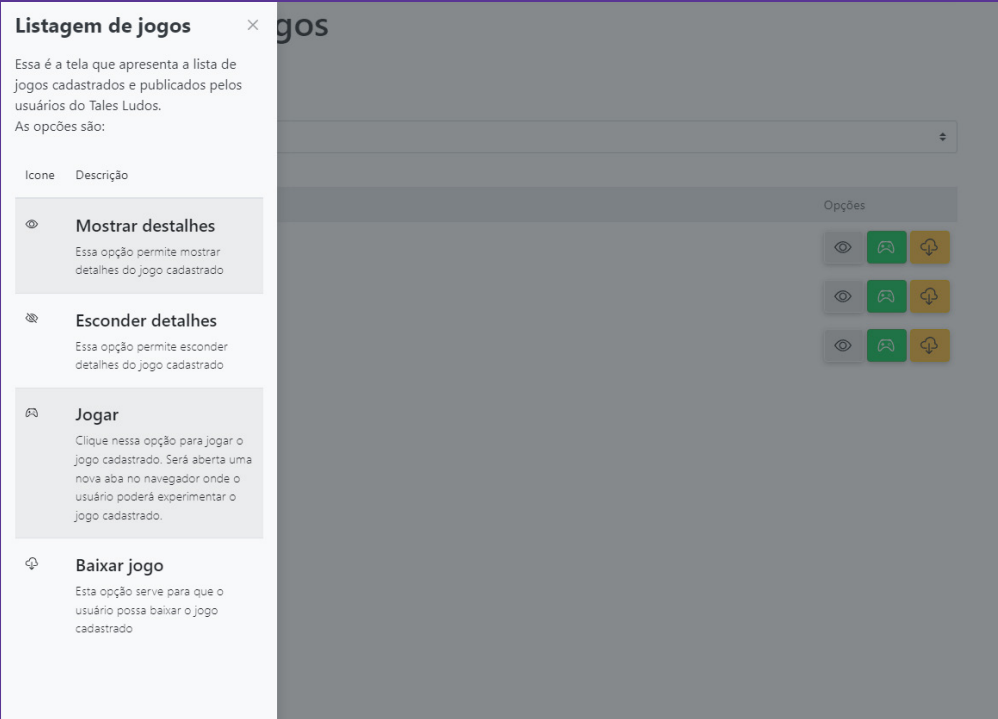


Figura 8 - Botão de visualizar descrição do jogo

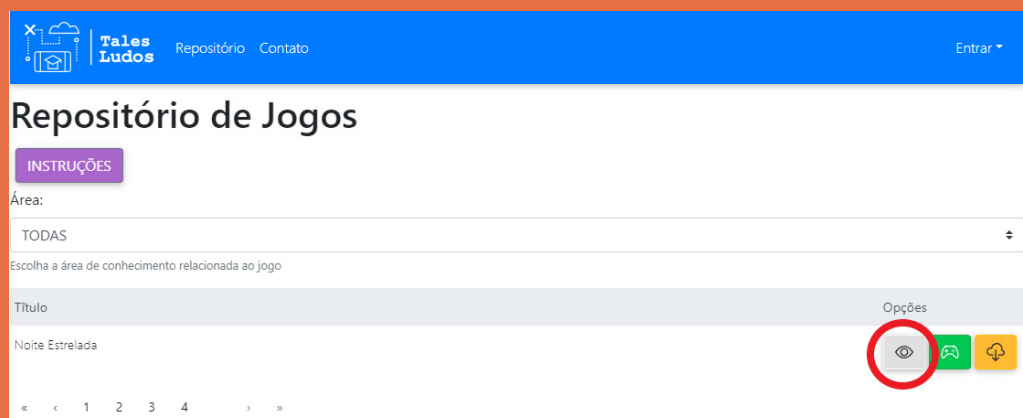


Figura 9 - Visualização da descrição de um jogo

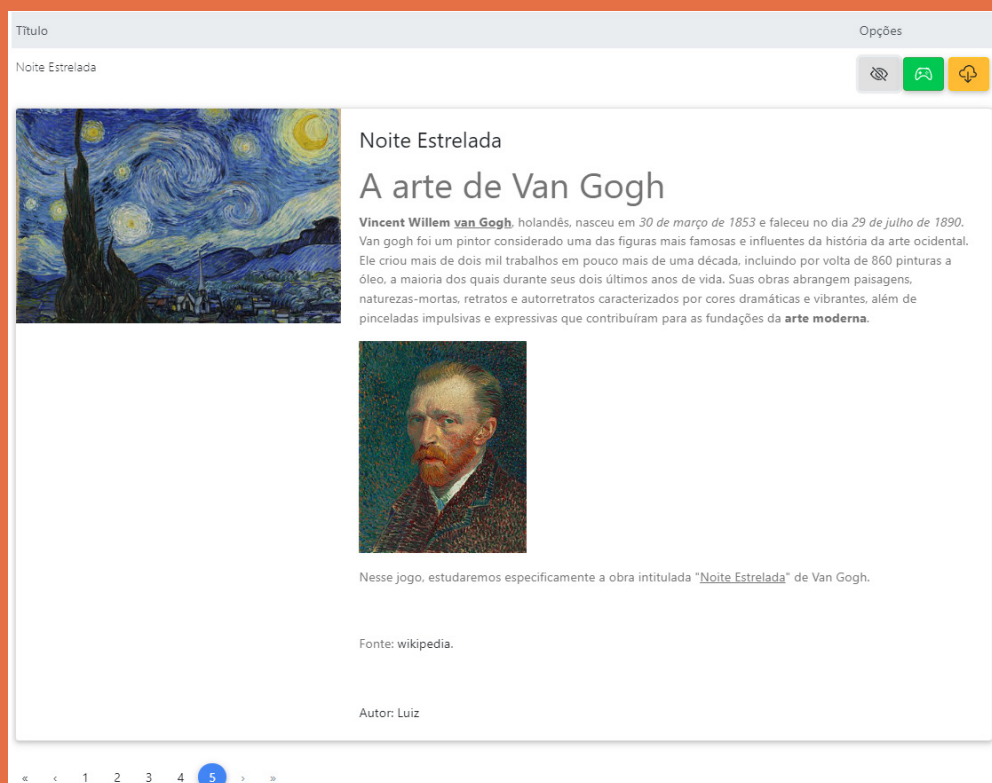


Figura 10 - Botão de jogar jogo

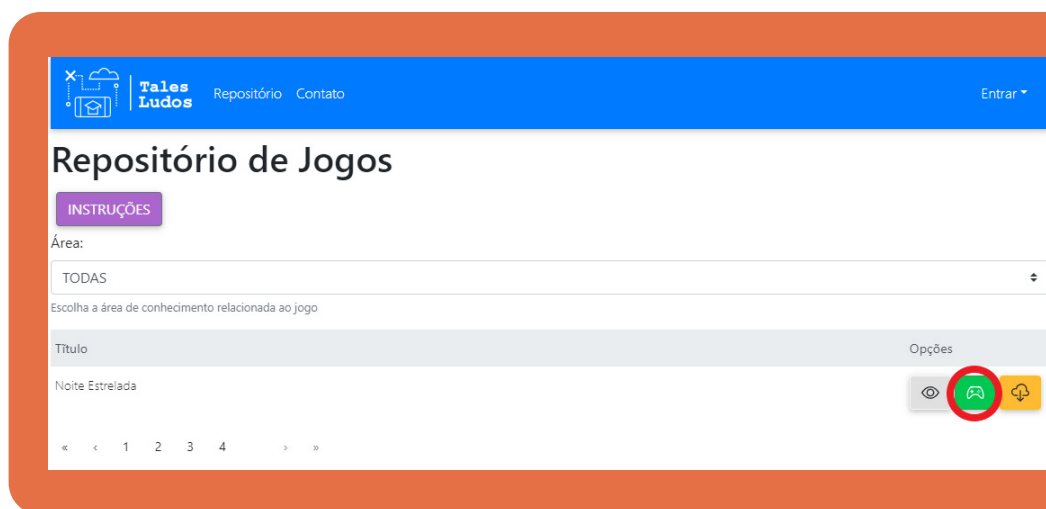
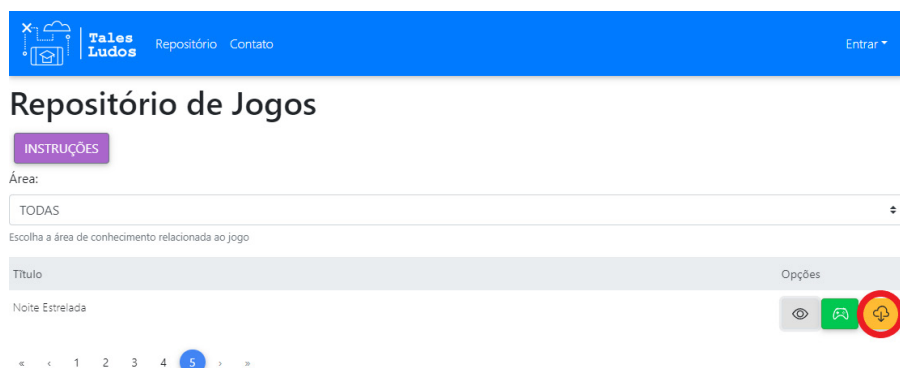


Figura 11 - Tela do jogo



Figura 12 - Botão de baixar jogo



5. CRIANDO UM JOGO

Para criar um jogo na nossa plataforma, é necessário primeiro estar logado com sua conta de usuário. Após realizar o *login*, você será redirecionado a tela de criar jogos.

1. **Acessando a tela de criação:** clique no botão “novo jogo” para começar o processo de criação (Figura 13).
2. **Preenchendo as informações do jogo:** você será redirecionado para a tela de criação, onde algumas informações importantes devem ser preenchidas:
 - a. **Título do jogo:** no campo “título do jogo”, insira o nome que você deseja que seja exibido no repositório (Figura 14). Este será o nome que os outros usuários verão ao buscar ou acessar seu jogo.
 - b. **Descrição:** no campo “descrição”, forneça uma breve descrição sobre o jogo (Figura 15). Essa descrição será exibida tanto na tela inicial do jogo quanto no repositório. Use as ferramentas de formatação acima do campo para deixar o texto mais atraente e organizado.
 - c. **Imagem de fundo:** no campo “imagem”, faça o upload de uma imagem do seu dispositivo local para servir como fundo do jogo (Figura 16). A imagem deve ser de boa qualidade, pois será a primeira coisa que os jogadores verão ao iniciar o jogo.

- D. **Escolha da área de conhecimento:** ao clicar no campo “área”, você verá um menu com várias opções de áreas do conhecimento. Selecione a que mais se relaciona com o conteúdo ou objetivo do seu jogo (Figura 17).
3. **Publicação do jogo:** caso queira que seu jogo seja visível para a comunidade, marque a opção “publicar” (Figura 18). Se preferir manter o jogo privado e acessível apenas para você, deixe a opção desmarcada.
4. **Enviar e continuar:** após preencher todos os campos necessários, clique no botão “enviar” para prosseguir com os próximos passos da criação do seu jogo (Figura 19).
5. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/x5a1liJkhB0>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Figura 13 - Botão de criar um novo jogo

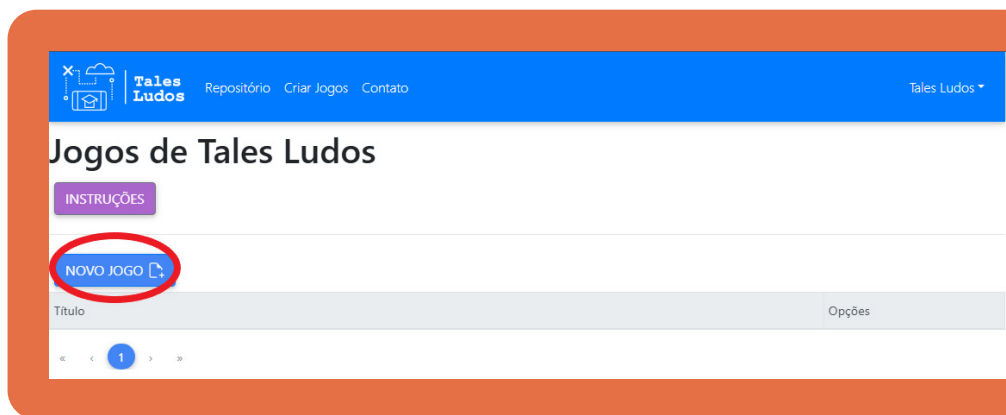


Figura 14 - Campo de preenchimento do título do jogo

Novo jogo

Título:

Digite um título para o jogo

Figura 15 - Campo de preenchimento da descrição do jogo

Descrição:

Normal **B** *I* U                               

Figura 19 - Botão de enviar para prosseguir com a criação do jogo

Área:

Escolha a área de conhecimento relacionada ao jogo

☐ Publicar

ENVIAR CANCELAR

2. FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO DO JOGO

Após fornecer as informações iniciais do jogo, você será redirecionado para a tela de criação, onde o nome do seu jogo estará visível no topo (Figura 20). Abaixo do nome, haverá uma breve descrição dos próximos passos para dar continuidade ao processo. Para saber mais sobre as ferramentas disponíveis, basta clicar no botão “instruções”.

1. **Botão de instruções:** ao clicar no botão, uma aba será aberta com informações detalhadas sobre todas as ferramentas de criação e edição que você pode usar no seu jogo (Figura 21). Lá, você encontrará guias sobre como personalizar seu jogo, adicionar elementos interativos, configurar desafios e muito mais.

B. ADICIONAR MARCA

Uma das ferramentas essenciais para organizar e estruturar seu jogo é o botão “adicionar marca” (Figura 22). Ao clicar nesse botão, você poderá posicionar uma marca na tela de fundo do seu jogo, criando uma sequência de cenas interativas que os jogadores irão percorrer.

1. **Função da marca:** cada marca posicionada na tela representa uma cena ou etapa do jogo. Estas marcas são numeradas automaticamente e servem para indicar a ordem dos eventos ou ações que acontecerão durante o jogo, criando um fluxo sequencial entre as diferentes partes do jogo.
2. **Posicionando as marcas:** para adicionar uma marca, basta clicar no botão “adicionar marca” e depois escolher o local na tela onde deseja posicionar a marca. Você pode arrastar a marca para qualquer lugar da tela de fundo, facilitando a organização das cenas conforme a dinâmica do seu jogo.

Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: https://youtu.be/5Sh_BM00pkA, ou você pode escanear o QR Code disponível ao lado.



Figura 20 - Tela de criação de jogos



Figura 21 - Tela de instruções da criação de jogos

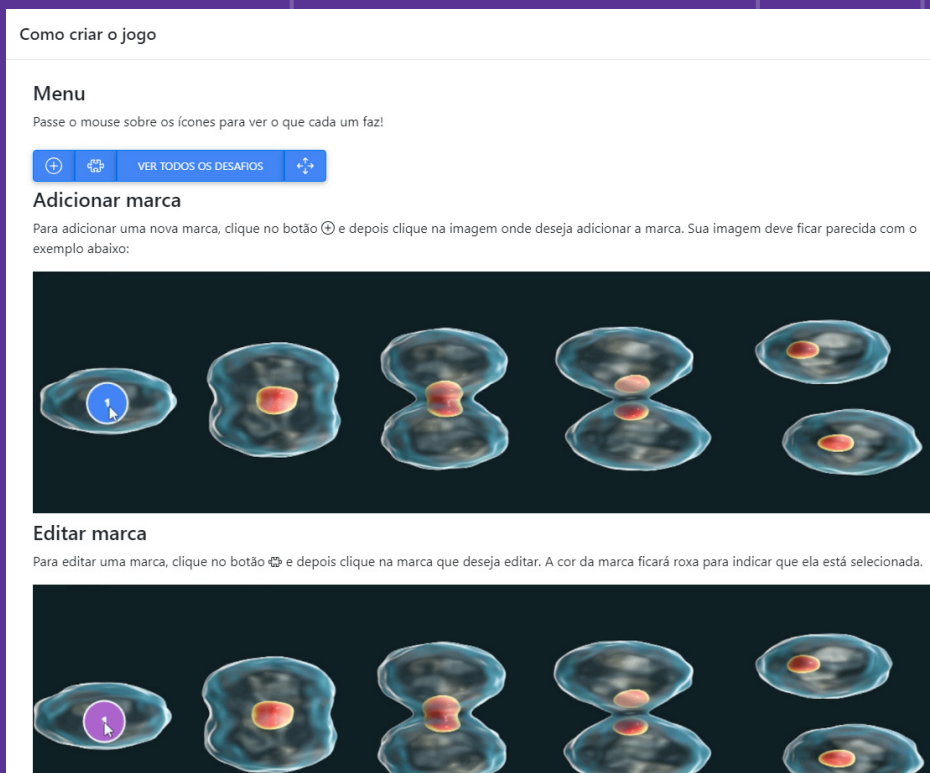


Figura 22 - Botão de adicionar marca



C. EDITAR MARCA

1. Para editar uma marca, comece clicando no botão “editar marca” e, em seguida, selecione a marca que deseja modificar. A marca escolhida ficará com a cor roxa, indicando que ela está sendo editada (Figura 23).
2. Após selecionar a marca, você poderá começar a editar a descrição da cena. Na parte superior do campo de descrição, existem ferramentas que permitem formatar o texto e utilizar outros recursos para melhorar a apresentação (Figura 24).
3. Depois de descrever a cena, será necessário propor um desafio. Você poderá escolher o tipo de desafio a ser proposto, selecionando-o no campo indicado (Figura 25).
4. Ao final da página, depois de editar a marca, você terá algumas opções para concluir o processo:
 - a. **Finalizar edição:** salva as alterações feitas na marca (Figura 26).
 - b. **Excluir:** remove a marca e todas as alterações realizadas (Figura 27).
 - c. **Gravar jogo:** finaliza a edição do jogo e salva todas as modificações feitas até o momento (Figura 28).

Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/pQi2pUebOR4>, ou você pode escanear o QR Code disponível ao lado.



Figura 23 - Botão de editar marca



Figura 24 - Campo de preenchimento da descrição da cena



Figura 25 - Seleção do tipo de desafio

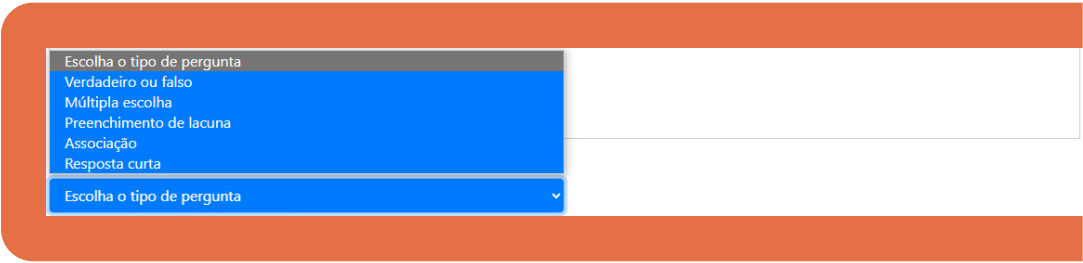


Figura 26 - Botão de finalizar edição



Figura 27 - Botão de excluir jogo



Figura 28 - Botão de gravar jogo



D. TIPOS DE DESAFIOS

O desafio pode ser elaborado de diferentes formas, oferecendo diversas opções para criar perguntas interativas. Veja na sequência como você pode estruturar cada tipo de desafio.

1. **Verdadeiro ou falso:** escreva uma pergunta, uma afirmação ou um pequeno texto no campo disponível. Se a resposta for verdadeira, marque a opção destacada na imagem logo abaixo do campo. Caso contrário, deixe a opção desmarcada (Figura 29).
2. **Múltipla escolha:** elabore uma pergunta, afirmação ou um pequeno texto sobre a questão no campo disponível. Para adicionar alternativas, basta preencher o campo disponível. Se a alternativa for a correta, marque a opção à esquerda. Para excluir uma resposta, clique na lixeira à direita (Figura 30). Para adicionar mais alternativas, clique em “adicionar opção” (Figura 31).

3. **Preenchimento de lacuna:** neste tipo de desafio, escreva uma frase ou um texto e coloque uma ou mais palavras entre cifrões (\$). Essas palavras representam as lacunas que o participante deve preencher. Por exemplo, se a frase for "Tinha uma \$pedra\$ no meio do \$caminho\$", as respostas seriam "pedra" e "caminho" (Figura 32).
4. **Associação:** crie uma questão e, em seguida, forneça dois campos logo abaixo para fazer as associações. No primeiro campo à esquerda, insira o item a ser associado, e no segundo campo, a associação correspondente. Se precisar excluir alguma associação, clique no ícone da lixeira à direita do campo (Figura 33). Para adicionar mais associações, clique em "adicionar opção" abaixo do primeiro campo (Figura 34).
5. **Resposta curta:** neste formato, basta criar uma pergunta no campo disponível. Logo abaixo, você poderá preencher a lacuna com a resposta desejada (Figura 35).

Essas cinco opções permitem que você crie desafios variados e dinâmicos, adaptando-se a diferentes tipos de conteúdo e formas de interação com os participantes.

Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo os vídeos tutoriais presente na playlist disponível no seguinte link: <https://youtu.be/9Y0JcmxuN88?si=MlaQ-JK2hCPweOXi>, ou você pode escanear os QR Codes disponíveis abaixo.

1. Verdadeiro ou falso



3. Preenchimento de lacuna



2. Múltipla escolha



4. Associação



5. Resposta curta



Desafio 1: verdadeiro ou falso?

Verdadeiro ou falso

Normal B I U S ||| " </> ||| ||| ||| A A A A A A A A A A

|

Marque se a afirmativa estiver correta

Desafio 1: múltipla escolha

Múltipla escolha

Normal B I U

☐

Adicionar Opção

Desafio 1: múltipla escolha

Múltipla escolha

Normal  **B** I U             

☐ 

Adicionar Opção

Desafio 1: preenchimento de lacuna

Normal  **B** *I* U                                   

Figura 33 - Campo de preenchimento das opções do desafio de Associação

Desafio 1: associação

Associação

Normal B I U S [list icons] [quote icon] [code icon] [link icon] [unlink icon] [undo icon] [redo icon] [text color icon] [background color icon] [link icon] [unlink icon]

Escreva a opção aqui → Escreva a associação aqui

Adicionar Opção

Figura 34 - Botão de adicionar outra alternativa/opção do desafio de Associação

Desafio 1: associação

Associação

Normal B I U S [list icons] [quote icon] [code icon] [link icon] [unlink icon] [undo icon] [redo icon] [text color icon] [background color icon] [link icon] [unlink icon]

Escreva a opção aqui → Escreva a associação aqui

Adicionar Opção

Figura 35 - Campo de preenchimento da resposta do desafio de Resposta Curta

Desafio 1: resposta curta

Resposta curta

Normal B I U S [list icons] [quote icon] [code icon] [link icon] [unlink icon] [undo icon] [redo icon] [text color icon] [background color icon] [link icon] [unlink icon]

Resposta Escreva a resposta aqui

E. VER TODOS OS DESAFIOS

1. O botão “ver todos os desafios” permite visualizar todas as cenas e seus respectivos desafios organizados em ordem (Figura 36).
2. Ao clicar em uma cena e no desafio correspondente, você poderá ver informações detalhadas sobre a marca associada à cena, o que possibilita realizar modificações, se necessário (Figura 37).
3. Além disso, para alterar a ordem das cenas no jogo, você pode utilizar os botões localizados à direita de cada cena. Isso permite organizar facilmente as cenas de acordo com a sequência desejada (Figura 38).

Essa funcionalidade facilita a gestão do jogo, permitindo uma visualização completa e a edição das cenas e desafios de forma prática e eficiente.

Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/uMPEQDrjuZ8>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Figura 36 - Botão de visualizar os desafios

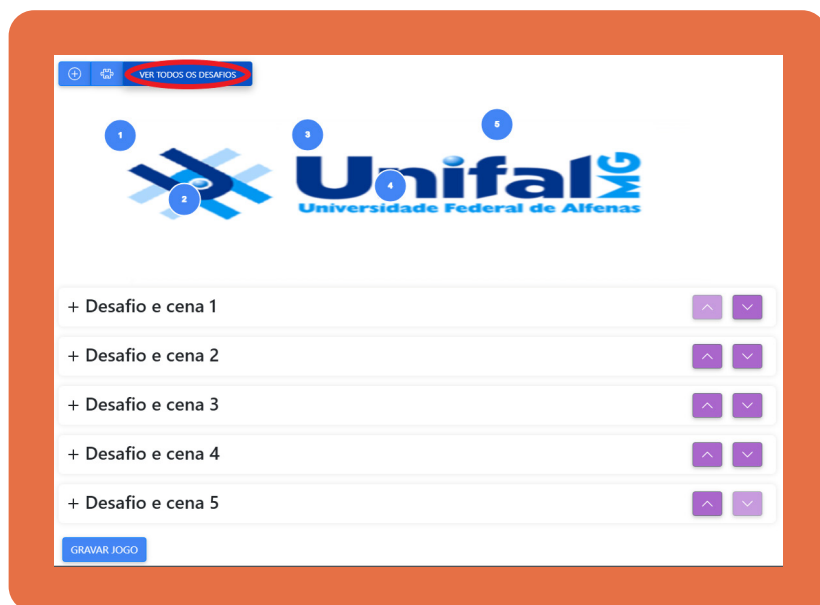


Figura 37 - Botão de visualizar cena e desafio correspondente



Figura 38 - Botões para ordenar as cenas no jogo



6. COMO ROTEIRIZAR O JOGO

É obrigatório criar um roteiro para o jogo?

Não, criar um roteiro não é obrigatório, mas é altamente recomendável. Um roteiro bem elaborado facilita a organização das ideias e ajuda a garantir uma estrutura coesa para o jogo. Ele serve como um guia durante a criação, evitando possíveis lacunas e melhorando a fluidez do conteúdo. Recomenda-se a utilização de um editor de texto, como o *Google Docs*, mas a escolha da ferramenta fica a critério do usuário.

Passos para criar um roteiro para o jogo no *Tales Ludos*:

- 1. Escolha do tema:** antes de mais nada, é importante definir o tema do jogo. O tema servirá como base para a narrativa e os desafios que serão criados ao longo do jogo. Esse passo ajuda a dar uma direção clara ao desenvolvimento do conteúdo.
- 2. Nome do jogo:** o nome do jogo é o primeiro campo a ser preenchido na criação do jogo. Ele deve refletir a ideia central e ser atrativo para o público. Embora seja o primeiro campo a aparecer, recomenda-se que o nome seja definido por último, após o desenvolvimento do restante do conteúdo, para garantir que ele esteja alinhado com o tema e a narrativa.
- 3. Descrição do jogo:** após escolher o tema, elabore uma apresentação do jogo. A descrição serve como uma introdução que será apresentada na tela inicial do jogo. Seu objetivo é capturar a atenção do jogador e despertar o interesse pela experiência que está por vir.

Essa descrição pode incluir:
 - A. Texto** (com formatação)
 - B. Imagens**
 - C. Vídeos**
- 4. Imagem de fundo:** escolha uma imagem que será usada como fundo nas cenas do jogo. Ela deve ser apropriada e alinhada ao tema do jogo, contribuindo para tornar a experiência mais imersiva e visualmente atraente.

5. Área do **conhecimento**: durante a criação do jogo, será necessário escolher a área do conhecimento mais relacionada ao tema do jogo. As opções são:

- A. Ciências Exatas e da Terra
- B. Ciências Biológicas
- C. Engenharia/Tecnologia
- D. Ciências da Saúde
- E. Ciências Agrárias
- F. Ciências Sociais
- G. Ciências Humanas
- H. Linguísticas
- I. Letras e Artes

6. **Dinâmica do jogo**: o jogo no *Tales Ludos* segue uma dinâmica que envolve transitar entre cenas e responder aos desafios. O progresso para a próxima cena depende do desempenho no desafio anterior. Essa dinâmica é repetida até o final do jogo.

- A. **Cenas**: cada cena deve contextualizar o jogador com o conteúdo que será cobrado no desafio subsequente. Elas podem conter texto (com formatação), imagens e vídeos.
- B. **Desafios**: após cada cena, o jogador enfrentará um desafio. Os desafios podem ser de cinco tipos diferentes:
 - 1. **Verdadeiro ou falso**: o jogador deve responder se uma afirmação é verdadeira ou falsa.
 - 2. **Múltipla escolha**: o jogador escolhe a resposta correta entre várias opções apresentadas.
 - 3. **Preenchimento de lacuna**: o jogador completa frases ou textos com palavras que faltam.
 - 4. **Associação**: o jogador deve conectar itens relacionados corretamente.
 - 5. **Resposta curta**: o jogador deve fornecer uma resposta breve para uma pergunta específica.

7. BAIXANDO UM JOGO

O *Tales Ludos* permite fazer o *download* de jogos criados por você ou pela comunidade. Dessa forma, além de poder acessar o jogo no seu dispositivo sem estar conectado à internet, você também pode compartilhá-lo em outras plataformas e/ou dispositivos.

2. BAIXANDO UM JOGO CRIADO PELA COMUNIDADE

Para baixar jogos criados pela comunidade no *Tales Ludos*, o processo é simples e rápido. Não é necessário estar conectado à sua conta de usuário, o que facilita ainda mais o acesso aos jogos.

1. **Acessando o repositório:** ao abrir o *Tales Ludos*, você verá a tela inicial. Clique na opção "repositório" (Figura 39). Isso levará você à seção onde estão listados os jogos criados pelos usuários da plataforma.
2. **Navegando pelo repositório:** o repositório apresenta os jogos em uma lista paginada, com três jogos por página. Para ver mais opções, basta usar a barra de navegação, localizada na parte inferior da tela, para avançar ou retroceder entre as páginas (Figura 40).
3. **Escolhendo o jogo:** ao encontrar o jogo que você deseja baixar, basta clicar no ícone de nuvem com uma seta para baixo ao lado do título do jogo. Este botão é o que permite iniciar o processo de *download* (Figura 41).
4. **Baixando o jogo:** após clicar no botão de *download*, o navegador abrirá uma caixa de mensagem informando que o jogo será baixado no formato zip (Figura 42).
5. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/8UkqisC63SY>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Figura 39 - Botão de acesso ao Repositório do *Tales Ludos*

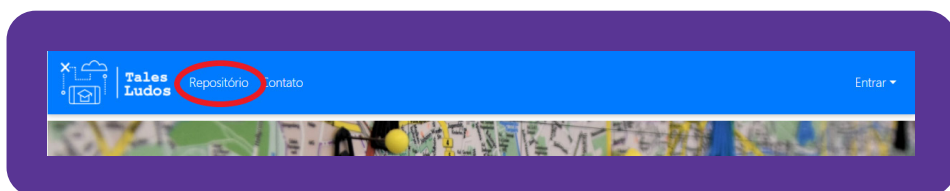


Figura 40 - Barra de navegação do Repositório

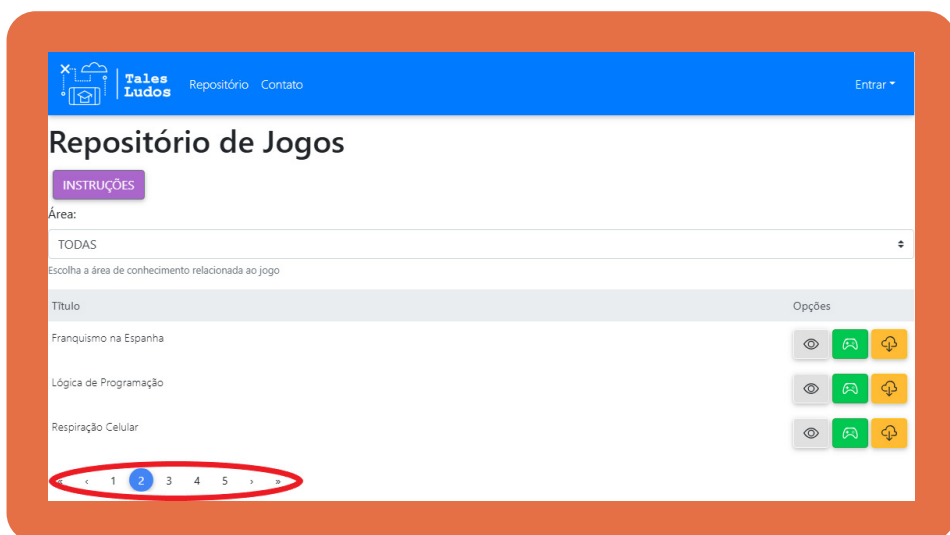


Figura 41 - Botão de baixar jogo

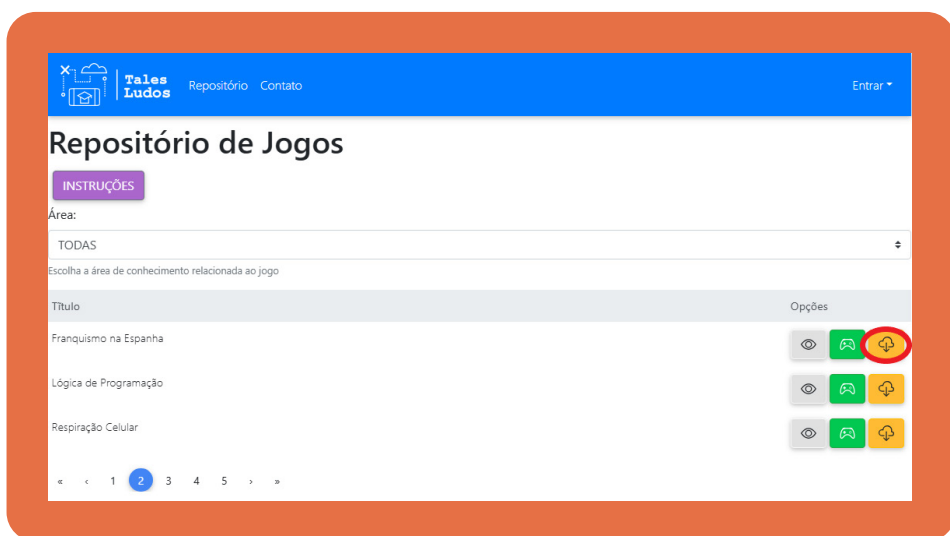


Figura 42 - Formato do jogo baixado



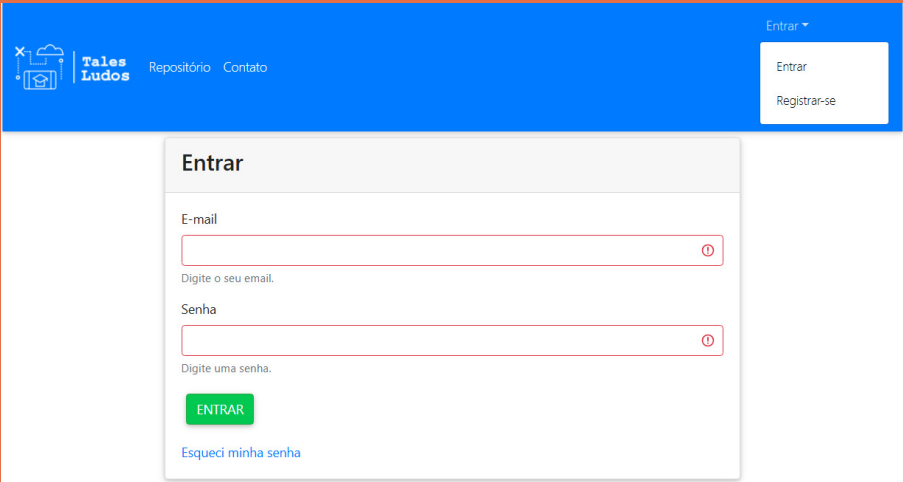
B. BAIXANDO UM JOGO CRIADO POR VOCÊ

Se você criou um jogo no *Tales Ludos* e quer baixá-lo para testar ou compartilhar, o processo é simples, mas exige que você esteja logado na sua conta de usuário.

1. **Faça login na sua conta:** o primeiro passo para baixar um jogo criado por você é garantir que está conectado à sua conta do *Tales Ludos*. Se você ainda não fez *login*, vá para a tela de *login* e insira suas credenciais para acessar sua conta (Figura 43).
2. **Acesse a lista de jogos criados:** após o *login*, a tela inicial do *Tales Ludos* exibirá uma lista com todos os jogos que você criou. Esta lista é organizada de forma paginada, com três jogos por página. Para navegar entre as páginas, basta usar a barra de navegação, localizada na parte inferior da tela (Figura 44).
3. **Escolha o jogo para baixar:** na lista de jogos criados por você, localize o jogo que deseja baixar. Ao lado do título do jogo, haverá um ícone de nuvem com seta para baixo. Clique nesse ícone para iniciar o download (Figura 45).
4. **Inicie o download:** ao clicar no ícone de *download*, o navegador exibirá uma caixa de mensagem informando que o jogo foi baixado no formato zip (Figura 46).
5. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: https://youtu.be/7264eGvRC_s, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.

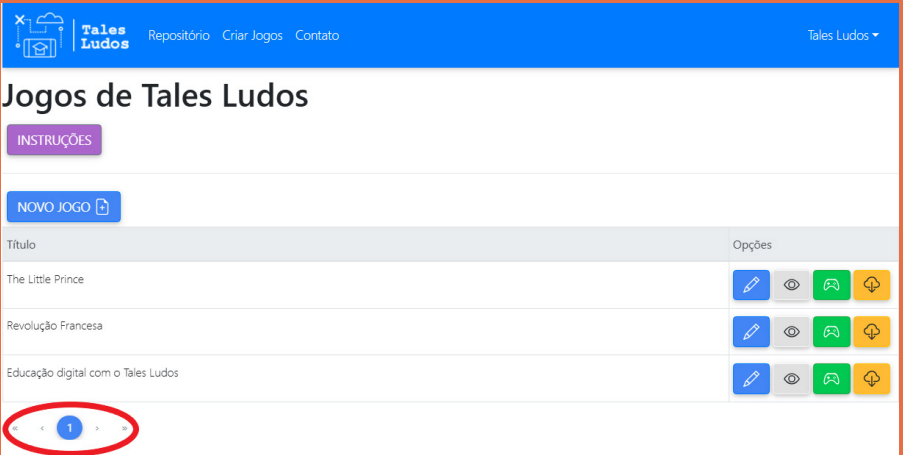


Figura 43 - Tela de login do *Tales Ludos*



A interface de login do Tales Ludos apresenta uma barra superior azul com o logo, o nome 'Tales Ludos' e links para 'Repositório' e 'Contato'. No canto superior direito, há um menu 'Entrar' com opções 'Entrar' e 'Registrar-se'. O formulário centralizado, intitulado 'Entrar', contém campos para 'E-mail' e 'Senha', ambos com ícones de erro. Abaixo dos campos, há um botão verde 'ENTRAR' e um link 'Esqueci minha senha'.

Figura 44 - Barra de navegação da tela de jogos



A interface da tela de jogos do Tales Ludos possui uma barra superior azul com o logo, o nome 'Tales Ludos' e links para 'Repositório', 'Criar Jogos' e 'Contato'. No canto superior direito, há um menu 'Tales Ludos'. O título principal é 'Jogos de Tales Ludos'. Abaixo dele, há botões para 'INSTRUÇÕES' e 'NOVO JOGO'. A tabela de jogos apresenta as seguintes informações:

Título	Opções
The Little Prince	[Editar] [Visualizar] [Jogar] [Baixar]
Revolução Francesa	[Editar] [Visualizar] [Jogar] [Baixar]
Educação digital com o Tales Ludos	[Editar] [Visualizar] [Jogar] [Baixar]

Na base da tabela, há uma barra de paginação com o número '1' circulado em vermelho, indicando a página atual.

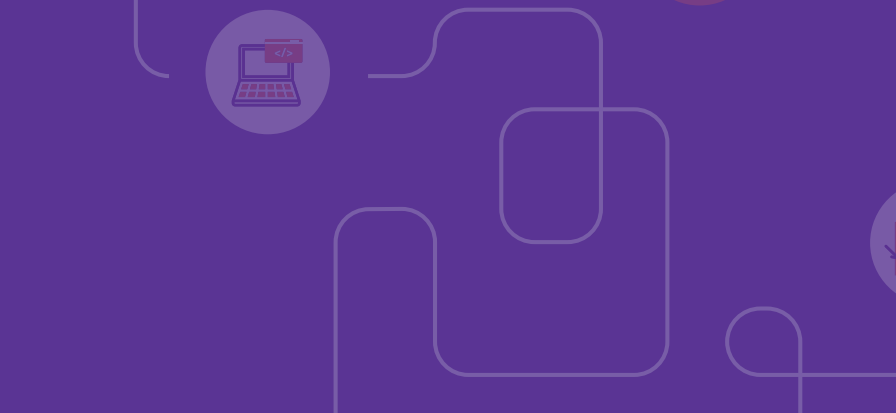


Figura 45 - Botão de baixar jogo

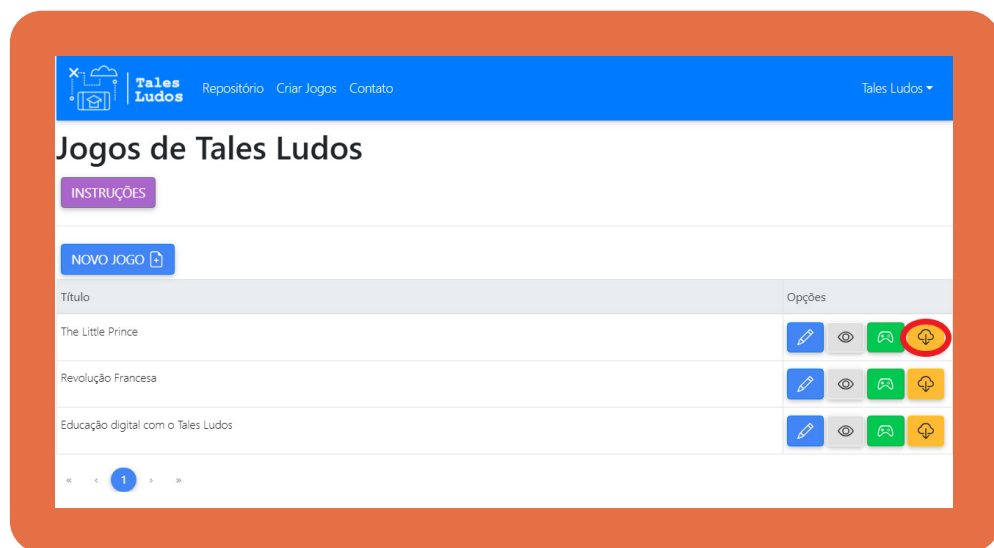
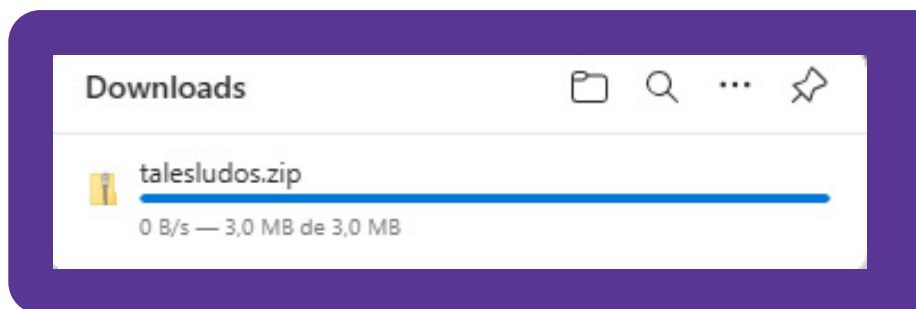


Figura 46 - Formato do jogo baixado



8. COLOCANDO / EMBUTINDO UM JOGO NA PLATAFORMA MOODLE

Se você deseja disponibilizar um jogo criado no *Tales Ludos* em um curso na plataforma *Moodle*, basta seguir alguns passos simples.

- 1. Baixar o jogo criado no *Tales Ludos*:** siga o processo descrito no Capítulo 7 deste material para baixar o jogo desejado do *Tales Ludos*. O arquivo será baixado no formato zip.
- 2. Acessar o *Moodle* e ativar o modo edição:** acesse o curso no *Moodle* onde deseja inserir o jogo. No canto superior direito da página do curso, ative o modo de edição para poder fazer alterações no conteúdo (Figura 47).
- 3. Adicionar uma atividade ou recurso:** clique na opção “adicionar uma atividade ou recurso”, que aparecerá em forma de botão ou *link* (Figura 48).
- 4. Escolher o Pacote SCORM:** na janela que surgir, digite “scorm” no campo de busca. Em seguida, clique em “Pacote SCORM” para selecionar esse tipo de atividade (Figura 49).
- 5. Configurar o Pacote SCORM:** na página de configuração do pacote SCORM, preencha os seguintes campos (Figura 50):
 - a. Nome:** escolha um nome para o jogo, que aparecerá para os alunos.
 - b. Descrição:** adicione uma breve descrição sobre o jogo, se necessário.
- 6. Escolher o Arquivo SCORM:** no campo Pacote, clique no círculo com uma seta para baixo para selecionar o arquivo (Figura 51). Em seguida, o seletor de arquivos será exibido. Localize o arquivo zip do jogo que você baixou do *Tales Ludos* e clique no botão “enviar este arquivo” para carregá-lo na plataforma (Figura 52).
- 7. Salvar e voltar ao curso:** após enviar o arquivo, role a página até o final e clique em “salvar e voltar ao curso” para concluir o processo (Figura 53).
- 8.** Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/cgOpqpfJeJ0>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Figura 47 - Botão de modo de edição da plataforma Moodle

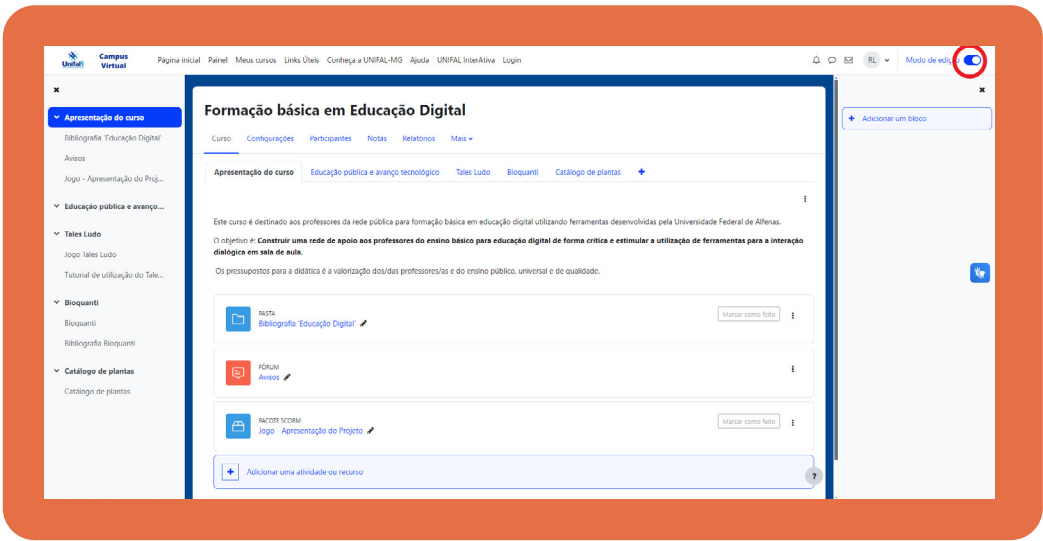


Figura 48 - Botão de adicionar uma atividade ou recurso

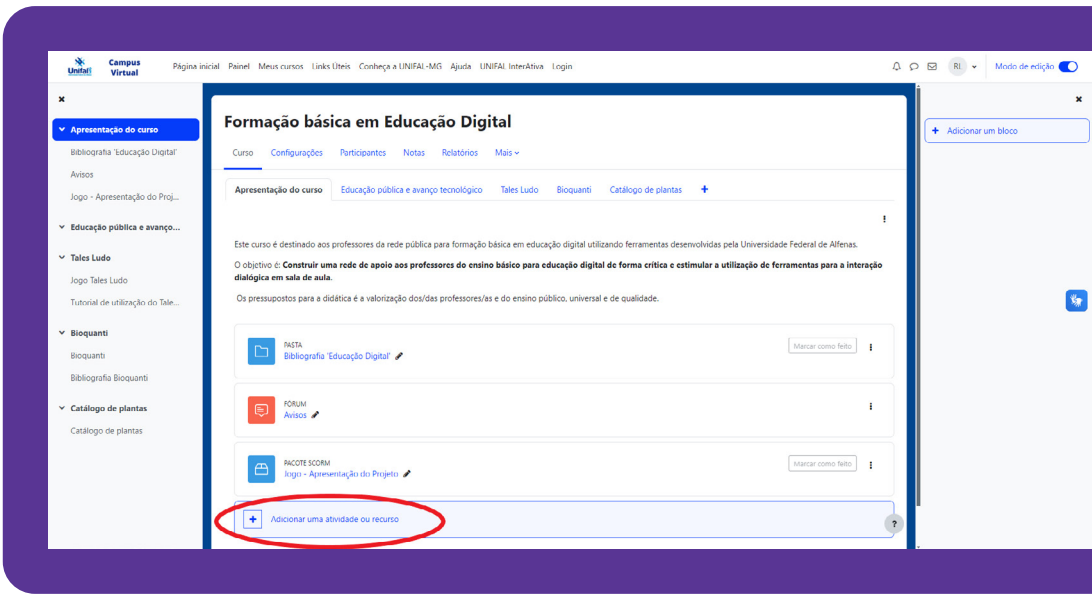


Figura 49 - Atividade do tipo SCORM

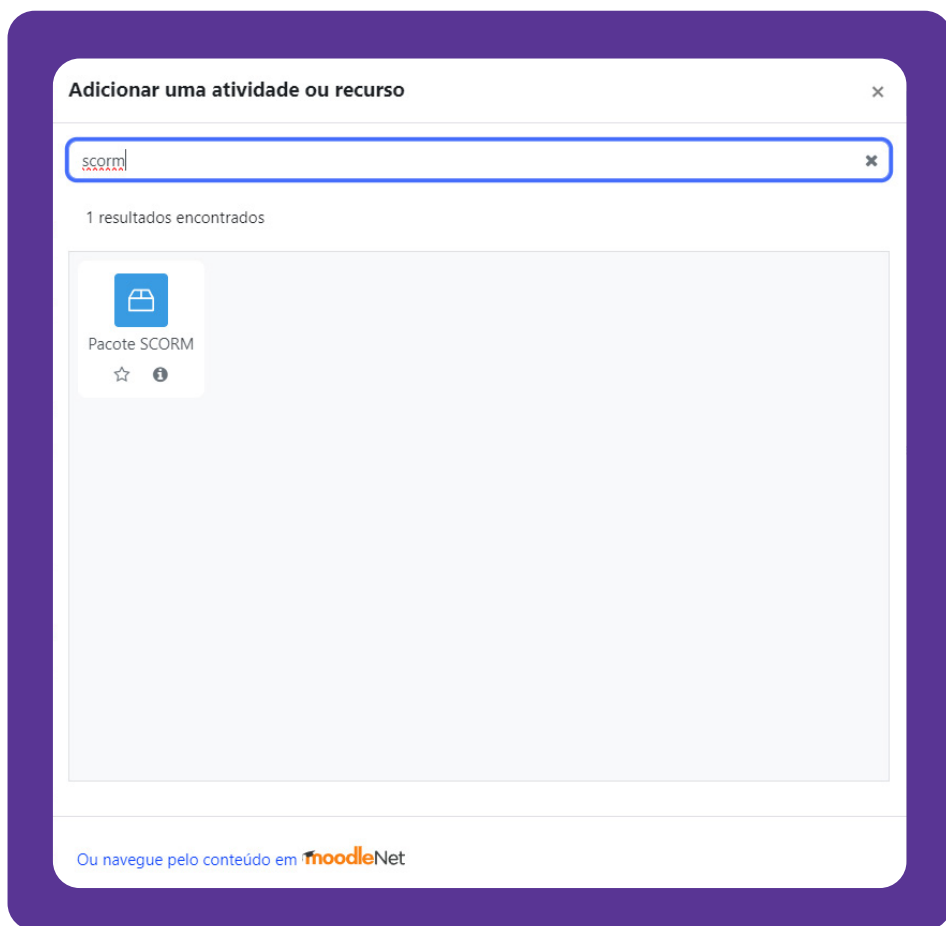


Figura 50 - Campos de preenchimento do pacto SCORM

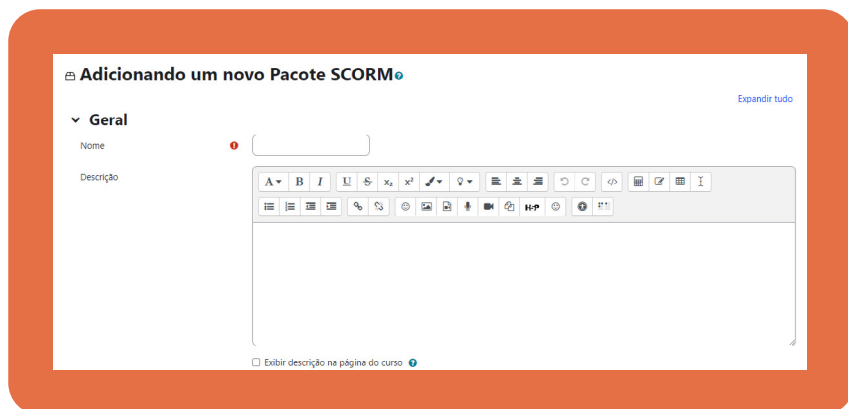


Figura 51 - Seletor de arquivos

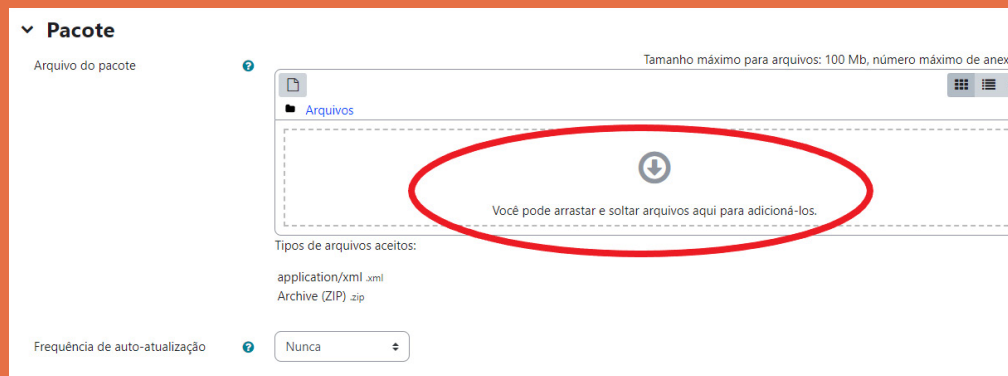


Figura 52 - Botão de enviar arquivo

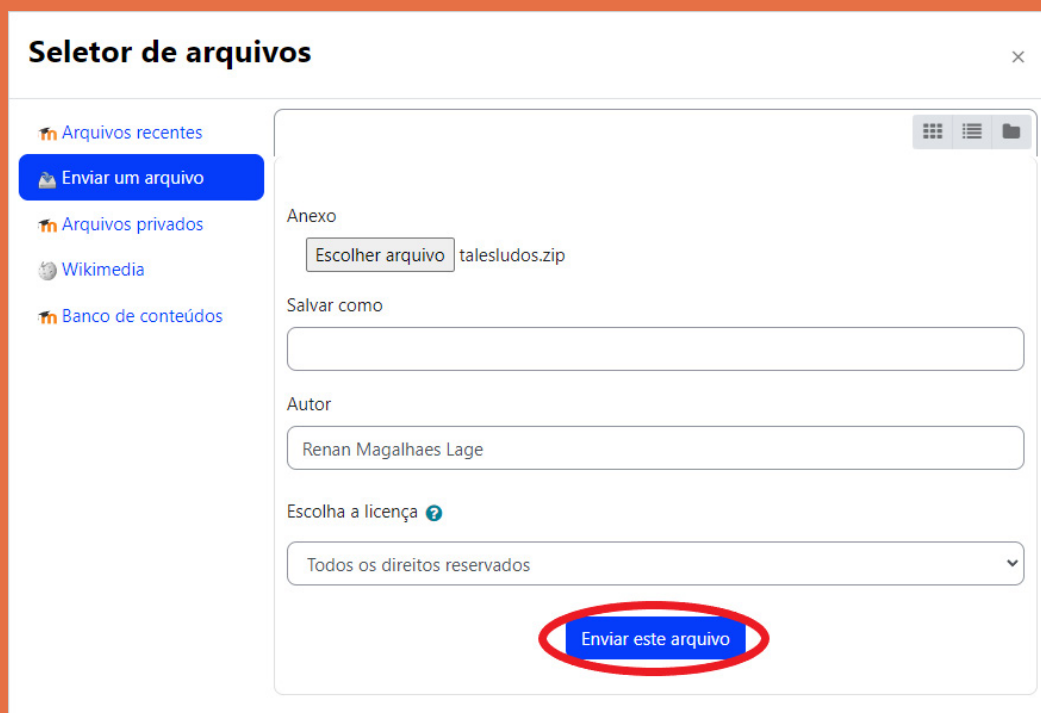
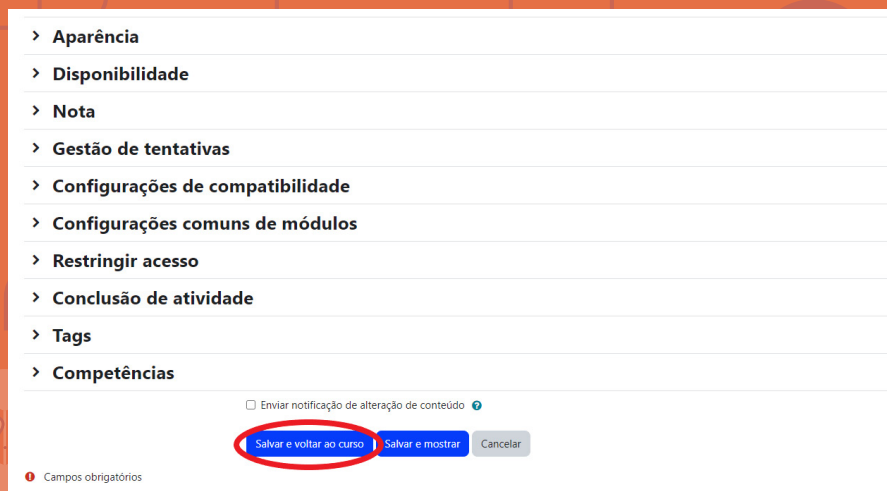


Figura 53 - Botão de salvar e voltar ao curso



The image shows a screenshot of the Moodle course settings page. On the left, there is a vertical menu with the following options: Aparência, Disponibilidade, Nota, Gestão de tentativas, Configurações de compatibilidade, Configurações comuns de módulos, Restringir acesso, Conclusão de atividade, Tags, and Competências. The 'Salvar e voltar ao curso' button is highlighted with a red circle. Below the menu, there is a checkbox for 'Enviar notificação de alteração de conteúdo' and a small blue icon. At the bottom, there is a red icon and the text 'Campos obrigatórios'.

9. ACESSANDO UM JOGO NA PLATAFORMA MOODLE

Se você está participando de um curso no *Moodle* e o curso contém um jogo criado no *Tales Ludos*, o processo para acessá-lo é bem simples.

1. **Acessar o Moodle e o curso:** primeiramente, faça *login* na plataforma *Moodle* e acesse o curso no qual o jogo foi integrado.
2. **Localizar o jogo na página do curso:** se o curso tiver um jogo do *Tales Ludos* embutido, ele aparecerá de forma destacada, geralmente com um ícone ou descrição visível. O jogo será exibido em um formato similar ao da imagem que acompanha o material (Figura 54).
3. **Clique na área do jogo:** clique na área destacada que corresponde ao jogo. Ao fazer isso, você será redirecionado para a página de detalhes do jogo.
4. **Ver informações do jogo:** na página de detalhes, você verá informações como o número de tentativas permitidas, a nota que você recebeu (se for o caso), e outras configurações relacionadas ao jogo (Figura 55).
5. **Iniciar o jogo:** para começar, clique no botão "entrar". Depois disso, clique no botão "jogar" para iniciar o jogo (Figura 56).

Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/s27W-waD6cg>, ou você pode escanear o QR Code disponível ao lado.



Figura 54 - Ícone de exibição de um jogo embutido na plataforma *Moodle*

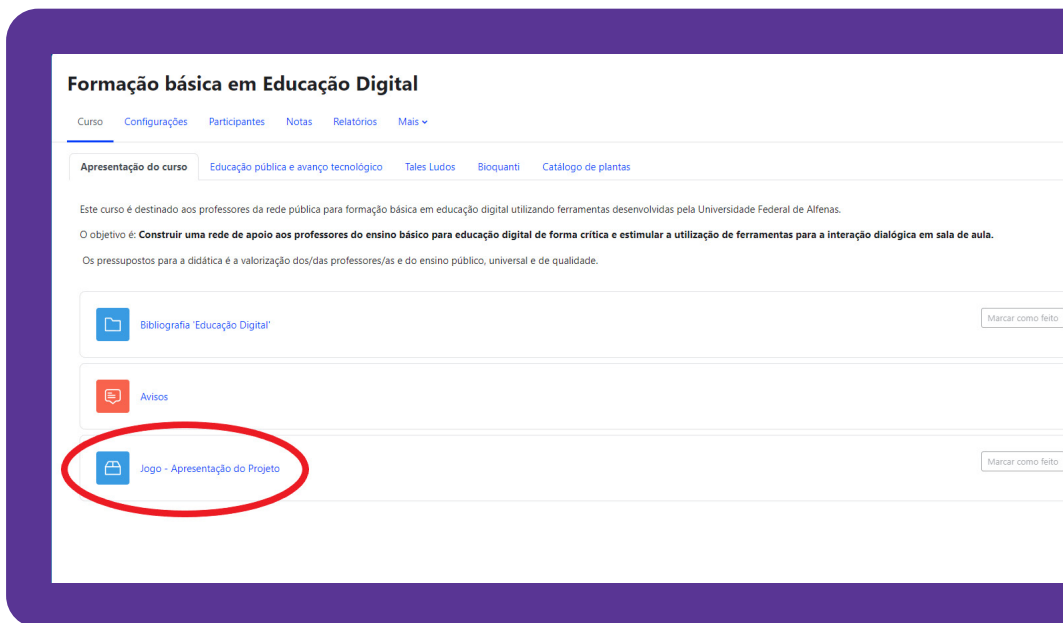


Figura 55 - Página de apresentação do jogo

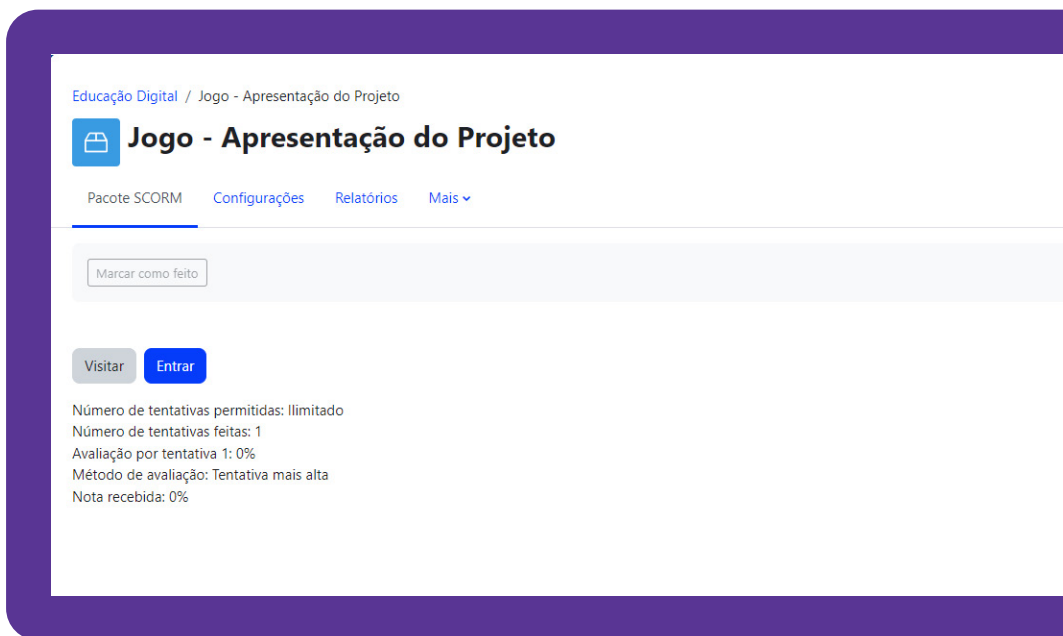


Figura 56 - Botão jogar do jogo



10. ACESSANDO UM JOGO DE FORMA OFF-LINE

Se você preferir jogar um jogo criado no *Tales Ludos* sem estar conectado à internet, pode baixá-lo e jogá-lo off-line.

1. **Baixar o jogo:** primeiro, siga o procedimento descrito no Capítulo 7 para baixar o arquivo zip do jogo no *Tales Ludos* (Figura 57).
2. **Extrair os arquivos do arquivo zip:** após o *download* do arquivo zip, será necessário extrair os arquivos compactados. Clique com o botão direito no arquivo zip e selecione a opção Extrair Tudo (Figura 58). Após a extração, uma nova pasta chamada "talesludos" será criada no seu dispositivo (Figura 59).
3. **Abrir a pasta extraída:** dentro da pasta talesludos, você encontrará vários arquivos relacionados ao jogo.
4. **Localizar o arquivo "index":** dentro da pasta, procure pelo arquivo chamado "index" (Figura 60). Este arquivo possui o ícone do navegador padrão do seu dispositivo (como o *Chrome*, *Firefox*, *Edge* etc.).

5. **Abrir o jogo no navegador:** clique no arquivo “index” para abrir o jogo no navegador padrão do seu dispositivo.
6. **Iniciar o jogo:** quando o jogo for carregado no navegador, basta clicar no botão “jogar” para começar a partida (Figura 61).
7. Caso queira, você pode seguir esses passos assistindo o vídeo tutorial disponível no seguinte link: <https://youtu.be/VloZCLT-IM4>, ou você pode escanear o QR Code disponível abaixo.



Figura 57 - Formato do jogo baixado

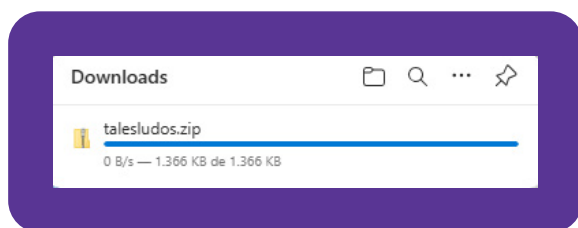


Figura 58 - Opção de extrair tudo

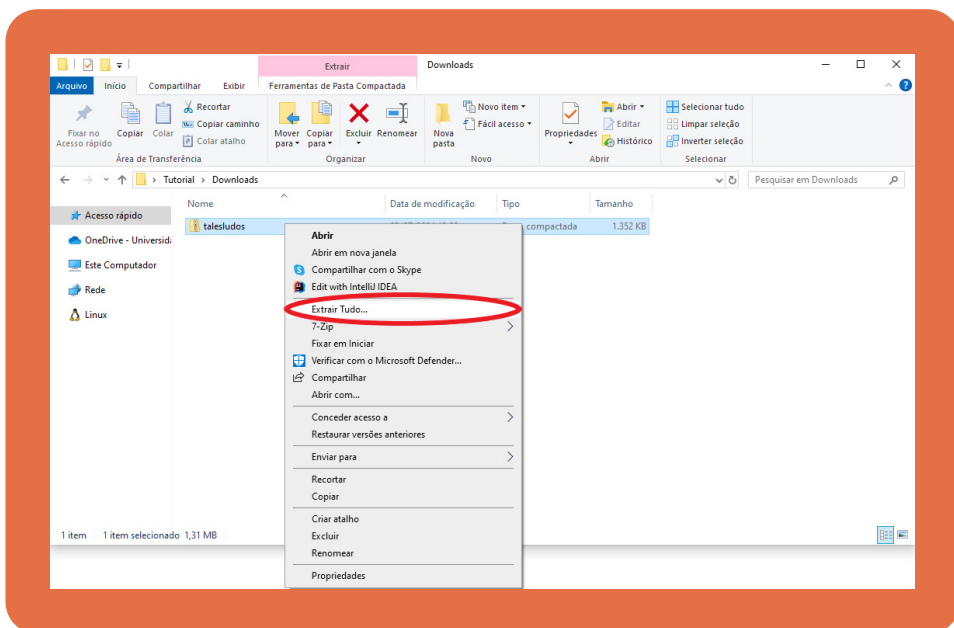


Figura 59 - Pasta "talesludos" criada

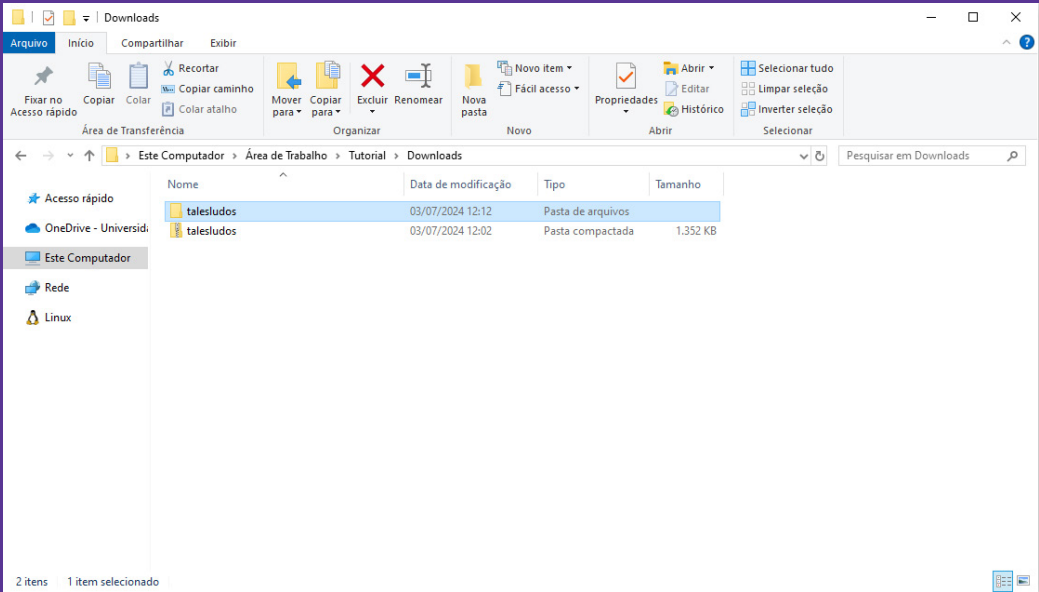


Figura 60 - Arquivo index

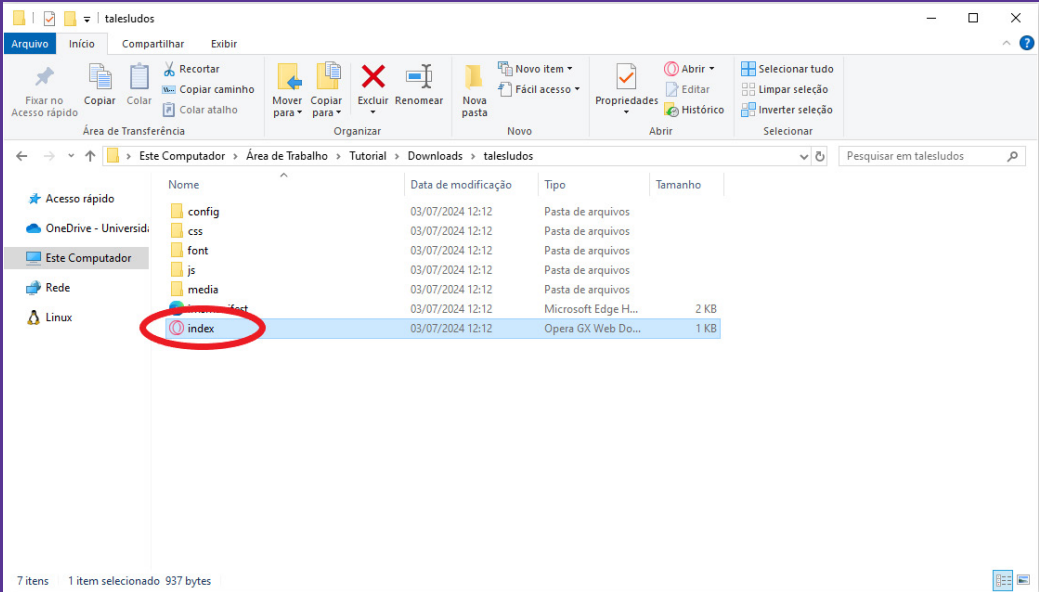
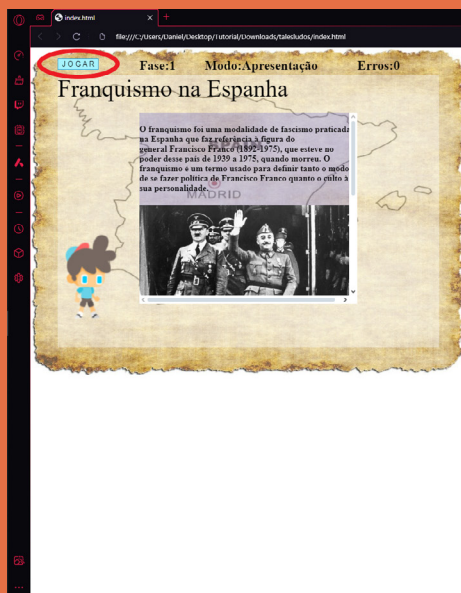


Figura 61 - Botão de jogar do jogo



CONCLUSÃO

O *Tales Ludos* se apresenta como uma poderosa ferramenta educacional on-line que oferece uma maneira envolvente e interativa de aprender por meio de jogos de perguntas e respostas. Com suas diferenciadas funcionalidades, como a personalização de cenas, a criação de desafios variados e a integração com plataformas como o *Moodle*, a ferramenta se destaca como um recurso acessível e eficaz para educadores e alunos. Ao proporcionar uma experiência de aprendizagem divertida e dinâmica, a plataforma facilita o processo de ensino, estimulando o pensamento crítico e a participação ativa dos estudantes. Além disso, sua natureza aberta e gratuita contribui para a democratização do conhecimento, tornando-o disponível para um público amplo e diversificado.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, R.; MENEZES, M. da C. V. de A.; ARAÚJO, M. Ensinar Genética e Evolução por meio de jogos didáticos: superando concepções alternativas de professores de ciências em formação. **Genética na Escola**, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 24-37, 2018. DOI: 10.55838/1980-3540.ge.2018.289. Disponível em: <https://geneticanaescola.emnuvens.com.br/revista/article/view/289>. Acesso em: 6 abr. 2025.

CARVALHO, A. P.; MAÇAIRA, J. P.; DE AZEVEDO, G. C. Quiz Antropológico: jogos didáticos e formação de professores. **Perspectiva Sociológica: A Revista de Professores de Sociologia**, [S. l.], n. 28, p. 114-128, 2020.

LEGEY, A. P. *et al.* Desenvolvimento de jogos educativos como ferramenta didática: um olhar voltado à formação de futuros docentes de ciências. **Alexandria: Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 49-82, 2025.

MELO, A. C. A.; ÁVILA, T. M.; SANTOS, D. M. C. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. **Ciência Atual – Revista Científica Multidisciplinar do Centro Universitário São José**, [S. l.], v. 9, n. 1, 8 fev. 2017.

MORAN, J. M. A integração das tecnologias na educação. **Salto para o Futuro**, [S. l.], v. 204, p. 63-91, 2005.

PEREIRA, F. S. F. Uso de jogos educativos como aliado no processo de ensino aprendizagem de química. **Revista de Pesquisa Interdisciplinar**, [S. l.], v. 1, n. Esp, 8 fev. 2017.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14405. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em: 6 abr. 2025.

SCHWARZ, V. R. K. **Contribuição dos jogos educativos na qualificação do trabalho docente**. 2006. 93 f. Dissertação (Mestrado em Ciências e Matemática) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SGRIGNERO, I.; FRANÇA, J. G.; SILVA, L. E. da. **Aprimorando a experiência de aplicação de um sistema de elaboração de jogos educacionais online**: Inovação em ferramentas e recursos interativos. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) – Faculdade Federal de Alfenas, Alfenas, 2025.

SILVA, M. L. F. da; NUNES, P. G. Jogos didáticos: uma ferramenta para auxiliar na aprendizagem dos estudantes. **Ciclo Revista: Vivências em Ensino e Formação (ISSN 2526-8082)**, [S. l.], v. 3, n. 1, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifgoiano.edu.br/ciclo/article/view/726>. Acesso em: 6 abr. 2025.

SILVA NETO, S. R. da; SANTOS, H. R. M.; SOUZA, A. A. de; SANTOS, W. O. dos. Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio em Sala de Aula. *In*: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 19., 2013, Campinas. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2013. p. 130-139. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/1665>. Acesso em: 16 mai. 2025.

SOUZA, J. G. R. de; PRATES, R. O. Modelo para o desenvolvimento de jogos educacionais digitais por educadores do ensino fundamental brasileiro. *In*: WORKSHOP DE TESES E DISSERTAÇÕES - SIMPÓSIO BRASILEIRO SOBRE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS (IHC), 21. , 2022, Diamantina. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 192-200. DOI: https://doi.org/10.5753/ihc_estendido.2022.226220.

ZANON, D. A. V.; GUERREIRO, M. A. DA S.; DE OLIVEIRA, R. C. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. **Ciências & Cognição**, [S. l.], v. 13, n. 1, 11.

SOBRE OS AUTORES

Luiz Eduardo da Silva

E-mail: luiz.silva@unifal-mg.edu.br

Daniel da Costa Lima

E-mail: daniel.costa@sou.unifal-mg.edu.br

Renan Magalhães Lage

E-mail: renan.lage@sou.unifal-mg.edu.br

www.PIMENTACULTURAL.com

O *Tales Ludos* é uma ferramenta online que possibilita a criação de jogos de maneira acessível, fácil e simples. Sendo encaixada no conceito de Recursos Educacionais Abertos (REA) a ferramenta vai além de ser uma simples ferramenta de criação.

Ela se insere num movimento global de democratização do conhecimento, seguindo os princípios fundamentais da abertura e da flexibilidade.

