

Lucia Tainan Araujo Moraes



De “o corvo”



GAMEFICAÇÃO DA LEITURA: ESTÍMULO DA  
LEITURA LITERÁRIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

# SUMÁRIO



1 - Apresentação

2 - Autores

3 - Como fazer o seu

4 - Aplicação em sala de aula

# 1 - Apresentação

Este manual tem como objetivo direcionar professores e profissionais da área da Educação (e entusiastas da tecnologia e Educação) na execução e aplicação do Produto Educacional “O corvo”.

O produto foi desenvolvido durante o Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas Literaturas - PPGELL/UEPA

Na área de Concentração: Práticas Pedagógicas: interfaces entre o ensino de Língua Portuguesa e suas literaturas. Com orientação do Prof. Dr. Paulo Murilo Guerreiro do Amaral.





Orientanda: Lucia Tainan Araujo Moraes

Graduada em letras, pela Universidade da Amazônia, em 2019, no mesmo ano iniciou a Pós-graduação *Lato Sensu* em Docência e Prática de Ensino em Português, pelo Instituto Líbano. 2020 iniciou no curso de Mestrado Profissional - Universidade do Estado do Pará, em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas.

Atualmente é professora de Língua Portuguesa e Redação, nas escolas SIGMA, CEAM e Santa Madre.

## 2.1 - Autores



**Orientador:** Prof. Dr. Paulo Murilo Guerreiro do Amaral. Durante parte da infância e da juventude, Paulo Murilo Guerreiro do Amaral estudou piano e canto lírico na Escola de Música da Universidade Federal do Pará, em Belém. Cursou Licenciatura Plena em Música, na Universidade do Estado do Pará (UEPA), paralelamente a um curto período atuando como professor de piano. Após a graduação, desenvolveu pesquisas de mestrado, doutorado e pós-doutorado vinculadas à Etnomusicologia. Atualmente é professor na mesma Licenciatura da qual é egresso, assim como leciona e orienta no curso de Especialização em Educação Musical Decolonial e no Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas Respectivas Literaturas (PPGELL), ambos na UEPA. Ainda, coordena o Programa de Pós-graduação em Música na Amazônia, o PPGMUSA, que deverá abrir sua primeira turma em 2024, no Centro de Educação da UEPA. No PPGELL, o Professor atua como docente desde 2018, quando o curso foi fundado, sempre orientando pesquisas na área de Literatura, inclusive em interface com outras linguagens artísticas.

## 3 - Como fazer o seu?

“O corvo” é um jogo eletrônico para computador feito em um programa chamado **“RPG in a box”**, portanto o primeiro passo, caso você queria fazer um jogo parecido, é adquirir o programa!

Ele pode ser comprado no seu site próprio:

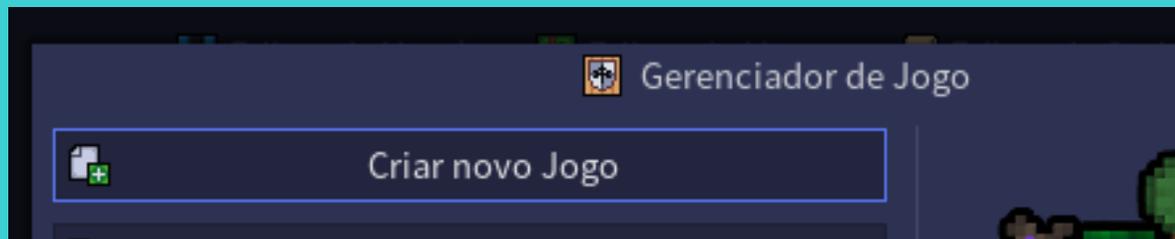
**RPGINABOX.COM**

O programa também pode ser comprado em plataformas de compra de aplicativos como **STEAM** e **EPIC**. Seu valor depende da plataforma e no site oficial existe uma versão de demonstração.

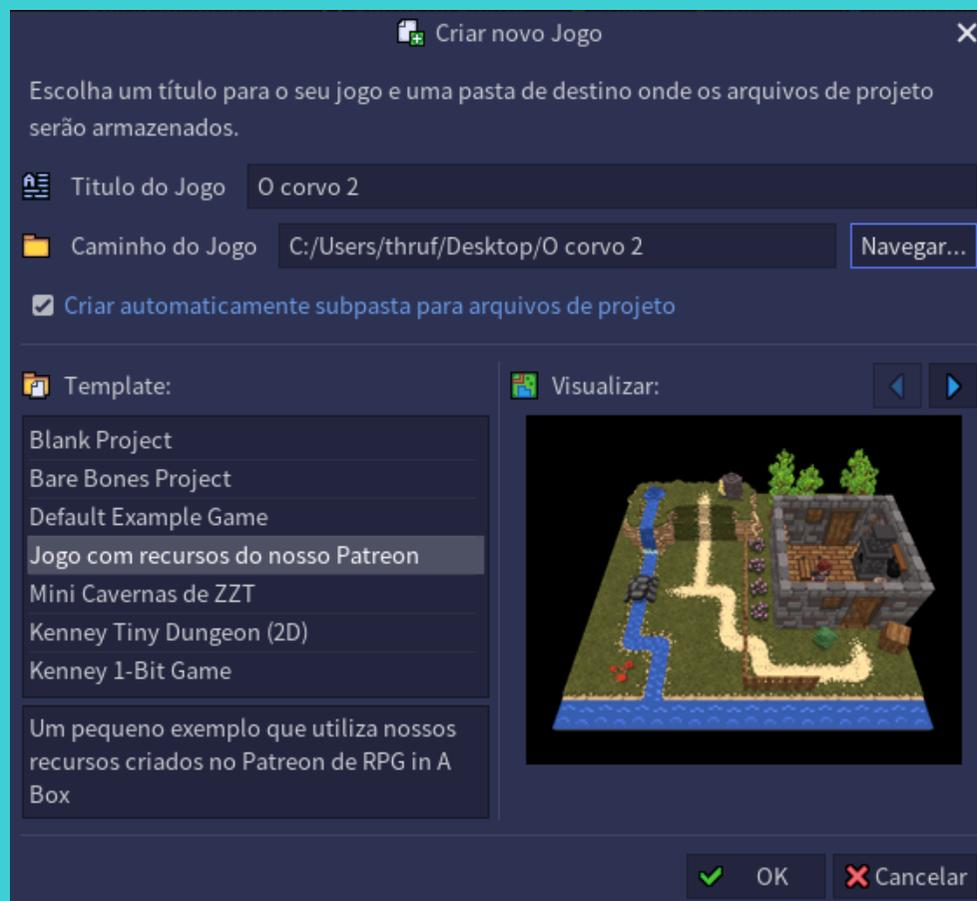


01 - Baixe o programa RPG in a box e execute ele em seu computador

02 - Inicie um novo projeto

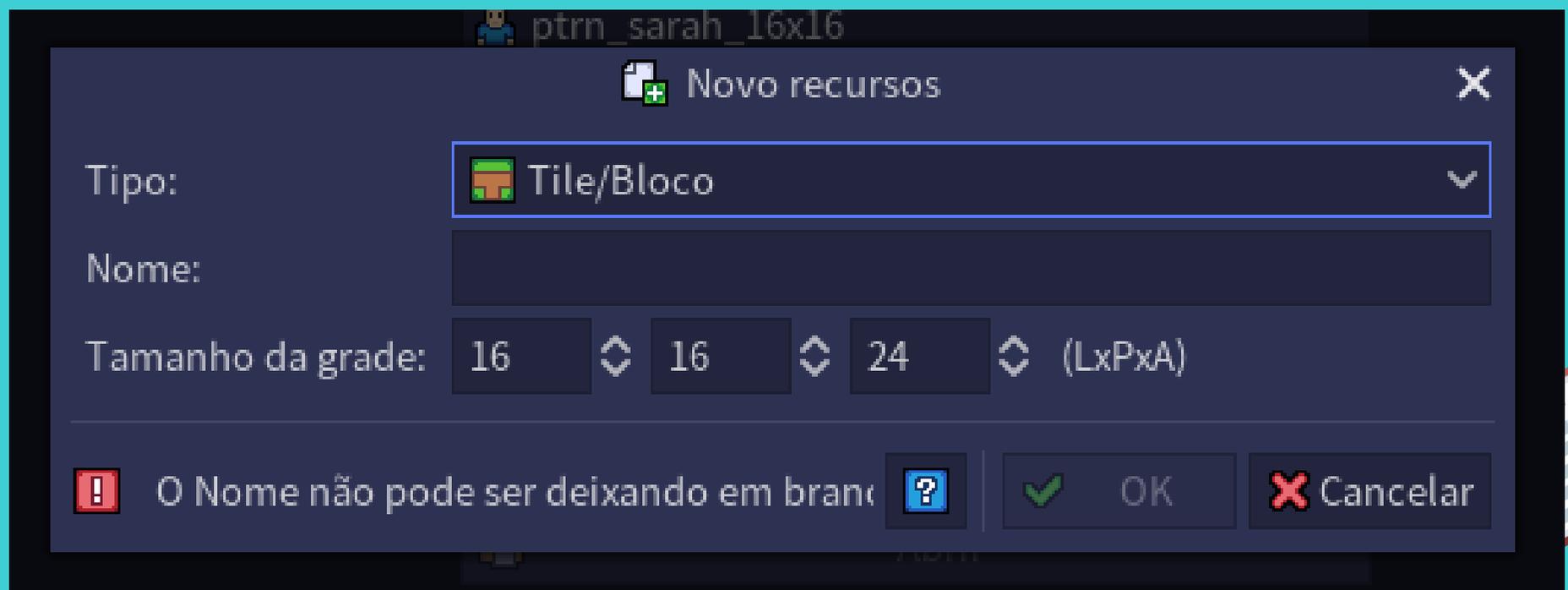
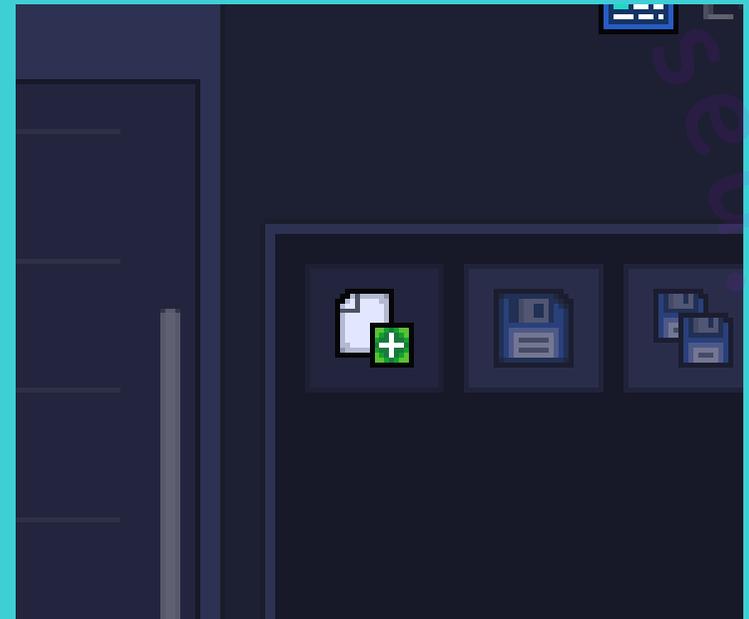


04 - Escolha o nome, onde salvar e o template de sua preferência



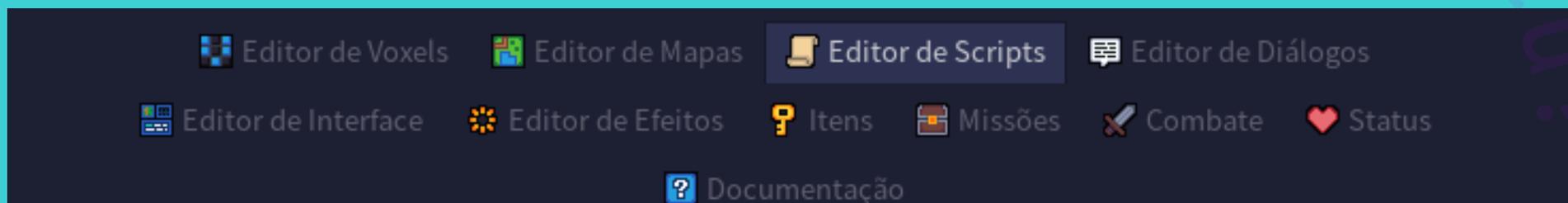
06 - Clicando em em novo recurso você pode escolher um tipo.

- Tile: criar partes de cenário.
- Objeto: criar elementos (como as páginas)
- Personagem: Criação dos seus personagem
- Mapa: para um novo cenário.
- Script: para programar eventos como abrir portas e coletar páginas.



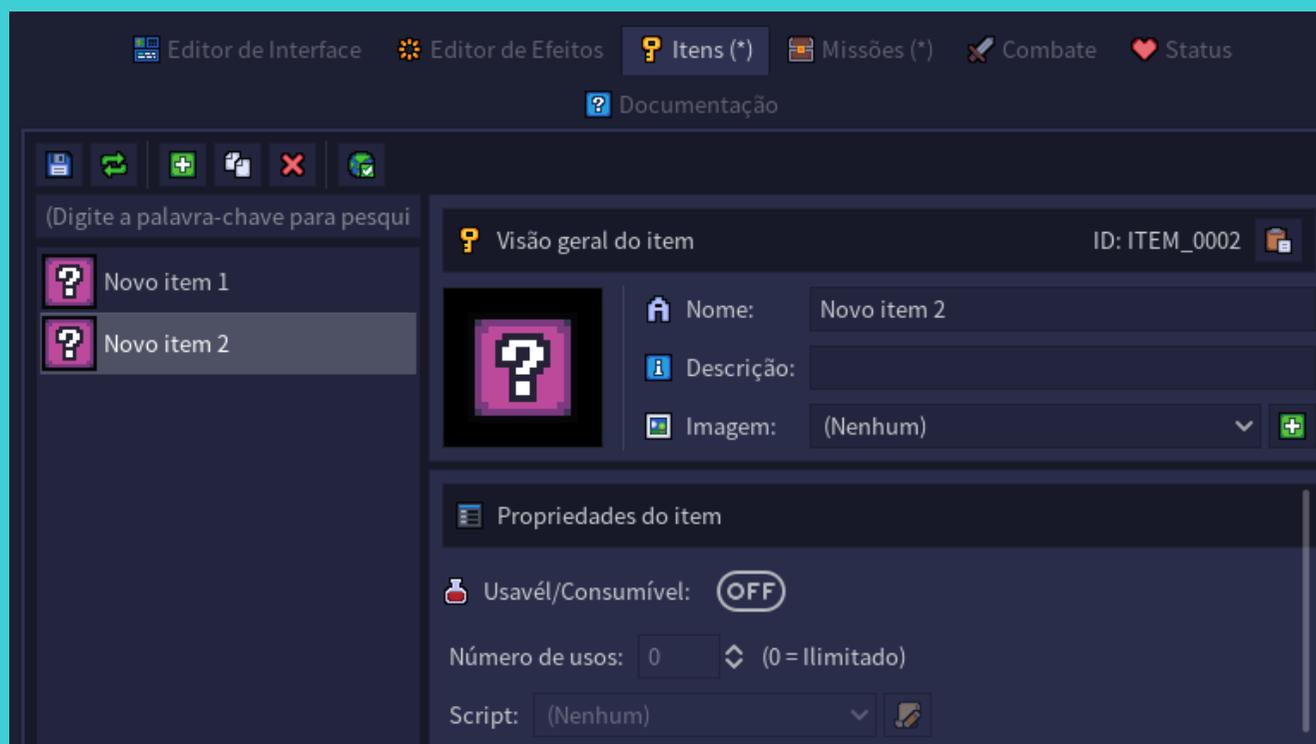
# 3 - Como fazer

07 - Nas abas centrais você pode navegar entre os arquivos, que você criou.



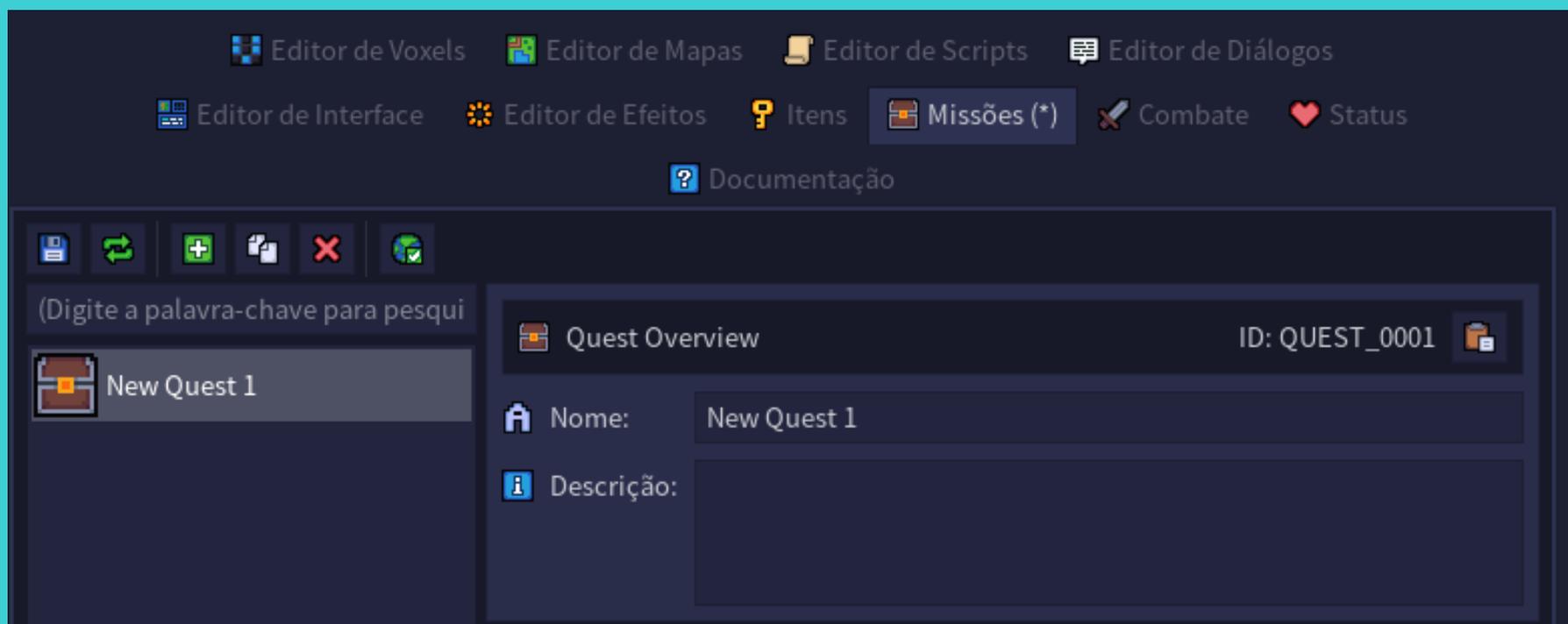
08 - Na aba itens você pode criar itens coletáveis e atribuir *script* (programação para eles).

Exemplo: Ao coletar o item “páginas” no jogo “O corvo”, elas executam-se demonstrando os respectivos textos.

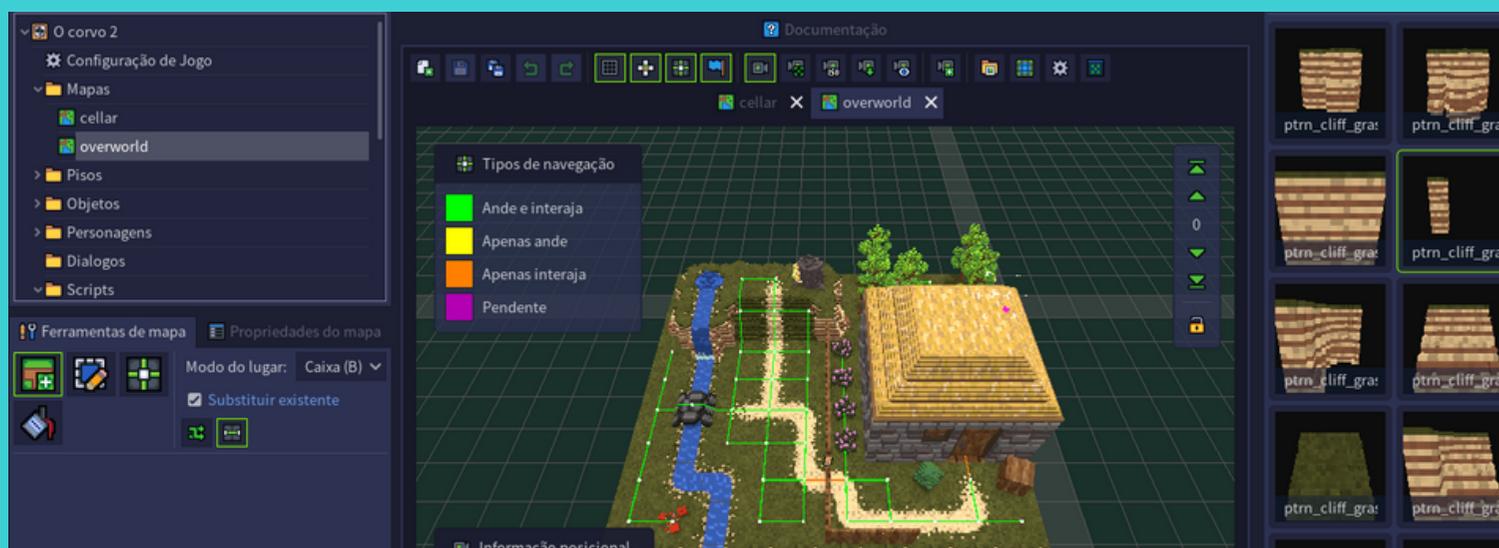


# 3 - Como fazer o

09 - Em missões você pode criar as atividades, como os desafios que aparecem escritos no menu de missões do jogo.



10 - Depois de posicionar os elementos no mapa, definir os locais por onde o personagem pode andar e criar os eventos do jogo, você pode usar a opção “Jogar Rápido” para testar se seu jogo está funcionando como deveria.



11- Por fim, clique em “exportar jogo” para criar um arquivo executável.



Dentro do programa você vai encontrar todas as ferramentas para criar seu produto.

Outros programas podem incrementar seu resultado final, como editores de imagem para criar imagens mais sofisticadas para as telas do jogo, ou um editor de modelos em 3d específico para o modelos usados dentro do “RPG in a box” (Voxel).

O “RPG in a box” foi o programa escolhido para realizar a tarefa de criar o “o corvo”.

Por sua simplicidade comparado com outros programas.



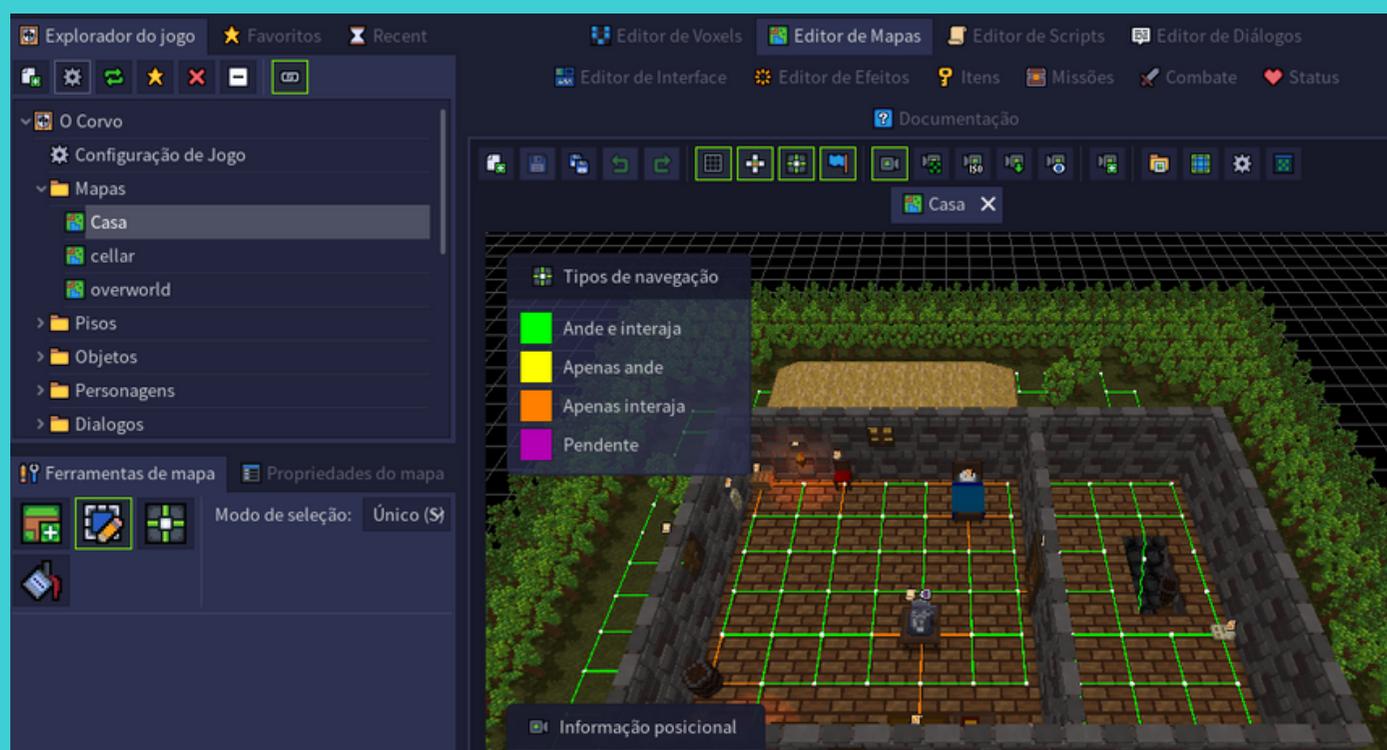
# 3 - Como fazer

Com o programa iniciado você irá encontrar dentro dele vários tutorias de como usar corretamente cada ferramenta (como links para vídeo aulas).

Para fazer o corvo, foram usados arquivos que o próprio programa já disponibiliza para você criar seu jogo.

Na aba “biblioteca de ativos” você pode localizar e importar para seu jogo e modelos prontos como personagens e paredes.

É possível criar esses arquivos em outros programas e posteriormente importar para o RPG in a box.



## Construção de “O corvo”

Os passos em cada aba para produção seguiram o modelo:

- O cenário de “o corvo” foi montado na aba “editor de mapa”, nessa aba também posiciona-se onde os eventos programados ocorrerão, (ex: movimentos)
- “editor de voxel” foram criados modelos específicos para o jogo, ( ex: o modelo do corvo em cima a estátua de Atenas).
- Em “Editor de Scripts” foram criadas as programações para os eventos que ocorrerem durante o jogo, como qual página entregar para o jogador.
- Na aba de “itens” foram criados as páginas, que cada página mostraria ao jogador.
- Na aba de “missões” foram criados os textos das tarefas que o jogador deve realizar.

## 3 - Como fazer o seu?

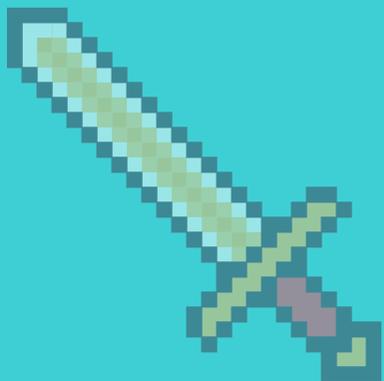
Vale ressaltar que os recursos apresentados aqui não delimitam a criatividade do autor. Sendo assim, é importante ressaltar que em caso de criação de novos jogos a criatividade deve guiar as escolhas e o Manual apenas orienta alguns recursos.

Após finalizar a montagem do jogo, basta ir na opção de **“exportar jogo”** e seu jogo será compilado para um arquivo executável. Que pode ser mandado para quem desejar jogar.



## 4 - Como aplicar em sala de aula

Ao escolher aplicar o jogo “O Corvo” em sala de aula, preferencialmente em sala de aula e com acompanhamento direcionado por um professor.



As instruções de como se movimentar e interagir estão dentro no próprio jogo

**W A S D** - Movimentação

**Espaço** - Interagir e fechar diálogos

**Clique com botão esquerdo do mouse** - Andar até o local ou interagir

**Clique com botão Direito do mouse** - Utilizar um item e movimentar a câmera



O objetivo principal do jogo é coletar as oito páginas para completar o poema “O corvo” e ao final ser possível ler o conto na íntegra. Para isso o jogador deve explorar uma antiga cabana mal iluminada.



