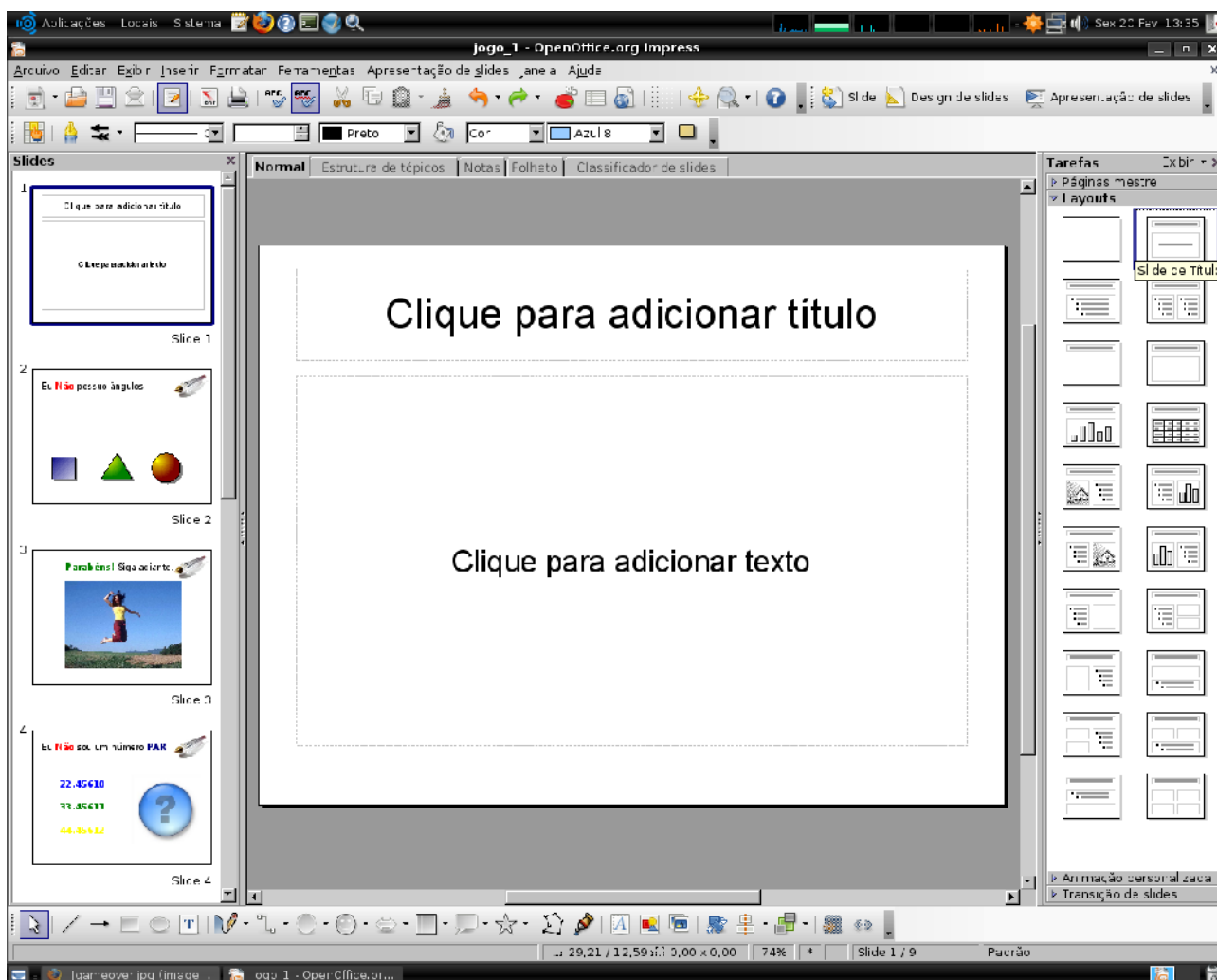


Como fazer um jogo interativo com o “Impress”

Saudações educadores; abaixo descrevo um pequeno e simples tutorial de como fazer um jogo no aplicativo do “open office”, o “impress”. Lembrando que esta é uma atividade que deve complementar seu conteúdo e não o oposto. Também quero lembrar a necessidade e importância de programar as atividades de acordo com o nível de desenvolvimento e contexto de sua sala de inclusão digital. Não desrespeite o ritmo de seu educando.

Basicamente este jogo se resumirá em algo mais ou menos parecido com o “Show do Milhão”, quem não se lembra? Onde uma resposta certa te leva para o próximo nível e uma errada te leva para o princípio do jogo novamente. Previamente selecionei imagens e perguntas que irão compor meu jogo, esta etapa é importante porque faz-se necessário partir do princípio que nada surge do “mundo digital”, o “digital” é um “local” de encontro do processo de desenvolvimento mental articulado com o desenvolvimento corporal e espaço-temporal do educando, é um momento de culminância de saberes. Que leva em consideração os saberes desenvolvidos em sua vivência social, sua experiência prévia em situação similares e a experimentação. Vamos lá.

Com o aplicativo já aberto selecionei este modelo para ficar mais fácil padronizar a interface do meu jogo, que será um “Quiz”:

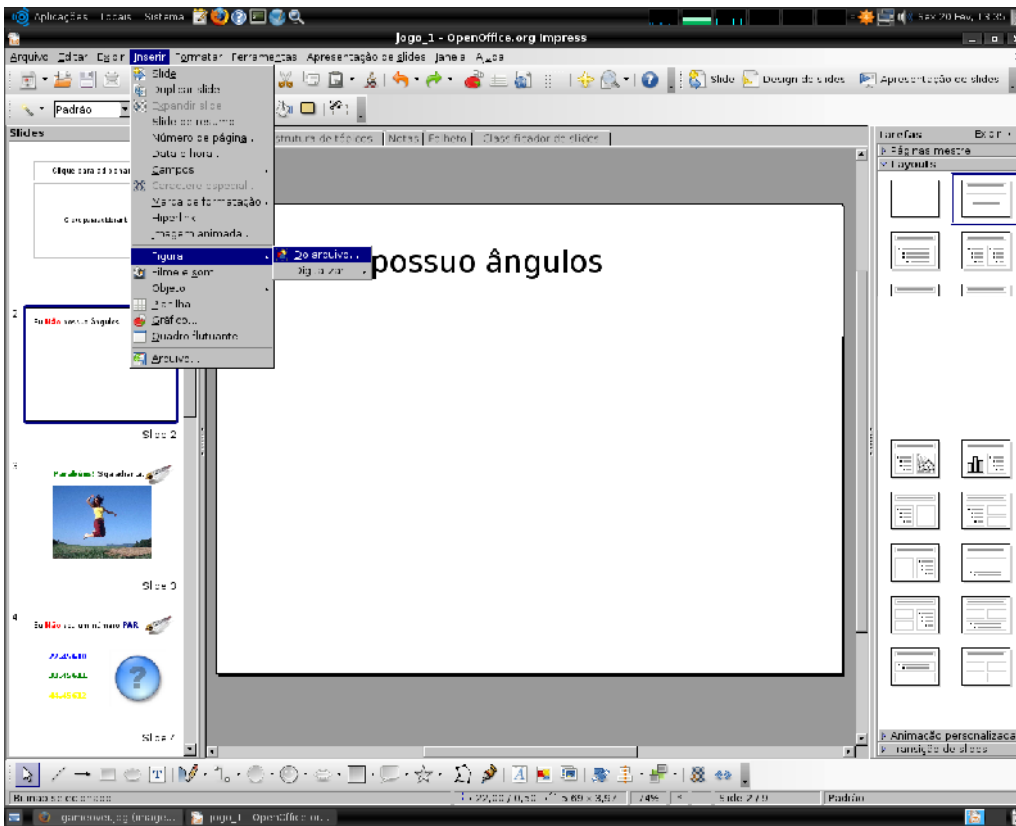


Após selecionar o modelo, digitarei minha questão e farei a formatação que achar necessária.

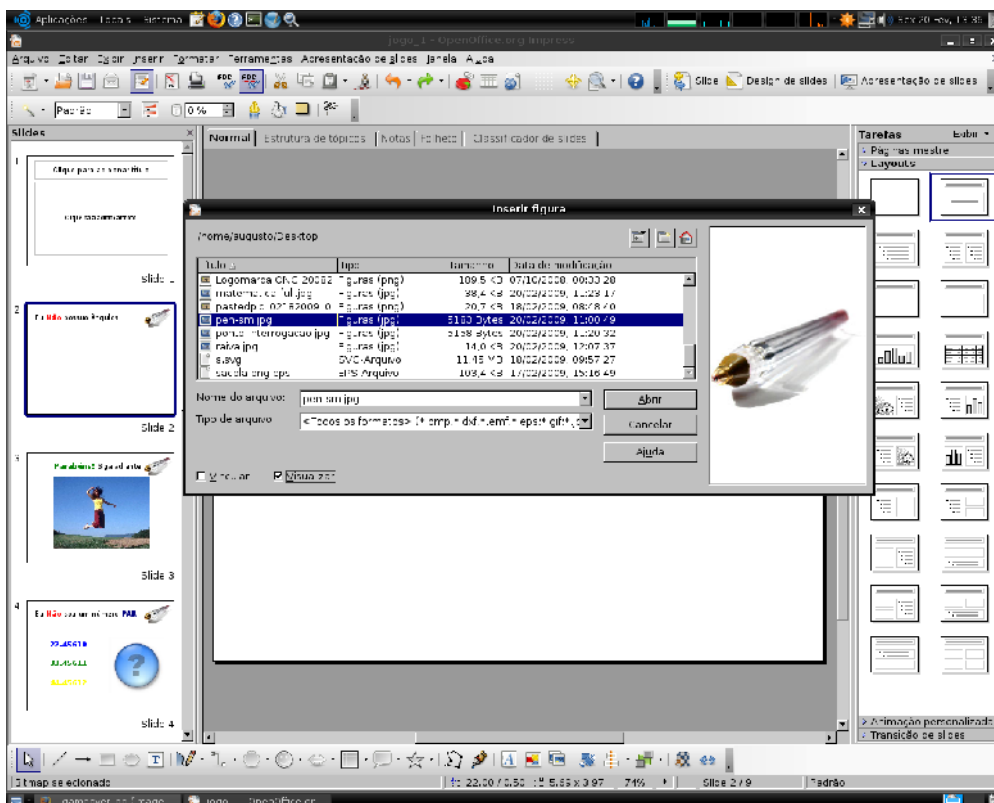
Hora de começar a inserir as imagens, este sem dúvida deve ser um momento a ser explorado bastante. Principalmente pelo “fenômeno” que se sucederá. Por favor pesquise sobre o processo de introdução e leitura de imagens e fale mais, proponha um debate sobre o assunto.

Como presumo que não seja necessário, não pretendo perder linhas e linhas neste documento digitando cada processo. Por isso, observem as telas que capturei e sigam que vai dar tudo certo.

1º passo:

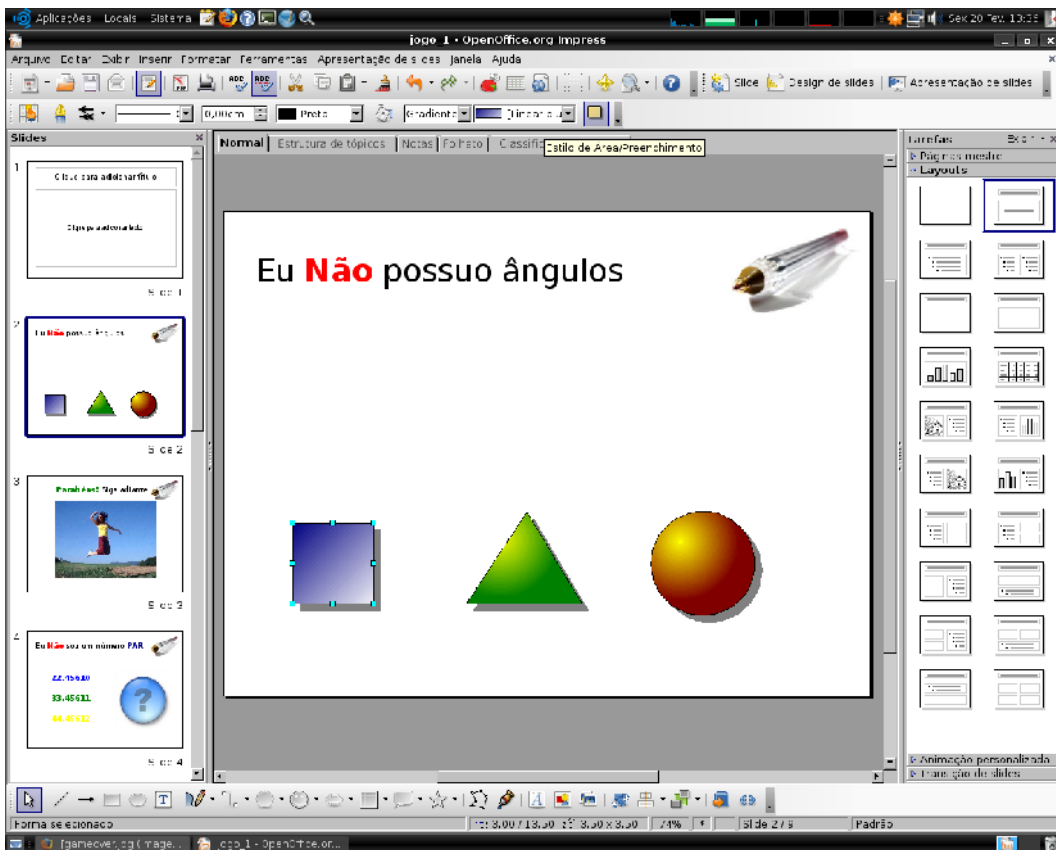


2º Passo:



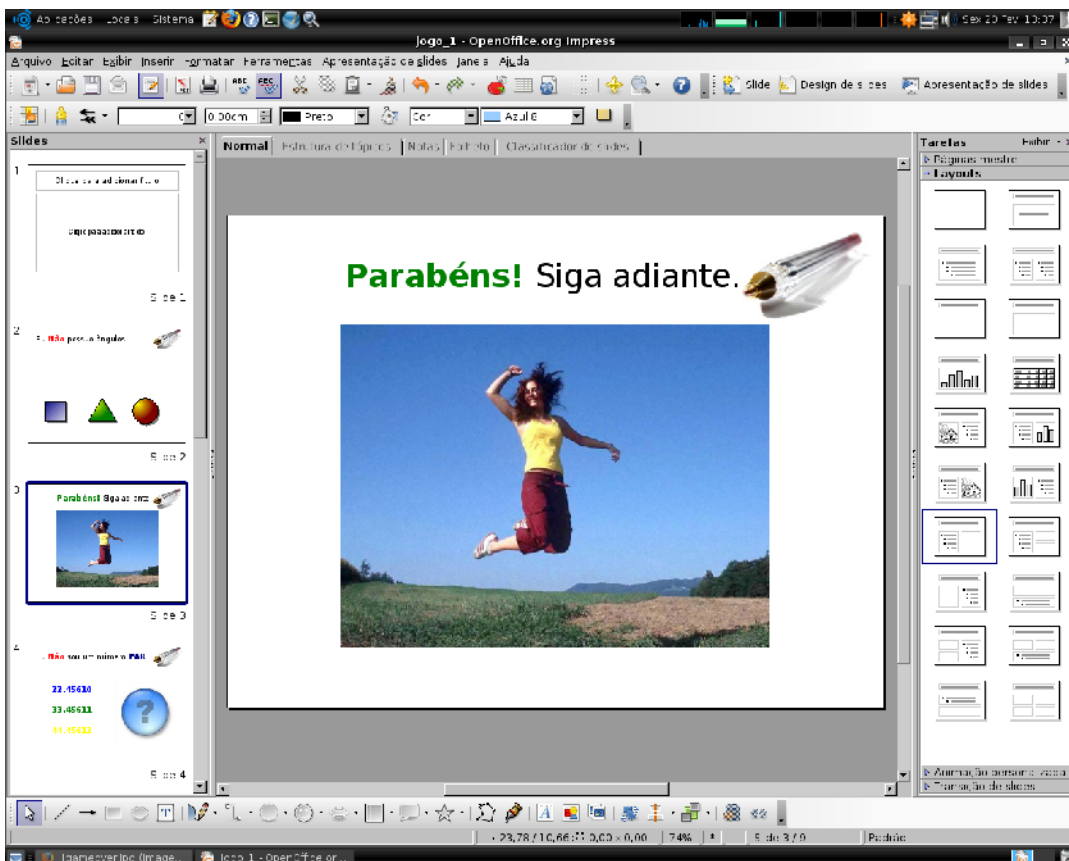
3º Passo:

Cada figura, imagem e texto que inserir que não for o título deve ser um **objeto individual**. Neste exemplo utilizei as ferramentas de desenho do próprio aplicativo.

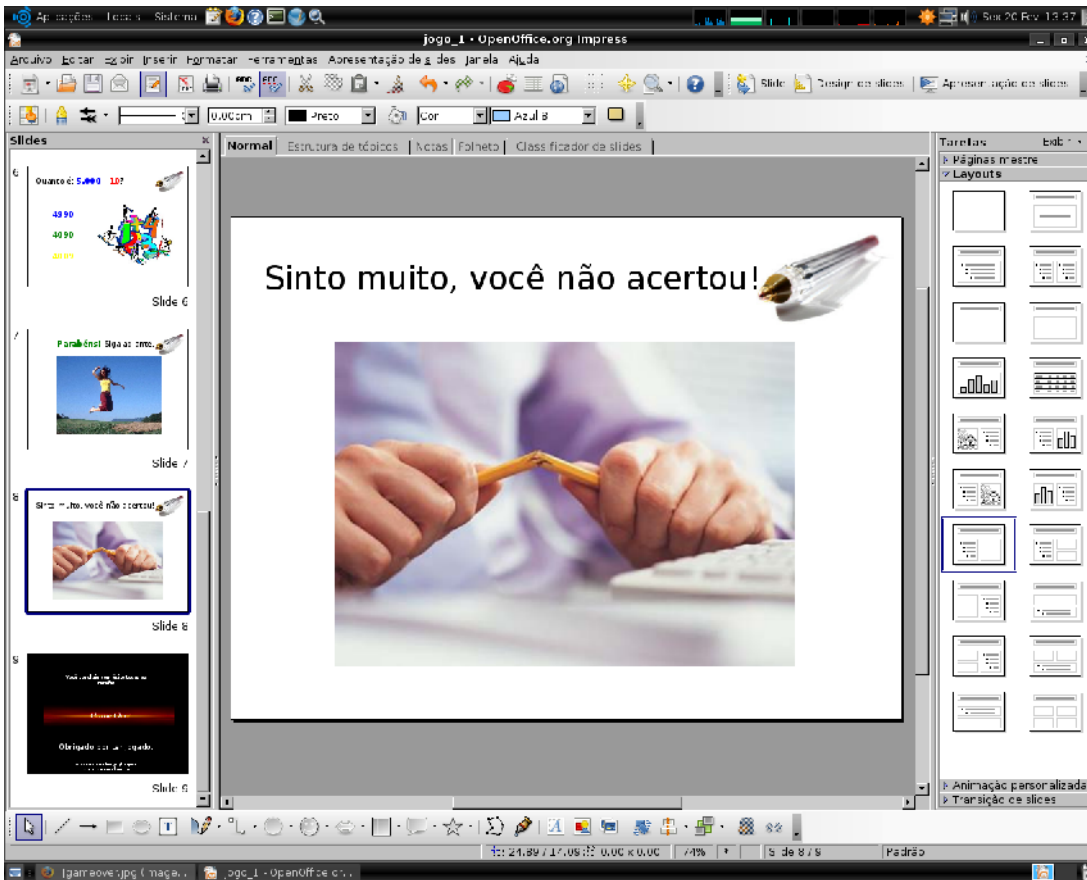


4º Passo:

Após cada slide com pergunta você deve inserir um com uma mensagem de parabenização no caso de acerto.

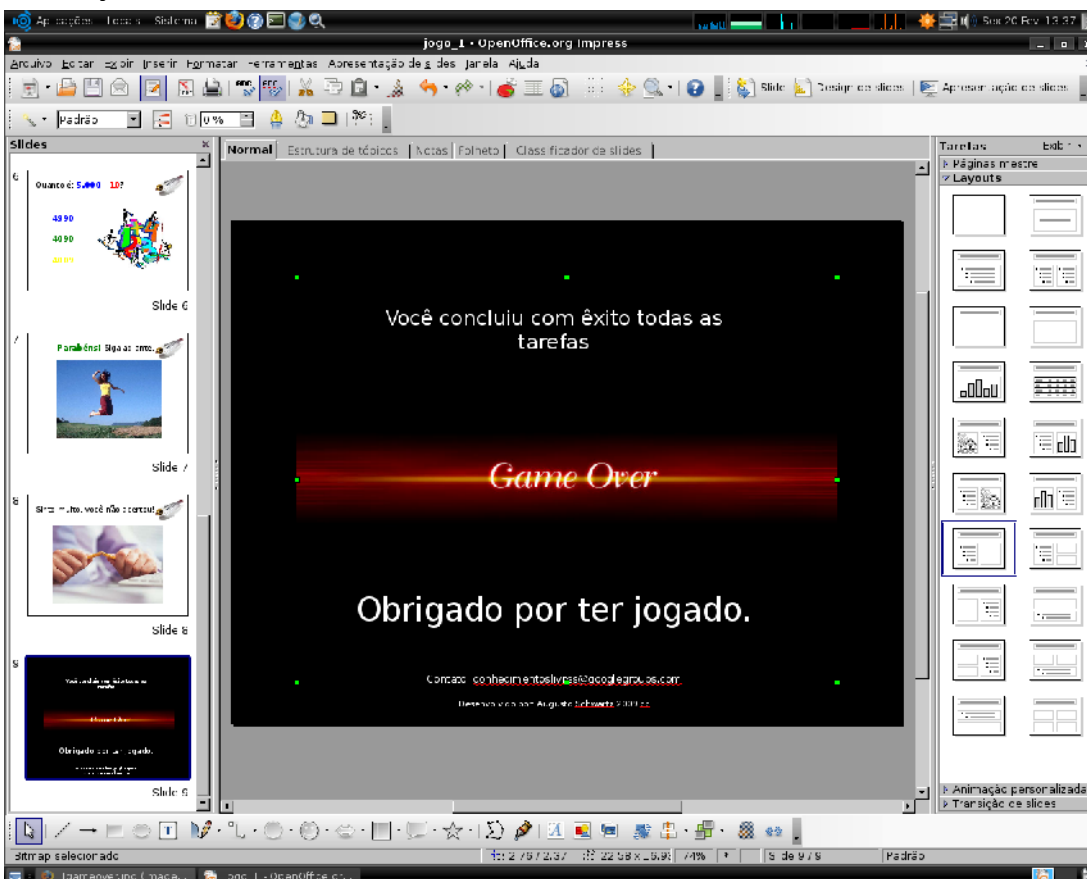


Prossiga até que se esgote as perguntas. Após o termino das perguntas insira um slide com uma mensagem de pesar para o caso de **não acertar** a pergunta. Lembrando que este deverá ser o penúltimo slide.



5º Passo:

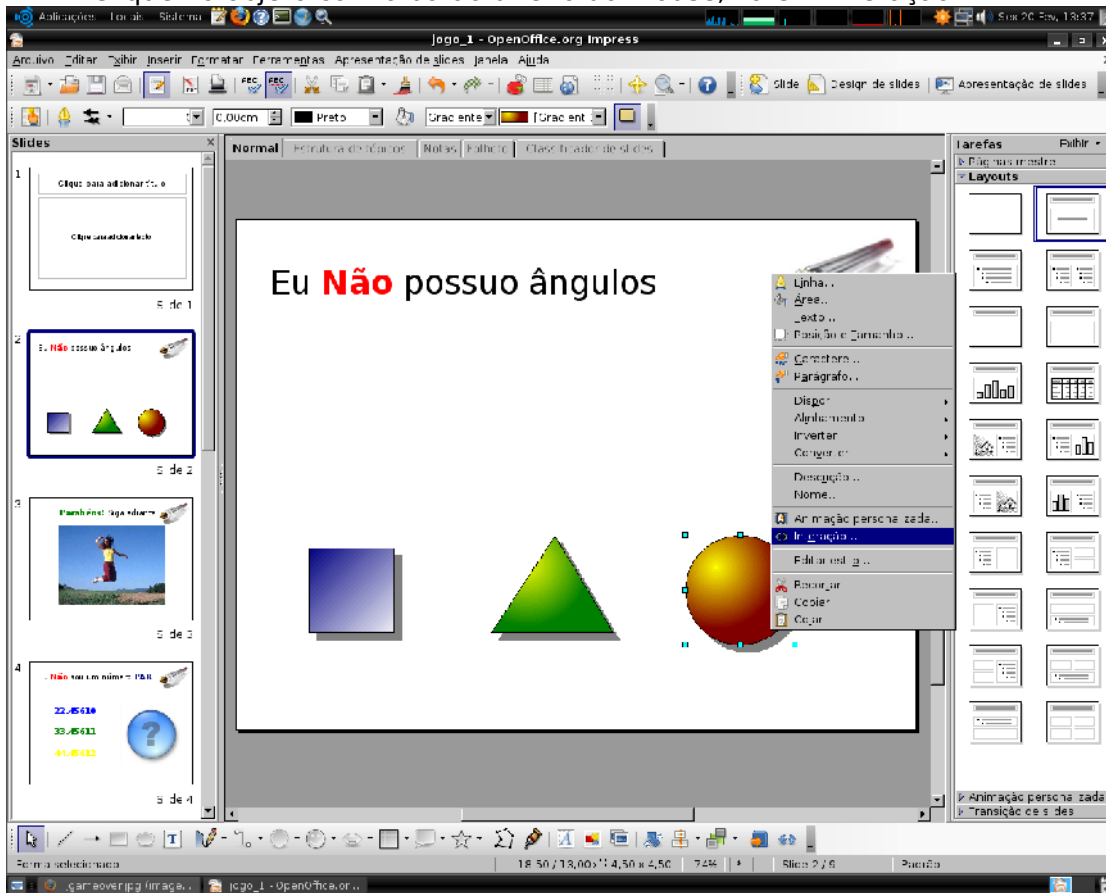
Terminado os passos anteriores é hora de finalizar nosso processo criativo e iniciar o processo de programação do jogo. Como último slide insira um com uma mensagem de finalização.



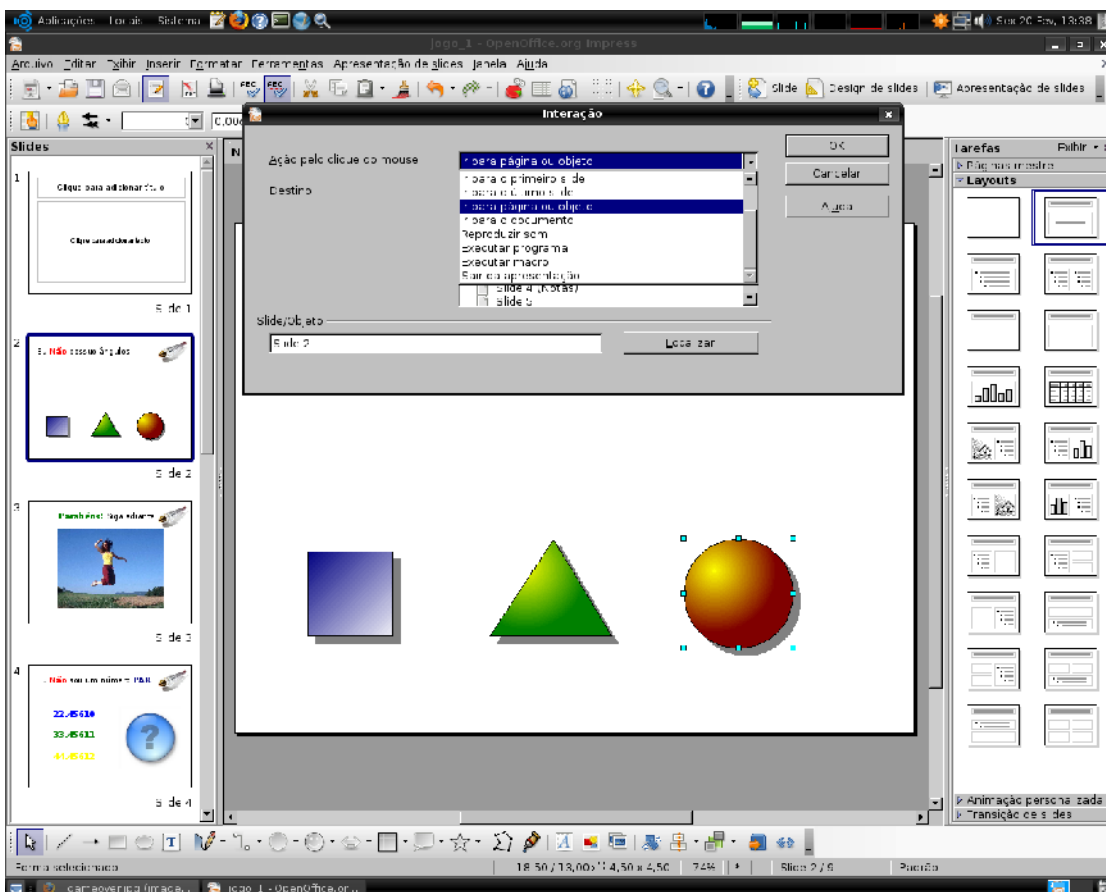
6º Passo:

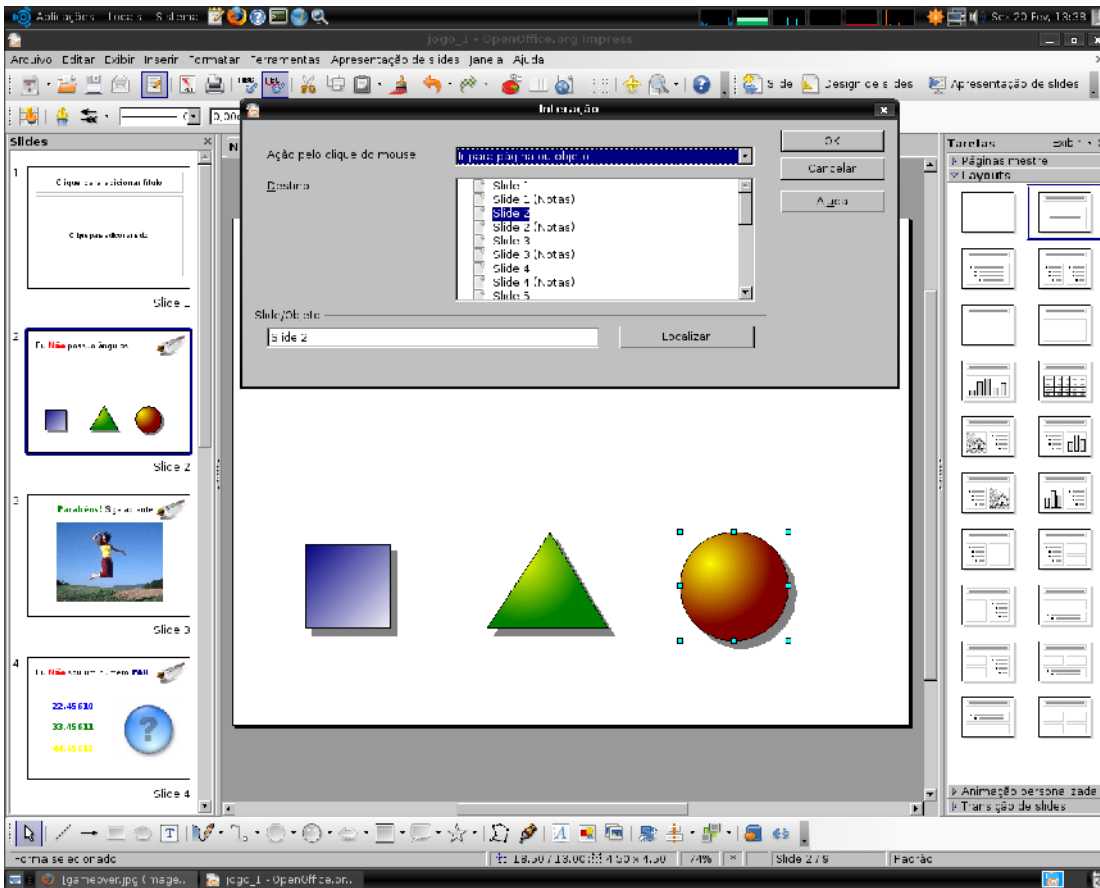
Para começar o processo de programação de nosso jogo voltaremos ao primeiro slide que fizemos e vamos inserir comandos em cada um dos objetos. Já que eles são individuais vai ser um processo muito simples.

Clique no objeto com o botão direito do mouse, vá em interação:

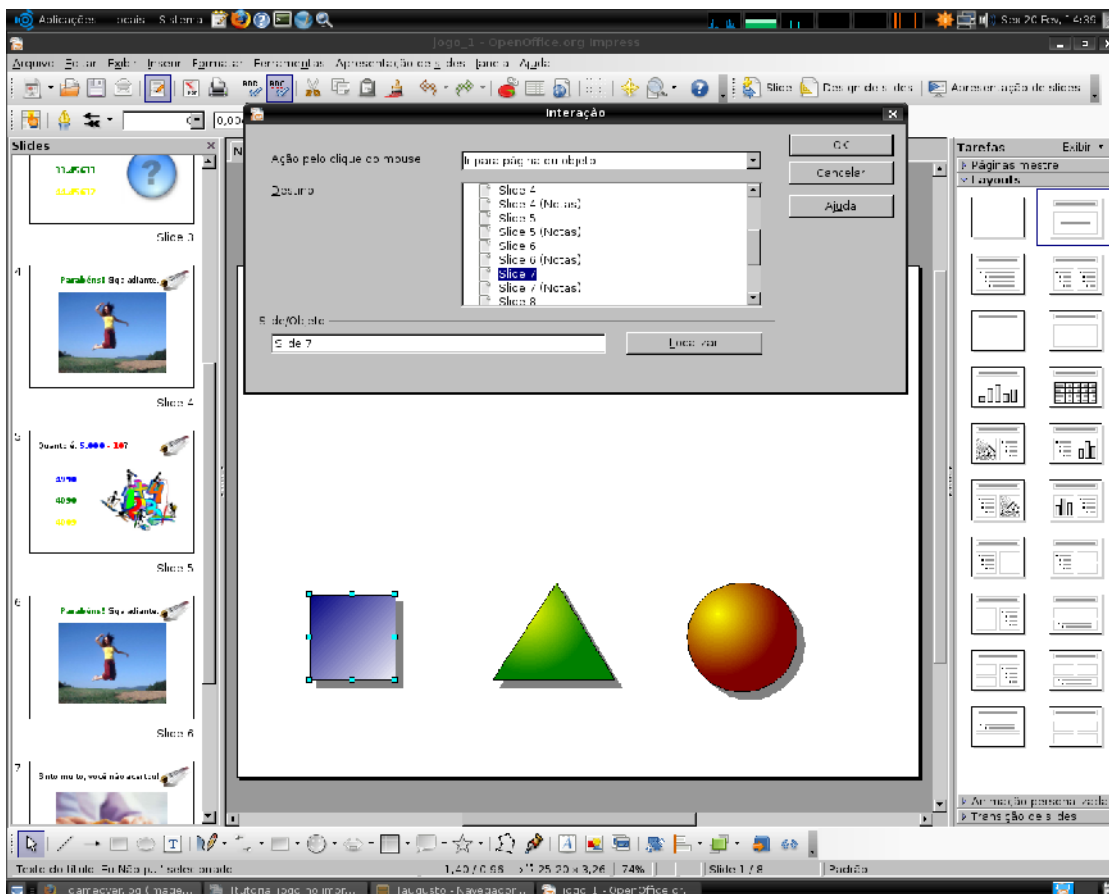


Ao abrir a caixa de diálogo selecione a opção ir para página ou documento. De acordo com seu jogo insira a opção que achar conveniente. Neste caso a opção está certa, por isso, vou inserir, somente neste objeto, a ordem de prosseguir para o próximo slide, [slide2].

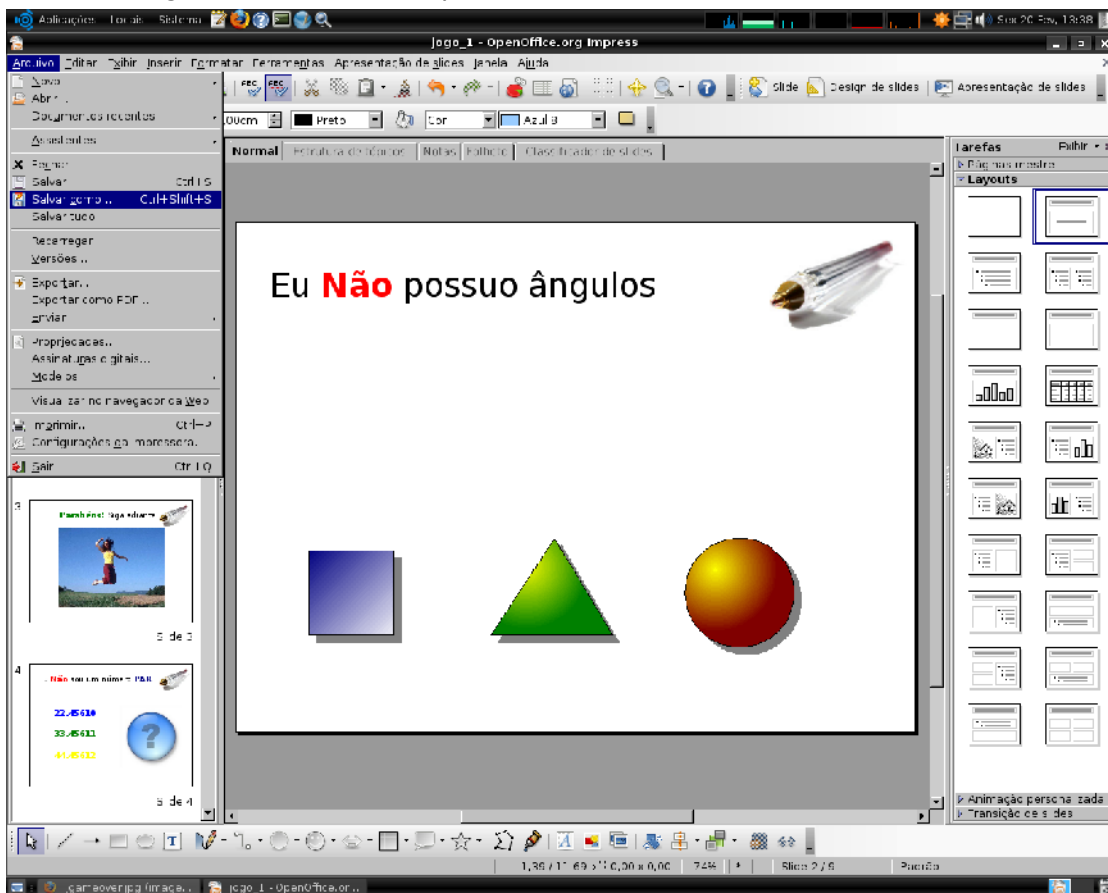




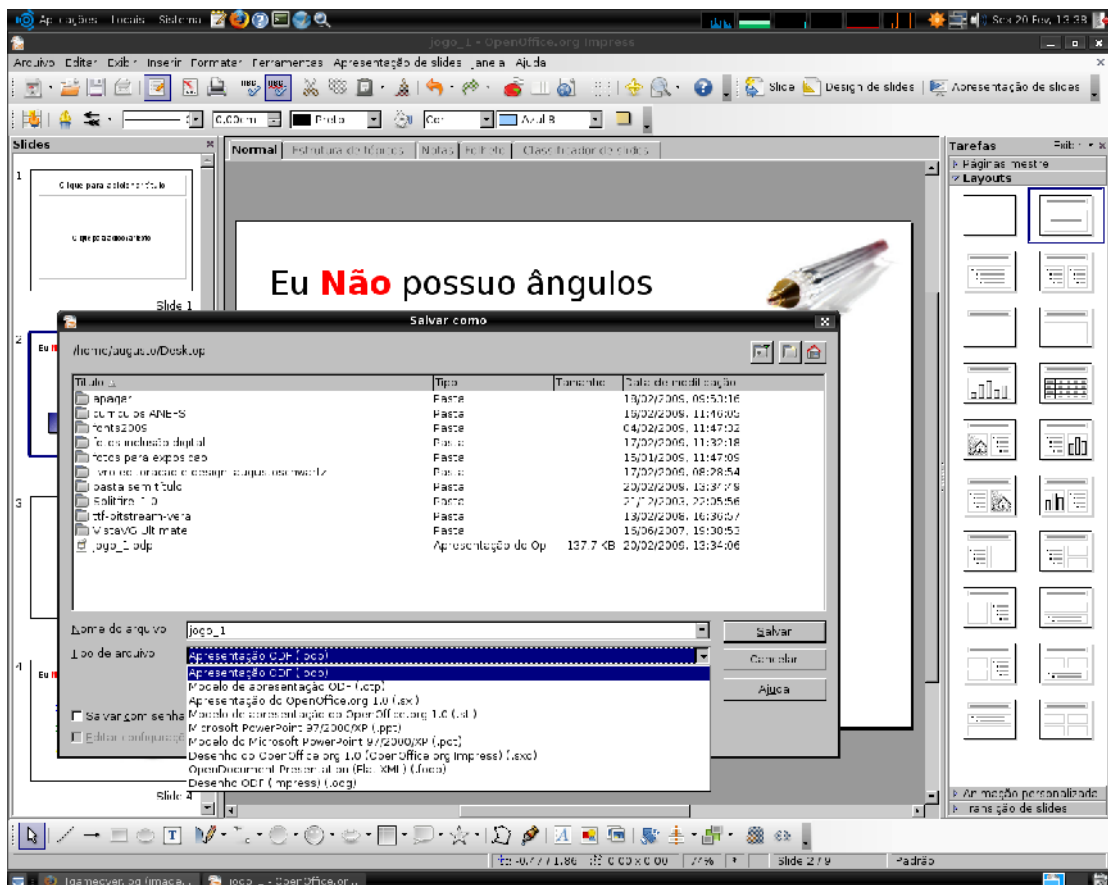
Se o objeto que eu seleccionasse fosse uma resposta errada a ordem seria ir para o slide onde está a mensagem de pesar, erro. Neste caso o [Slide 7]. No slide que contém a mensagem de erro insira a ordem de voltar para o [primeiro slide].



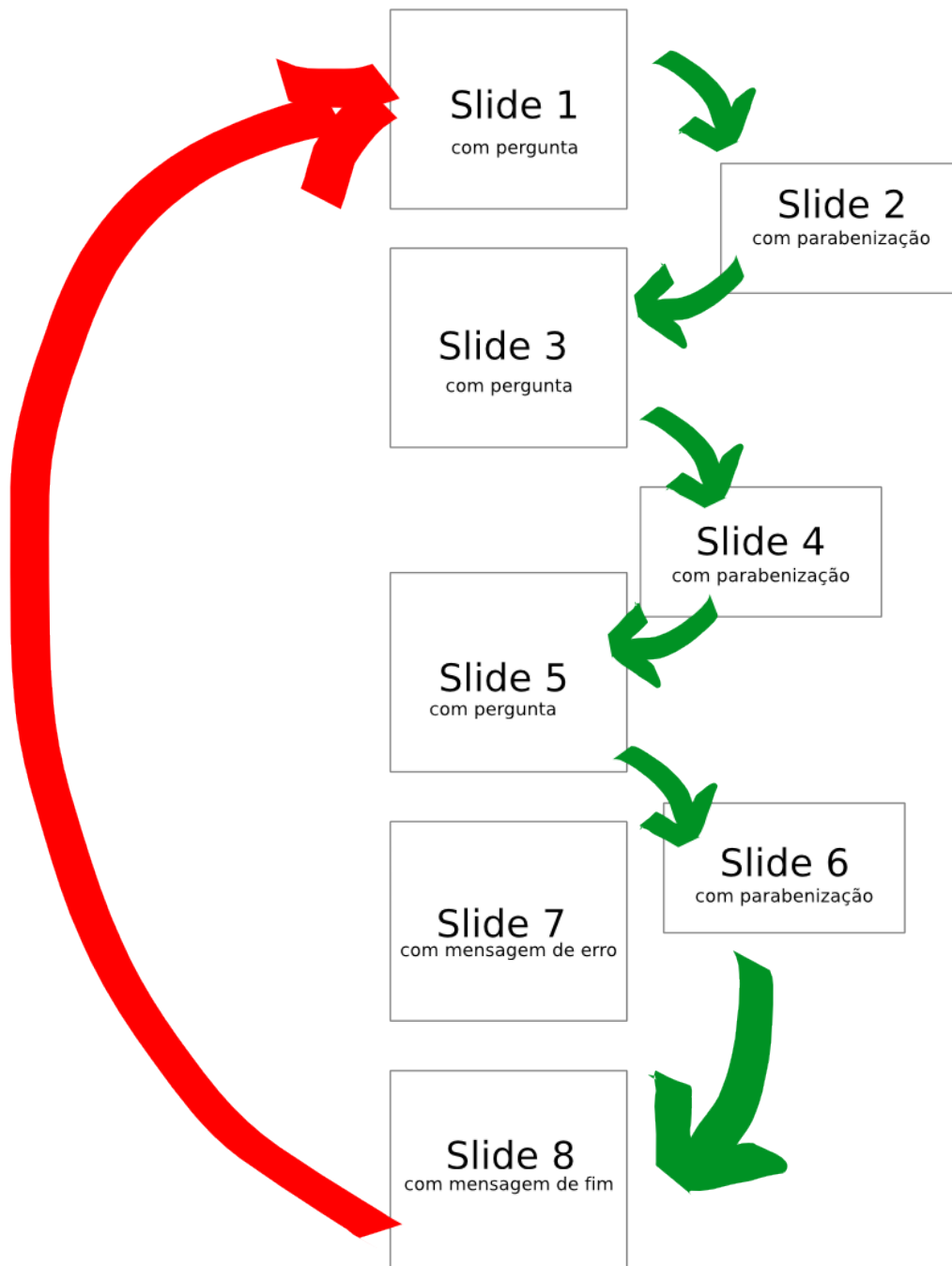
No slide de parabenização a ordem será ir para o próximo slide. Pronto! Parabéns, agora é só testar e depois:



Salve no formato desejado e envie para seus colegas. No caso eu salvei como [.odp] que é uma extensão livre do próprio 'openoffice'.



Esquema final dos slides:



Obrigado à todos pela atenção e um forte abraço.
[Augusto Schwartz](#).