

# Tutorial da App TeachOUT

---

Tutorial para os educadores criarem jogos de caça ao tesouro para smartphones para usarem com alunos em saídas de campo

Leifur Björn Björnsson  
leifur@locatify.com

**A aprendizagem nas  
saídas de campo pode  
ser divertida e tornar-  
se um jogo**

# Visao geral

- A app TeachOUT e o projeto ESTEAM
- Como participar
- Videos tutoriais em sete capítulos



**TeachOUT**  
OUTDOOR SCIENCE GAME

# Sobre o Projeto ESTEAM

Para criar as ferramentas para os professores transformarem em jogo a experiência de aprendizagem dos alunos nas saídas de campo

Elaborar caças ao tesouro na cloud da nossa plataforma chamada TeachOUT

Jogos com conteúdo que se adequa ao currículo de aprendizagem

Tornar lúdica a experiência de aprendizagem através de desafios e resolução de problemas

Usar a app como ferramenta de aprendizagem nas saídas de campo

Obtenção de resultados e sua partilha

**www.esteemproject.eu**



O website do projeto ESTEAM

# **Como participar na TeachOUT**

# Registo (Sign-up) na Plataforma TeachOUT

Use a plataforma para criar jogos de caça ao tesouro com desafios e publique-os na app TeachOUT.

1. Visite o site [www.esteemproject.eu/contact](http://www.esteemproject.eu/contact)
2. Envie um e-mail ao contacto mais próximo a solicitar o acesso e inclua:
  - a. Um comprovativo de educador/professor
  - b. A escola/geoparque em que trabalha
  - c. Alguma informação relevante sobre o modo como gostaria de usar esta ferramenta no seu trabalho
3. Dentro de alguns dias, deverá receber um e-mail com um código de acesso e as instruções para se registar (sign-up) na plataforma. Depois, inicie a sua sessão no “Locatify Creator CMS” e aceda como o seu código.

# Comece a criar jogos

---

Depois de receber o convite e ter feito o registo (signed up)

# Requisitos

## Elaboração de jogos na cloud:

**Sistema Operativo:** Windows, Mac or Linux PC

**Browser:** Chrome ou Safari

*Internet Explorer browser não é recomendado!*

É necessária ligação à internet para aceder à cloud/plataforma para elaborar os jogos

## Jogar através de um smartphone ou tablet:

iPhone ou iPad **Apple** com o sistema operativo iOS 9 ou superior

**Smartphone ou tablet Android** com sistema operativo Android 7 or superior

**Recetor de GPS** para leitura da localização

**Download app named:** TeachOUT

**Ligação à Internet para:** download de jogos, ver quadro de pontuações (scoreboard) e fazer upload dos resultados

**Não necessita da internet para:** enquanto joga, desde que previamente tenha feito download da app e do jogo

# **Como criar um jogo e jogar**

**Videos tutoriais em 7 capitulos**

# Videos tutoriais em 7 capitulos

1. Faça login/inicie a sessão e elabore o seu primeiro jogo
2. Adicione tesouros e conteúdos
3. Adicione desafios de questões
4. Adicione desafios de fotografar e desenhar
5. Prepare o jogo para publicação na app
6. Publique e execute o jogo
7. Verifique os Resultados depois de jogar

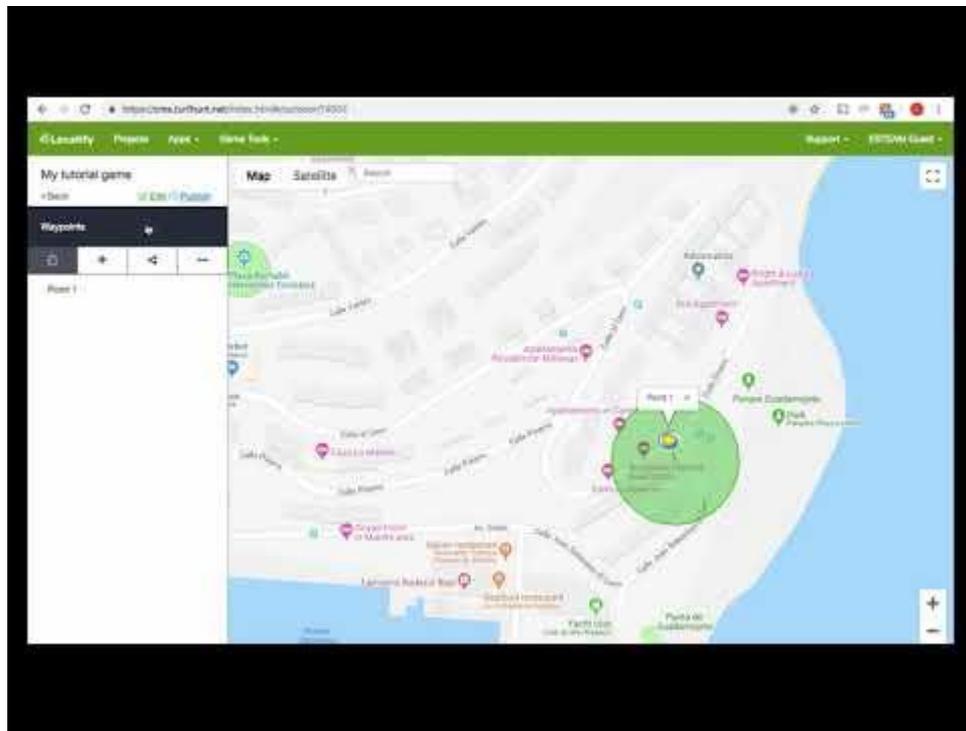
# 1. Inicie a sessão (Login) e crie o seu primeiro jogo

Visite o site [www.locatify.com](http://www.locatify.com) e inicie a sessão com as suas credenciais.

Crie o seu primeiro jogo simples com apenas a localização de um tesouro.

Publique o seu jogo de forma a proceder ao teste sem ter de ir ao trilho atual.

Faça download da app “TurfHunt” para testar o jogo (a app TurfHunt é apenas usada para testar o jogo, a app TeachOUT usa-se para jogar o jogo que será posteriormente publicado).



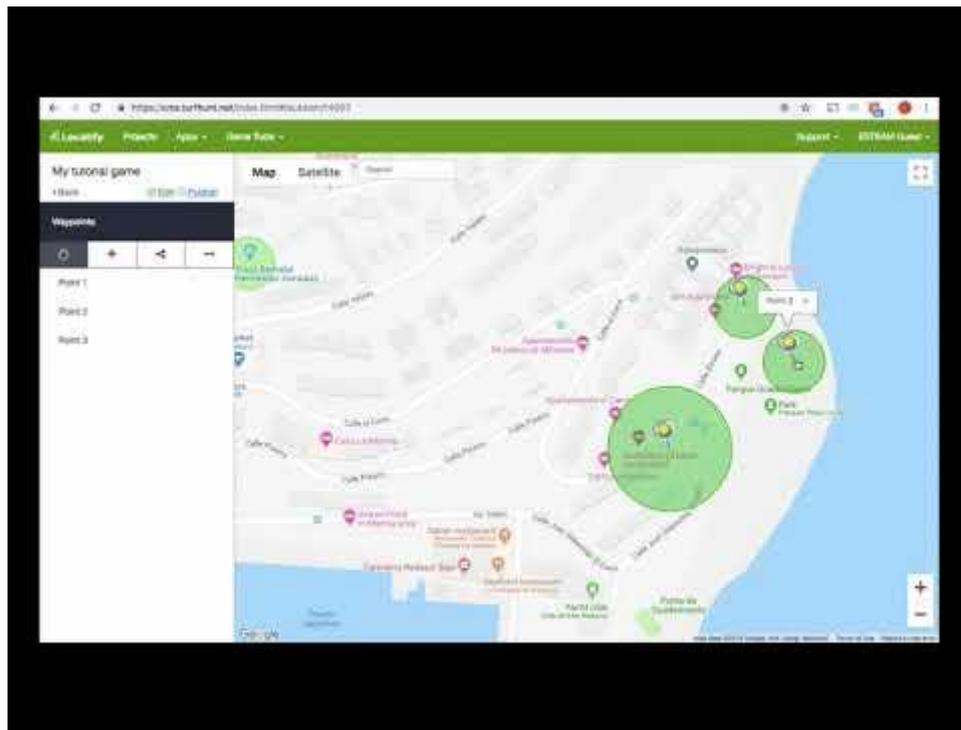
## 2. Adicione tesouros e conteúdos

Adicione ao jogo mais localizações de tesouros.

Preencha cada localização de tesouro com conteúdos simples ou use um modelo com conteúdo formatado.

Desenhe um percurso no mapa para os alunos seguirem

Adicione um tesouro escondido que surge apenas após a descoberta de outro tesouro..



# 3. Adicione desafios de questões

Respostas de escolha múltipla:

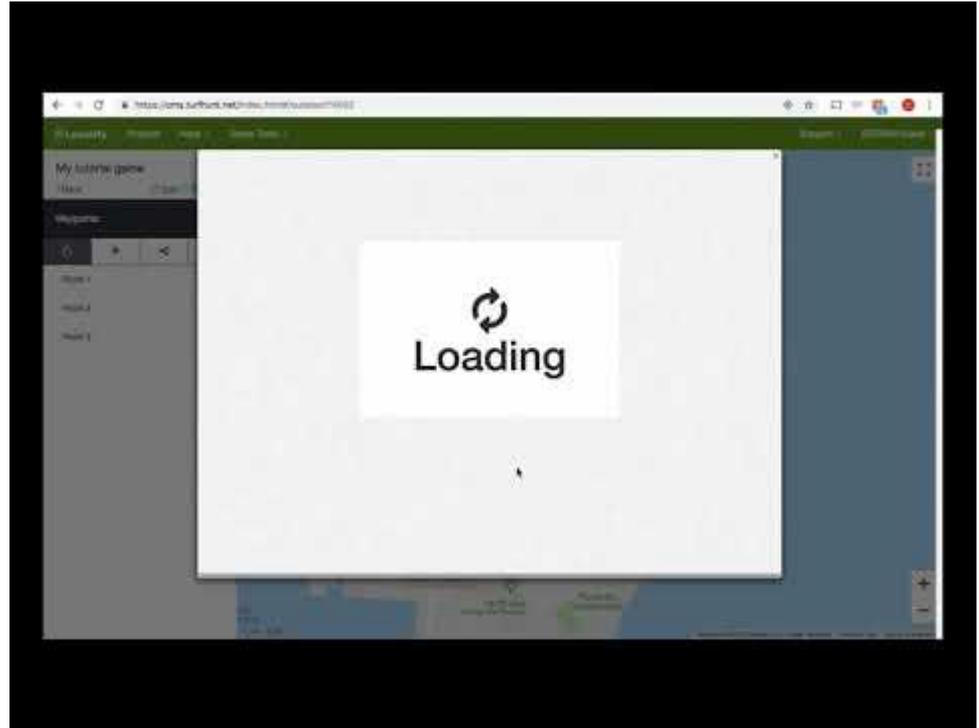
- As questões e as respostas podem ter imagem, texto ou ambos.
- Apenas uma resposta está correcta.

Respostas escritas:

- As questões podem ter imagem, texto ou ambos.
- A resposta escrita está correcta se estiver associada a uma das respostas possíveis.

Questões em Árvore de decisão com escolha múltipla:

- A resposta pode introduzir outra questão.
- As questões e as respostas podem ter imagem, texto ou ambos..



# 4. Adicione desafios de fotografar e desenhar

Adicionar desafios de fotografar:

- Foto simples
- Desenhar na foto
- Ilustrar a foto com imagens

Adicionar desafios de desenhar:

- Desenhar numa tela em branco
- Desenhar numa imagem

Desafio simples de Jogo de memória (pares)



# 5. Configure o seu jogo para publicação na app

Adicione conteúdo acerca do jogo:

- Nome do jogo, descrição, logótipo
- Indicações para iniciar o jogo
- Mensagem de “Game Over” (fim de jogo)

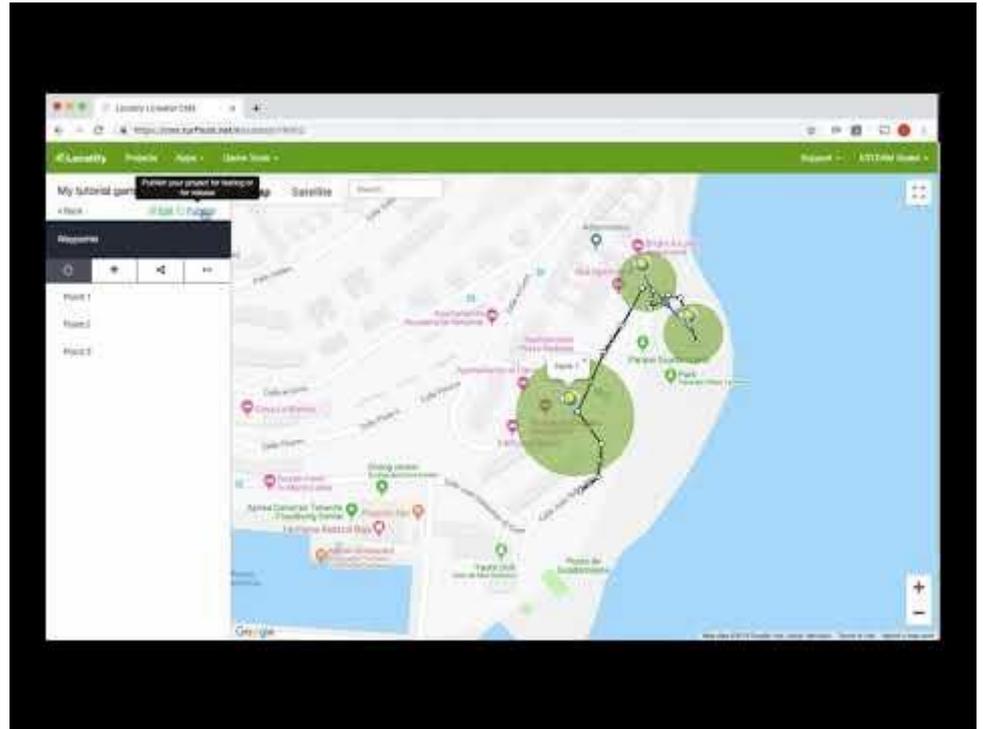
Configure as definições do jogo:

- Localização
- Início a partir do CMS (Content Management System = Sistema de Gestão de conteúdos)

Outras:

- Cupões de recompensa
- Mapas personalizados
- Exportar o jogo

Publicar para testar novamente e testar o jogo



## 6. Publique e execute o jogo

Publique o jogo na app TeachOUT:

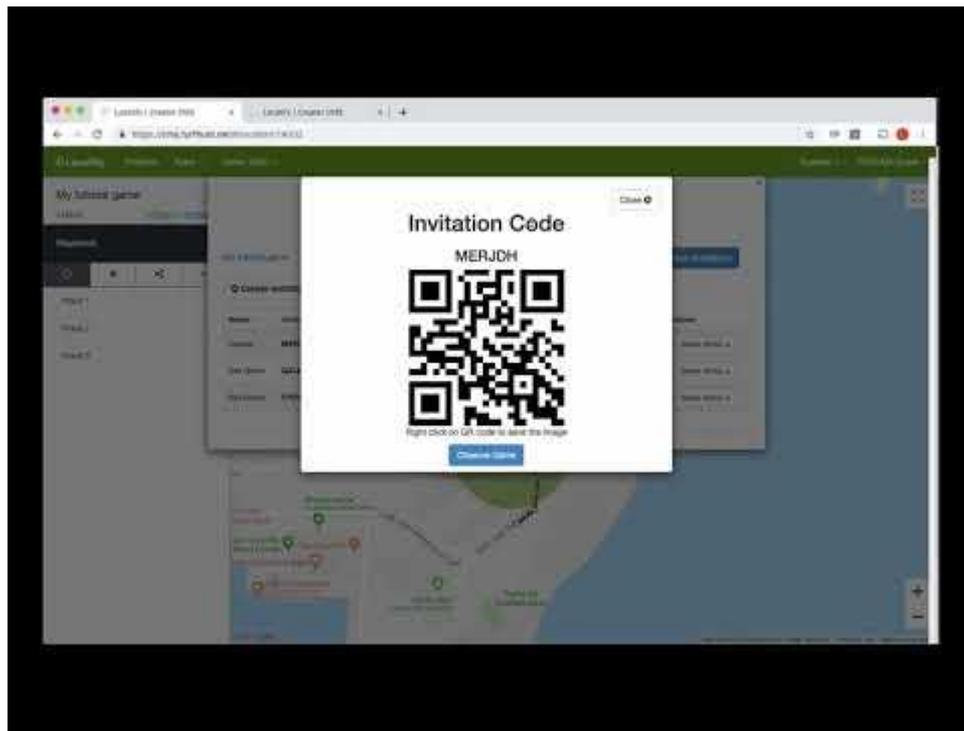
- Publique com a duração de 6 horas
- Crie instâncias do mesmo jogo (Game Instance)

Ferramentas do Jogo no CMS:

- Código de convite para acesso
- Quadro de pontuações (Scoreboard)
- Observador
- Enviar mensagens aos jogadores

Abra a app TeachOUT:

- Apague o jogo de teste e faça atualizar (refresh)
- Faça download e aceda (join) ao jogo publicado



# 7. Depois de jogar

Na App:

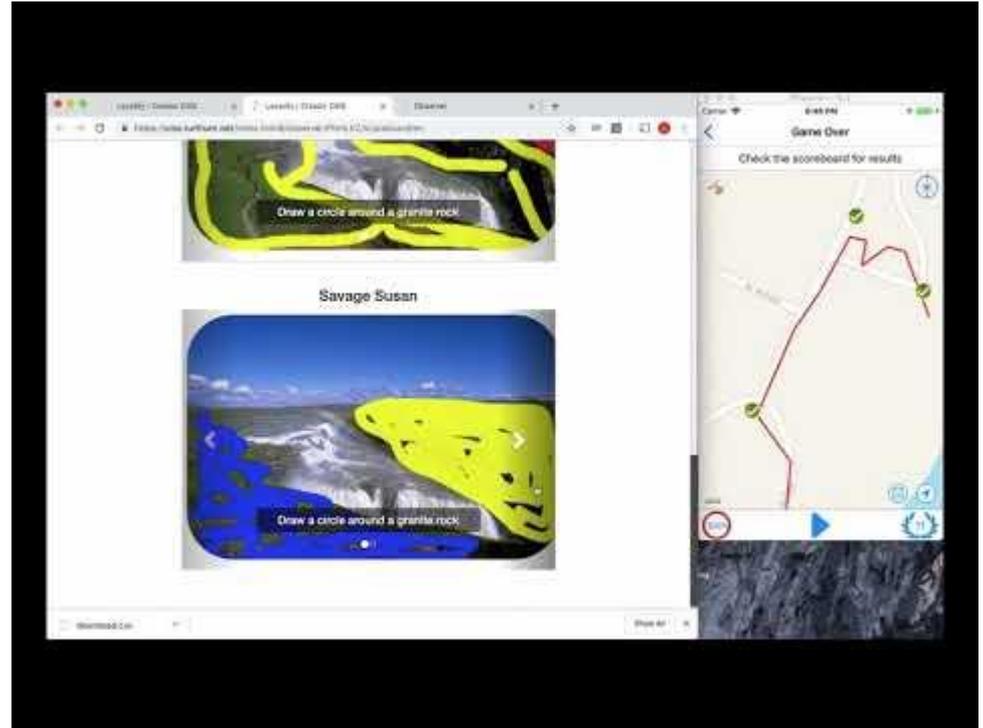
- Rever o jogo no final
- Ver o quadro de pontuações (Scoreboard)

Análise do jogo no CMS:

- Finalizar a instância do jogo (End game instance)
- Editar o quadro de pontuações (Edit Scoreboard)
- Exportar o quadro de pontuações para um ficheiro (Export Scoreboard to file)
- Observar

Funcionalidade partilhadas do CMS:

- Finalizar a instância do jogo (End game instance)
- Banco de questões (Question bank)
- Iniciar um jog criado por outro utilizador



**Muito bem!**

**Divirta-se a criar jogos.**