

NuAR E O PROCESSO CRIATIVO POR MEIO DO GAME: AS HEROÍNAS PLUS EM UMA NOVA NARRATIVA DIGITAL

Ana Graziela Monteiro dos Santos¹, Melly Sabrina Araújo Miranda², Victor Gabriel Chaparro Soares³

Cláudia Santos Fernandes¹, Maurício de Souza Estevam² e Marta Luzzi³

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Campo Grande - MS

(ana.santos40, melly.miranda, victor.soares)@estudante.ifms.edu.br, (claudia.fernandes, marta.luzzi)@ifms.edu.br, (mauricio1desouza)@gmail.com

Área/Subárea: CET - Ciências Exatas e da Terra

Tipo de Pesquisa: Científica

Palavras-chave: Game. Narrativa Digital. Aprendizagem.

Introdução

O uso de novas tecnologias, bem como o uso da informática, internet e hipermídia, cooperam e inovam o desenvolvimento do processo educacional, tornando os espaços de aprendizagem muito mais interativos. Esses novos meios transformaram o processo de leitura de um texto em uma nova maneira de se compreender as informações, tornando o leitor mais ativo a uma interpretação não linear, mas que de múltiplas maneiras constrói seu pensamento em uma nova escrita.

Neste raciocínio, a proposta para a criação de um game, que tem como base os textos escritos do projeto CTRL+FEMME, desenvolvido no campus CG em 2020, projeta este novo espaço de leitura e de escrita. Cabe ressaltar que, as narrativas escritas pelo grupo no livro “Heroínas Ocultas: as histórias nunca contadas da ciência”, são histórias de cientistas do mundo todo que superaram as expectativas da sociedade da época com seus feitos históricos e até então eram vistas com poucas expectativas pela comunidade científica.

Com isso, aproximamos o processo de criação aos estudos de Nesteriuk (2002) sobre a importância do game, pois os: “Games são hoje umas das formas culturais mais populares e ao mesmo tempo mais sofisticadas da contemporaneidade”. Desse modo, segundo ele, os jogos podem, portanto, traduzir a sua fisionomia geral e fornecer indicações úteis acerca das preferências, das fraquezas e das linhas de força de uma dada sociedade.

Em vista disso, ao qualificar o game em uma lógica interdisciplinar é possível fortalecer as questões das múltiplas áreas do conhecimento como a informática, a arte, a escrita, a leitura em destaque a narrativa, entre outras tantas que podem ser incorporadas, não só ao processo de criação, mas também a identidade social de quem joga. Por esta razão, integramos este projeto ao tema das mulheres cientistas que na atualidade ganham espaço para contar seus feitos e toda a sua trajetória que por muito tempo foi esquecida.

Deste modo, é possível ressaltar nos estudos de Nesteriuk (2002) a definição e objetividade do game como espaço de aprendizagem: “Para tanto é preciso entendê-los como um espaço ressignificado de aprendizado e não como uma mera forma de diversão, ou pior, como um vilão social”.

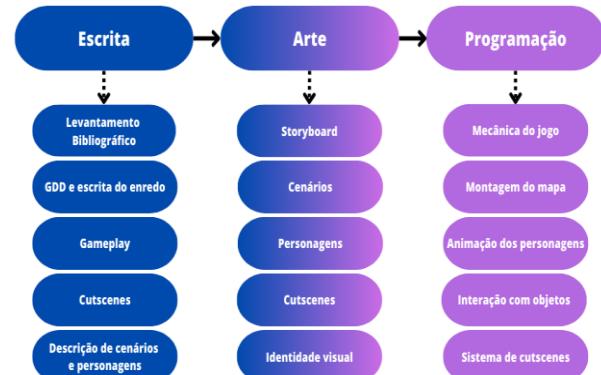
A partir disso, foi possível fomentar o desenvolvimento das competências de cultura digital, bem como, a de conhecimento em seus diferentes níveis, estimulando a criatividade, domínio da linguagem multimídia e a programação em um viés de

interação para uma nova narrativa digital.

Metodologia

Para o desenvolvimento do jogo, os integrantes foram divididos em grupos com planos de trabalhos para melhor organização e gestão do projeto. É importante ressaltar que os estudantes no qual compõem cada um dos grupos, unem seus conhecimentos em um processo interativo, principalmente na construção coletiva de todas as etapas de desenvolvimento. Nessa sequência, o jogo foi dividido em três etapas: **escrita** (documentar e detalhar todas as informações relevantes sobre o jogo), **arte** (criar os conceitos visuais do jogo, incluindo personagens, cenários, objetos, interfaces de usuário e outros elementos gráficos) e a **programação** (implementar a lógica e a mecânica do jogo por meio de linguagens de programação e ferramentas específicas de desenvolvimento de jogos), como segue na representação na figura do fluxograma:

Figura 1. Fluxograma do desenvolvimento das etapas;



Fonte. Própria autoria (2023)

Cabe mencionar que além dessas etapas de desenvolvimento do jogo a **Programação da Movimentação do Personagem** é uma parte fundamental, em que consiste na programação da movimentação do personagem principal. No jogo, todo o deslocamento da personagem CaLia foi cuidadosamente implementado para criar uma experiência imersiva para os jogadores. Por meio do *script PlayerMovement* e da utilização de um sistema interno da própria *Unity*, o *Input System*, a movimentação do personagem é controlada de forma suave e responsiva, permitindo que os jogadores explorem o ambiente com facilidade.

Além disso, o *script CameraController* desempenha um

