



Surfing Underwater

Ana Paula Siqueira

Eduardo Vilaronga Dias

Fernando de Carvalho Cardoso

Lúcio Luzetti Criado

Nelson Luzetti Criado

Colégio Eniac

RESUMO

Nosso projeto é um **jogo educativo** com o objetivo de **conscientizar sobre o lixo nos corpos d'água**. No jogo, a protagonista é uma lontra marinha chamada Manteiga, que, ao perceber a poluição em seu rio, decide limpar a água. No entanto, ela enfrenta a constante ameaça de ser atingida por mais lixo. O objetivo é guiar Manteiga pelo rio, evitando a rede, coletando lixo e levando-o para a reciclagem. Os resíduos funcionam como moedas no jogo, permitindo a compra de novas skins e motivando o jogador a continuar. Obstáculos e poderes também fazem parte da dinâmica. O jogo visa apresentar os problemas do lixo marinho às novas gerações, responsáveis por lidar com essas questões no futuro. O cenário inclui alguns dos principais rios do Brasil, como o Rio Amazonas, com 6.400 km de extensão. Utilizaremos o Construct 3 para o desenvolvimento e o Dotpict para as artes do jogo. A jogabilidade permite que a lontra troque de faixas, role e pule para evitar obstáculos. Nosso objetivo é criar um jogo com boa jogabilidade e gráficos envolventes, que atraia a atenção dos jovens para o tema e ensine sobre a importância do descarte correto de lixo, promovendo a proteção dos animais marinhos e terrestres.

Palavras-chave: Reciclagem. Poluição. Vida marinha. Conscientização. Brasil;

Introdução

Nosso projeto é um jogo que busca conscientizar a população, principalmente crianças e jovens, já que eles representam o futuro das nações, sobre um problema: o lixo nas águas do mundo, tão impactante na vida marinha e terrestre do nosso planeta. Assim, essa conscientização torna-se ainda mais importante, pois nosso país possui o segundo maior rio do mundo. E, por causa do lixo, os seres humanos fazem do mundo um inferno para os animais que o habitam.

Mesmo afetando muito a nossa qualidade de vida e a fauna do planeta Terra, infelizmente, esse assunto não é tão comentado quanto deveria. Muito pelo contrário, esse tema muitas vezes não é ensinado para as futuras gerações da forma correta, fazendo com que caia em esquecimento. É entristecedor pensar que a natureza fala e a humanidade não a escuta. De acordo com dados da National Geographic Brasil, os oceanos carregam mais de 2 milhões de

toneladas de lixo plástico, e a tendência é que esses números se dobrem até 2040. Esse cenário exige medidas urgentes para evitar resultados tão trágicos. O nosso futuro está hoje em nossas mãos; não podemos, enquanto sociedade, nos fingir de cegos para tal situação.

O lixo marinho leva à morte de diversos animais diariamente, além de ser responsável por degradar um recurso natural tão essencial para nossa sobrevivência (o mar). Diversos estudos apontam os perigos desse cenário, no qual o lixo e seus resíduos, uma vez no organismo de um animal marinho, afetam a capacidade de absorção de nutrientes e, com o tempo, deixam o animal marinho debilitado, dificultando sua sobrevivência. Com essa conscientização, acreditamos que isso incentivará a população a agir diante desse problema, diminuindo a quantidade de lixo no mar e salvando espécies e vidas de animais, além de promover um melhor convívio entre humanos e o mar, tornando-o muito mais limpo e com mais pessoas se mobilizando para resolver esse problema.

Pensando nisso, haverá também uma melhora na vida humana, pois com menos lixo no mar, haverá um melhor aproveitamento e convívio com o mar. Além disso, um mar mais limpo influenciará positivamente a terra.

Objetivo

O principal objetivo da nossa pesquisa é conscientizar as pessoas, através de um game, sobre a situação dos rios da Amazônia e a crescente poluição causada por nós mesmos. O jogo visa representar essa situação no nosso país, fazendo com que os jogadores se sintam imersos na história e compreendam verdadeiramente o problema. Com este projeto, esperamos aumentar o combate à poluição dos rios, utilizando um jogo com informações reais que ajudarão na luta contra a poluição, contribuindo para a construção de um ambiente melhor para os animais e para os humanos.

-Analisar a diminuição de mortes e extinções de animais por conta da poluição.

-Analisar um melhoramento aos habitats para as espécies que ali moram.

- Conscientizar e aumentar a luta contra a poluição nos rios.
- Divertir os jogadores e incentivá-los a ajudar a vida na amazônia e aumentar os voluntários envolvidos.
- Aprender a utilizar os métodos de design, programações de jogos, etc.

Metodologia

Como método principal a utilizar, usaremos o construct 3 para a criação da programação, assim fornecendo a jogabilidade do jogo, e fazendo ele funcionar normalmente.

- Nosso protótipo será feito com o draw.io para termos uma noção daquilo que será abordado, desenhando o esboço do projeto que será feito.
- Usando o site mundo animal poderemos usar informações de animais como curiosidades espécies para colocar um conhecimento dentro do jogo, além de tirar várias informações de conscientização do site Poluição da águas que fará uma conscientização daquilo que queremos abordar que no caso é o desmatamento dos mares,
- Com o Ibis paint iremos fazer nossas artes que irão ser usadas no projeto,
- Iremos usar informações de onde se pode encontrar lugares para combater o lixo marinho ajudando nessa luta mostrando contatos que eles poderão acessar usando o as informações do site Believe Earth

Desenvolvimento

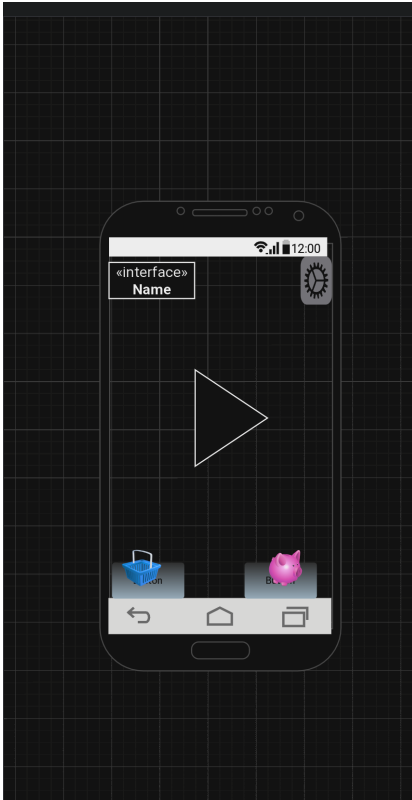
Com o desenvolvimento deste projeto, foram criados vários planos e métodos para

sua execução. Os maiores problemas ocorreram no design dos personagens, mas, apesar disso, prosseguimos. Com os programas já desenvolvidos, criamos telas de espera com informações, como espécies de animais e locais onde se pode ajudar na coleta de lixo, entre outras informações. O jogo se baseia em uma lontra que deve escapar de uma rede. O objetivo é fazer com que a lontra fuja e recolha lixo dos rios, podendo trocar de faixas, movendo-se para a direita e para a esquerda. Além disso, ela poderá rolar e pular para desviar de obstáculos, proporcionando uma jogabilidade interessante. Quando a lontra colide com um obstáculo, ela é capturada pela rede e o jogo recomeça na tela inicial. O dinheiro do jogo será o lixo coletado, que poderá ser usado para comprar alguns itens. O jogo terá fases que ajudarão a entreter o jogador e mantê-lo engajado.

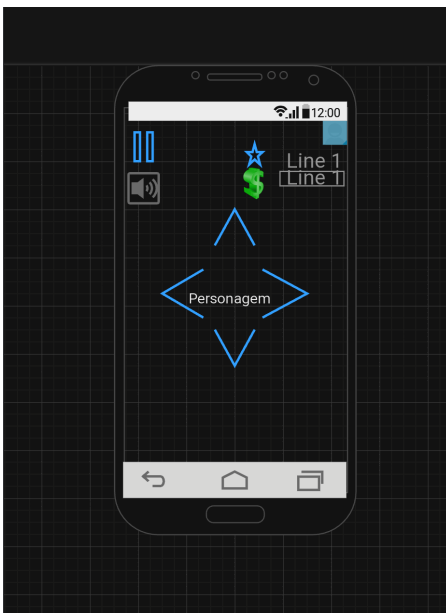
Resultados e Discussões

Queremos criar um jogo com boa jogabilidade, gráficos de qualidade e que proporcione verdadeira imersão, atraindo a atenção dos jovens para esse assunto. Esperamos que, ao final deste projeto, nosso grupo consiga reunir dados reais a uma história lúdica, onde um personagem cativante tenta retirar os lixos dos oceanos para que ele e seus amigos possam ter uma vida melhor. Nosso protótipo mostra como será a interface do jogo e como será a experiência de jogá-lo.

Interface inicial



Interface de jogo



Considerações Finais

Com essa pesquisa, nosso grupo espera criar um jogo que ensina crianças e jovens sobre a importância do descarte correto do lixo, para proteger não só os animais marinhos, mas também os terrestres, e transformar o mundo para melhor, tornando-o mais habitável tanto para os animais quanto para nós, seres humanos. Também queremos que, com este projeto, possamos ensinar e mostrar curiosidades sobre o nosso país, que abriga um dos maiores rios do mundo, tendo grande relevância.

Referências Bibliográficas

1- Artigo em Meio Eletrônico

AMBIENTE, Onu Meio (org.). Catar lixo: uma tarefa fútil ou uma arma poderosa na batalha contra a poluição plástica?: campanhas de limpeza fazem diferença e podem restaurar o habitat de animais. Campanhas de limpeza fazem diferença e podem restaurar o habitat de animais. 2008. Disponível em: <https://believe.earth/pt-br/catar-lixo-uma-tarefa-futil-ou-uma-arma-poderosa-na-batalha-contr-a-a-poluicao-plastica/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

2- Artigo em Meio Eletrônico

MURÇA, Giovana. VESTIBULAR E ENEM 13 citações sobre meio ambiente para usar na redação. 2021. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/13-citacoes-sobre-meio-ambiente-para-usar-na-redacao>. Acesso em: 27 mar. 2024. PESQUISA, Sua. Mundo Animal. Disponível em: <https://www.suapesquisa.com/mundoanimal/>. Acesso em: 3 abr. 2024.

3- Artigo em Meio Eletrônico

PESQUISA, Sua. Mundo Animal. Disponível em:
<https://www.suapesquisa.com/mundoanimal/>. Acesso em: 3 abr. 2024

4- Artigo em Meio Eletrônico

.PROJETO TAMAR (org.). Lixo X Animais marinhos. Disponível em:
<https://tamar.org.br/interna.php?cod=315>. Acesso em: 03 abr. 2024.

5- Artigo em Meio Eletrônico

REDAÇÃO NATIONAL GEOGRAPHIC BRASIL. Oceanos abrigam mais de 2 milhões de toneladas de plástico: estudo que analisou a quantidade de lixo plástico presente nos mares do mundo aponta os plásticos de uso único como os principais poluentes. se medidas não forem tomadas, a quantidade pode aumentar em mais de duas vezes até 2040.. Estudo que analisou a quantidade de lixo plástico presente nos mares do mundo aponta os plásticos de uso único como os principais poluentes. Se medidas não forem tomadas, a quantidade pode aumentar em mais de duas vezes até 2040.. 2023. Disponível em:
<https://www.nationalgeographicbrasil.com/meio-ambiente/2023/06/oceanos-abrigam-mais-de-2-milhoes-de-toneladas-de-plastico#:~:text=Estudo%20que%20analisou%20a%20quantidade,de%20duas%20vezes%20at%C3%A9%202040>. Acesso em: 11 mar. 2024..

6. Artigo em Meio Eletrônico

SANTANA, Beatriz. 7 citações sobre meio ambiente para usar na redação: ecologistas,

biólogos, ativistas, filósofos: veja uma seleção de frases que vão aumentar seu repertório sociocultural. Ecologistas, biólogos, ativistas, filósofos: veja uma seleção de frases que vão aumentar seu repertório sociocultural. 2022. Disponível em: <https://vestibulares.estrategia.com/portal/materias/redacao/7-citacoes-sobre-meio-ambiente-para-usar-na-redacao/#:~:text=pr%C3%B3xima%20ao%20Alasca.,4%2D%20%E2%80%9CO%20homem%20fez%20da%20Terra%20um%20inferno%20para%20os,Mundo%20como%20Vontade%20e%20Representa%C3%A7%C3%A3o%E2%80%9D>. Acesso em: 1 abr. 2024

7. Artigo em Meio Eletrônico

ONU. Relatório da ONU sobre poluição plástica alerta sobre falsas soluções e confirma

necessidade de ação global urgente. 2021. Disponível em: <https://www.unep.org/pt-br/noticias-e-reportagens/comunicado-de-imprensa/relatorio-da-onu-sobre-poluicao-plastica-alerta-sobre#:~:text=O%20relat%C3%B3rio%20destaca%20que%20o,costa%20em%20todo%20o%20mundo>. Acesso em: 11 mar. 2024.

Referências Bibliográficas

poluição da água

<https://www.iberdrola.com/sustentabilidade/poluicao-da-agua#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20a%20polui%C3%A7%C3%A3o%20da%20%C3%A1gua&text=Os%20principais%20poluentes%20da%20%C3%A1gua,h%C3%ADrica%20%C3%A9%20invis%C3%ADvel%20muitas%20vezes>.

