

Produto Educacional



DONKEY KONG NO SCRATCH

Uma releitura feminista

PROFESSORES
MONALIZE MARTA MORENO
DANIEL GUERRINI





Monalize Marta Moreno
Daniel Guerrini

Donkey Kong no Scratch

Produto Educacional apresentado na dissertação “Jogue como uma garota: Análise de estereótipos de gênero em jogos digitais”, como requisito para obtenção do título Mestre em Educação Profissional pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Londrina
2024



Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



MONALIZE MARTA MORENO

JOGUE COMO UMA GAROTA: ANÁLISE DE IGUALDADE DE GÊNERO NA CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COM SCRATCH

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 10 de Maio de 2024

Dr. Daniel Guerrini, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Angelica Cristina Rivelini Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Victor Pellegrini Mammana, Doutorado - Centro Nacional de Monitoramento e Alertas de Desastres Naturais (Cemaden)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 25/06/2024.

ÍNDICE

▶ **START**

Introdução 1

Acessando o Scratch 2

Conhecendo a tela do Scratch 5

Criando os cenários do jogo 6

Programando as ações 8

Movimentação da Heroína 11

**Corrigindo a movimentação da heroína
..... 12**

Movimentação do ator macaco 14

Fazendo o macaco lançar bolas 15

Posição da bola e movimentação pelo jogo	17
Fazendo clones da bola	18
Fazendo a heroína pular a bola	19
Criando vidas para a personagem	20
Ganhando o jogo	22
Finalizando o jogo	23
Compartilhando seu projeto	24
Considerações	25
Referências	26



INTRODUÇÃO



Este roteiro traz o passo a passo de uma releitura do jogo Donkey Kong no Scratch, com a intenção de destacar o protagonismo feminino.

Dessa forma, o objetivo é colocar a mulher com um papel de destaque na história - a princesa, que é a heroína e responsável por salvar o mocinho, que não é um príncipe e sim, um personagem comum.

A proposta principal do jogo é que ele traga uma reflexão dos papéis da mulher na sociedade atual, assim como a igualdade de gênero, abertura às diferenças e combate aos preconceitos relacionados aos gêneros.

Este produto educacional pode ser utilizado em diferentes componentes curriculares ou temas que abordem o respeito às diferenças, a diversidade, os Direitos Humanos e a liberdade que todo ser humano deve ter.

Para a programação do jogo, é necessário ter acesso à Internet para acessar o site do Scratch ou ter o aplicativo instalado no computador.

Vamos lá!

ACESSANDO O SCRATCH

1 - No navegador do seu computador, digite o seguinte endereço: <https://scratch.mit.edu/> e faça seu login.

Se você ainda não possui uma conta, cadastre-se no link: <https://scratch.mit.edu/join>.

A seguinte tela aparecerá:



The image shows the Scratch registration page. At the top left is the Scratch logo. The main heading is "Inscreva-se" (Sign up). Below it, the text says "Crie projetos, compartilhe ideias, faça amigos. É grátis!" (Create projects, share ideas, make friends. It's free!). There are three input fields: "Nome de usuário" (Username), "Senha" (Password), and "Digite a senha novamente" (Re-enter password). A checkbox labeled "Mostrar senha" (Show password) is checked. A blue callout box points to the username field with the text "Não utilize seu nome verdadeiro" (Do not use your real name). At the bottom of the form is a purple button labeled "Próximo" (Next).

2 - Coloque um nome fictício e crie uma senha.

3 - Nas próximas etapas, selecione o país, insira sua data de nascimento, seu gênero (opcional) e e-mail.

4 - Clique no botão Crie Sua Conta.



Qual o seu email?

monalizemoreno@gmail.com

Essa informação será mantida privada.

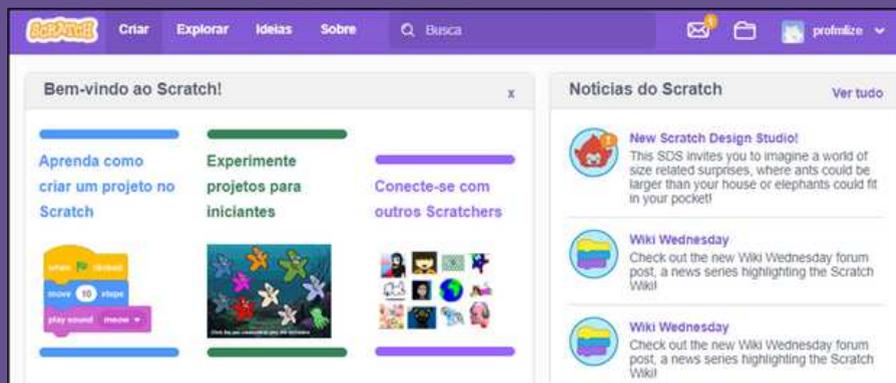
Ao criar uma conta, você concorda com a [Política de Privacidade](#) e aceita os [Termos de Uso](#).

Crie Sua Conta

Lembrando que o Scratch possui uma conta do Educador, que conta com várias funcionalidades, incluindo a possibilidade da criação de contas para os seus estudantes:

<https://scratch.mit.edu/educators>.

E por último, confirme sua conta no seu e-mail e clique no botão Criar.



ATENÇÃO: sem a confirmação da conta no e-mail, não é possível salvar os projetos no Scratch.

CONHECENDO A TELA DO SCRATCH



Um projeto no Scratch é formado por uma coleção de atores sobre um palco. O gatinho é um ator.

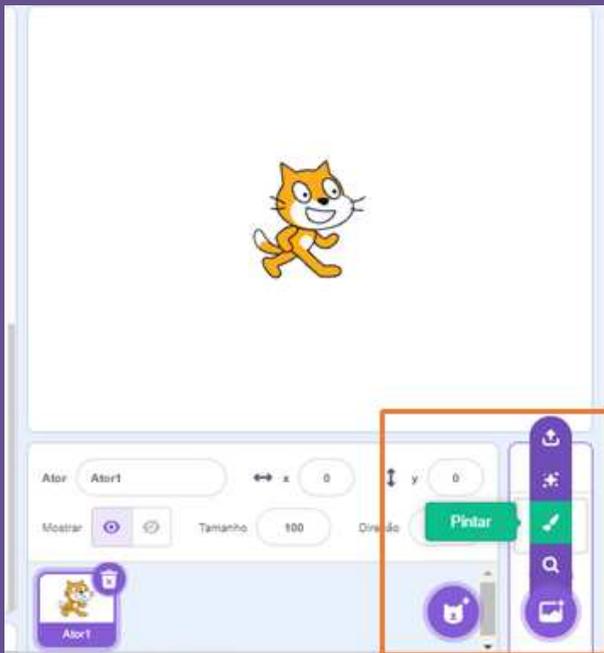
O ator realiza tarefas (ações) descritas na área de código.

Os blocos de comando podem ser arrastados e colados para compor o conjunto de ações.

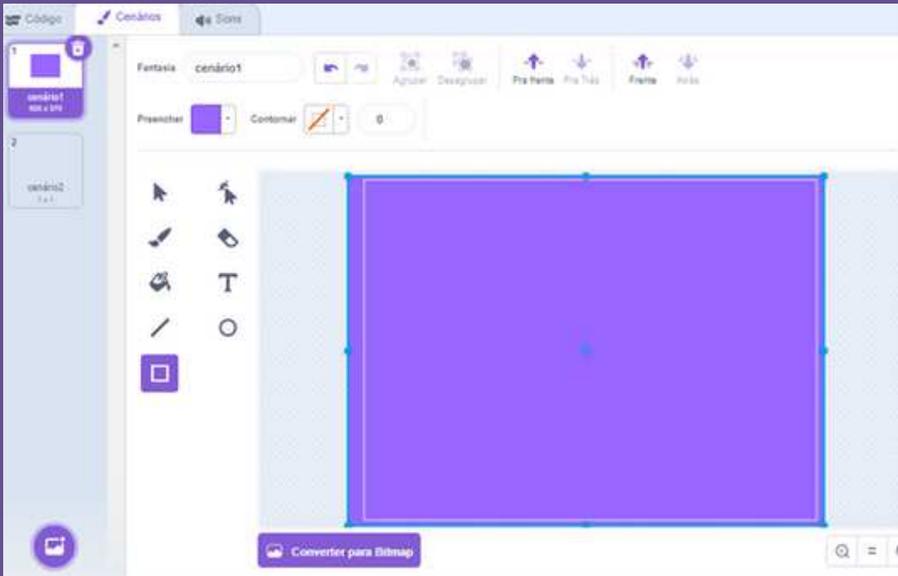
Quando a bandeira é clicada, o evento é gerado e o gatinho realiza a ação.

Criando os cenários do jogo

Clique no botão para inserir novo cenário, opção Pintar.



Utilizando as ferramentas de desenho, faça os 3 cenários a seguir:



1

2

3

Nomeie os cenários como:

1 - **JOGO**: inserir a protagonista, o macaco e o mocinho, criar linhas na horizontal e escadas. Colocar cor de fundo.

2 - **WIN**: apenas cor de fundo e texto.

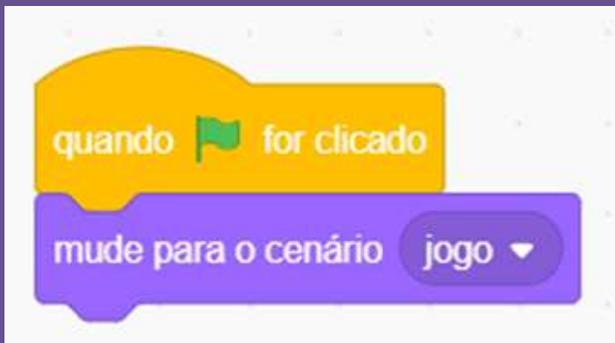
3- **GAME OVER**: apenas cor de fundo e texto.

PROGRAMANDO AS AÇÕES

Quando o jogo for inicializado, o cenário será o do jogo.

Para isso, selecione o cenário do jogo (escadas) e insira os seguintes comandos:

1. **Eventos:** quando botão ir for clicado.
2. **Aparência:** mude o cenário para jogo.

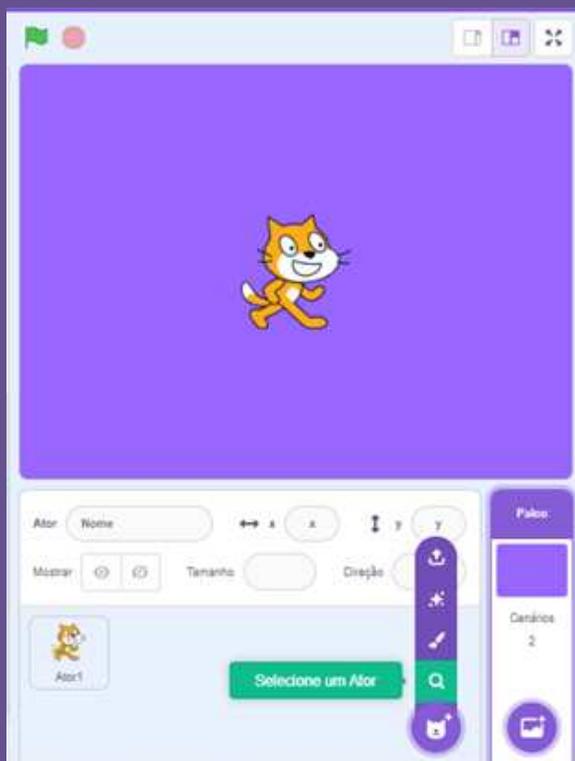


Toda vez que a bandeira verde for clicada, o cenário do jogo será o 1 - JOGO.

INSERINDO OS ATORES NO PALCO

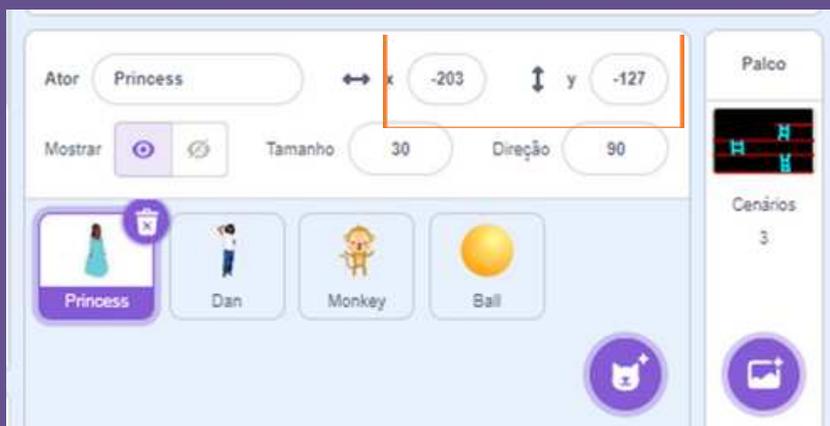
Apague o gatinho: clique no botão ator na parte inferior da tela e clique no botão da lixeira para apagá-lo.

Clique no botão Selecione um ator e insira os personagens do jogo (heroína, pessoa a ser salva e vilão), um por vez.



Defina a posição inicial de cada um deles na tela, utilizando os seguintes comandos:

1. **Eventos:** quando o botão ir for clicado.
2. **Movimento:** vá para x: e y: . Lembrando que a posição x é a posição horizontal do personagem no palco e y a posição vertical (coordenadas).



Lembrando que cada personagem tem uma posição fixa na tela. Observe a posição de cada um deles.

Selecione os 3 personagens separadamente e inclua os dois blocos a seguir com suas respectivas posições x e y.

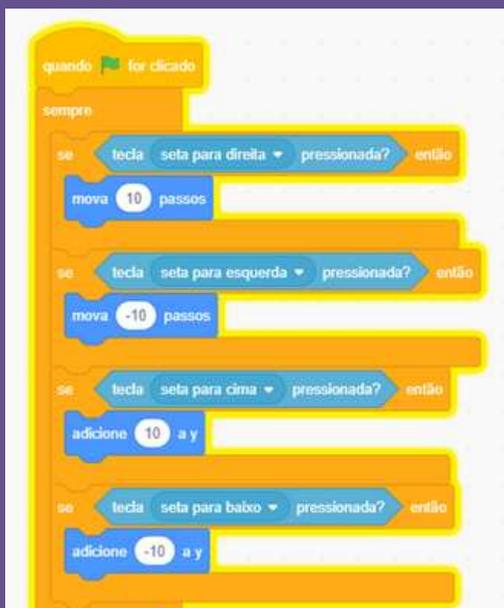


MOVIMENTAÇÃO DA HEROÍNA



Fazendo a heroína se movimentar utilizando as setas da direita, esquerda, para cima e para baixo do teclado. Selecione a personagem antes de colocar o código:

1. **Eventos:** Quando o botão ir for clicado.
2. **Movimento:** vá para x: -214 y: -141.
3. **Controle:** Sempre.
4. **Controle:** Se ... Então
5. **Sensor:** Tecla ... pressionada: escolha seta para direita.
6. **Movimento:** mova 10 passos.



Repita com as outras setas, trocando à esquerda e embaixo para valores negativos, conforme a figura ao lado.

CORRIGINDO A MOVIMENTAÇÃO DA HEROÍNA



A movimentação da personagem precisa ser feita somente sobre o chão e subir somente nas escadas, o que não está acontecendo, pois ela pode circular livremente pelo cenário através das setas.

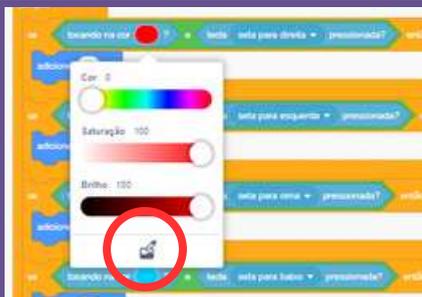
Para fazer o ajuste é necessário que ela se movimente na horizontal somente quando estiver tocando na cor vermelha da linha de baixo e na vertical somente quando estiver tocando na cor azul da escada. Para isso, é preciso combinar 2 condições, por exemplo, se tocar na cor e se a tecla estiver pressionada.

Dentro da condição se, retire os comandos e coloque o operador E (CATEGORIA VERDE), como mostra a figura a seguir:



Encaixe cada condição em uma das partes: tocando na cor (Sensores) e tecla ... pressionada (Sensores).

Escolha a cor clicando na opção Pincel e escolhendo a cor exata que foi colocada no chão e na escada.



MOVIMENTAÇÃO DO ATOR MACACO



Faça a movimentação do macaco, trocando sua fantasia durante o jogo.

1. **Eventos:** quando o botão ir for clicado.
2. **Movimento:** vá para x: y:
3. **Controle:** Sempre.
4. **Aparência:** Próxima fantasia
5. **Controle:** espere 0.2 seg.



FAZENDO O MACACO LANÇAR BOLAS



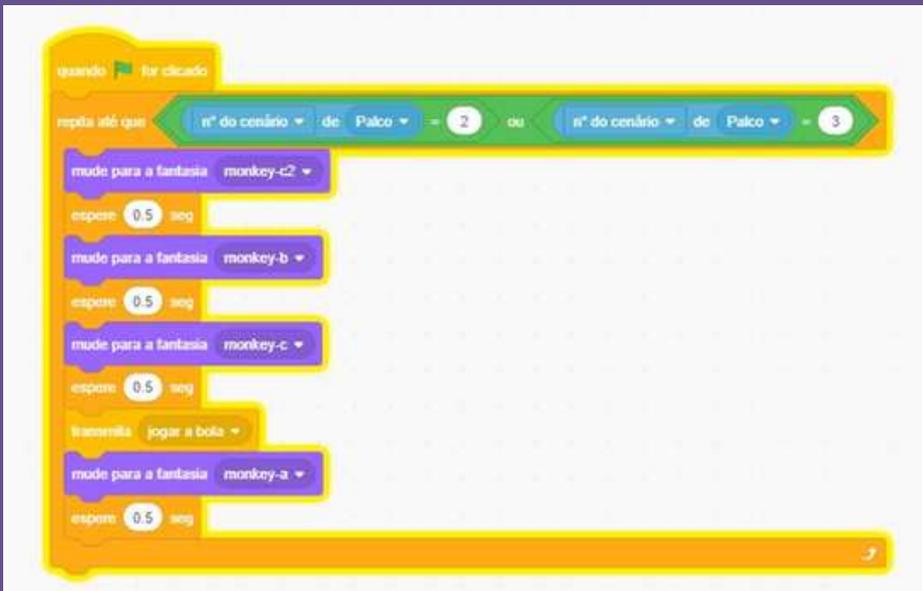
Para dificultar o trajeto da heroína, faça o macaquinho lançar bolas.

Comandos no macaquinho - > Repetir até que o palco seja o 2 ou o 3: YOU WIN ou GAME OVER.

O macaco muda a fantasia e transmite uma mensagem quando ergue os bracinhos.

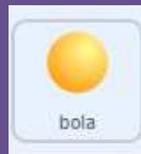
Seguem os comandos:

1. **Eventos:** quando o botão ir for clicado.
2. **Controle:** Repita até que.
3. **Operadores:** OU.
4. **Sensores:** nº de cenário e nº de palco.
5. **Aparência:** mude para fantasia (alterne as fantasias do macaco).
6. **Controle:** espere 0.5 seg.
7. **Eventos:** transmita jogar a bola (criar mensagem)



O ator muda a fantasia e transmite uma mensagem quando ergue os bracinhos, repetindo até que o cenário mude para 2 ou 3.

POSIÇÃO DA BOLA E MOVIMENTAÇÃO PELO JOGO



Coloque a bola na posição inicial e a esconda.

Ela só irá aparecer no momento que o macaco receber a mensagem para jogar a bola.

Comandos:

1. **Eventos:** quando o botão ir for clicado.
2. **Movimento:** vá para x: -21 y: 144
3. **Aparência:** esconda.
4. **Eventos:** quando eu receber jogar a bola.
5. **Aparência:** mostre.
6. **Movimento:** deslize (colocar vários blocos com as posições que a bola deslizará pelo cenário).



FAZENDO CLONES DA BOLA



Para criar várias cópias da bola com o mesmo movimento, utilizamos o comando de criar clones sempre que o macaco receber a mensagem de jogar a bola.



Para isso, acrescente os blocos **CRIE CLONE DE ESTE ATOR** e **QUANDO EU COMEÇAR COM UM CLONE** (Categoria Controle).

Ao final dos blocos, colocar os blocos **ESCONDA** (Aparência) e **APAGUE ESTE CLONE** (Controle)

FAZENDO A HEROÍNA PULAR A BOLA



Para a personagem fugir das bolas do macaco, coloque os seguintes comandos:

1. Eventos: quando a tecla espaço for selecionada.
2. Movimento: adicione 30 a y.
3. Controle: espere 0.5 seg.
4. Movimento: adicione -30 a y.



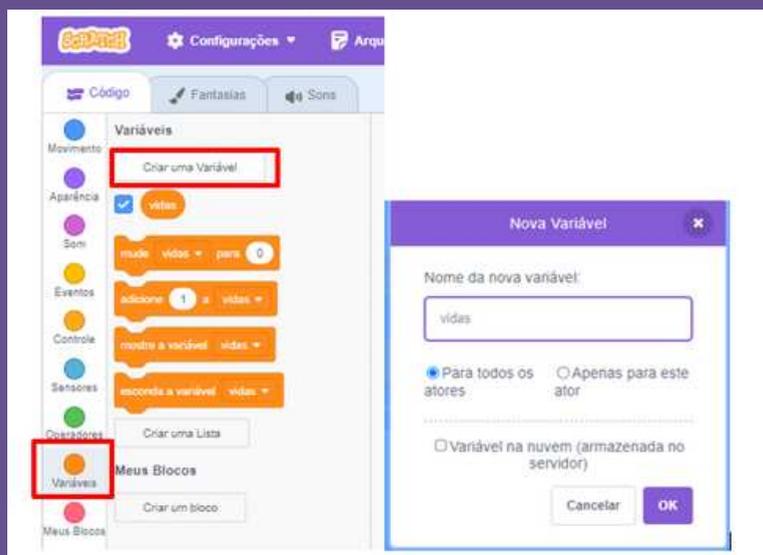
CRIANDO VIDAS PARA A PERSONAGEM



Para a personagem ter vidas, é necessário criar uma variável. Uma variável é um espaço com um nome que é utilizado para armazenar valores em um programa.

A personagem terá 3 vidas que podem ser perdidas se as bolas a atingirem. Quando vidas chegar a zero, o jogo é encerrado.

Para criar a variável vidas, clique em **Variáveis**, criar variável, dê o nome de vidas, deixe o item para todos os atores selecionado, como mostra a figura:



Colocar os seguintes comandos na personagem principal:



Variável: mude vidas para 3;

Controle: Sempre.

Controle: Se.. então.

Sensores: tocando em bola.

Controle: espere 1 seg.

Variável: adicione -1 a vidas.



GANHANDO O JOGO



Se a heroína chegar até o mocinho para salvá-lo, o cenário muda para: YOU WIN.

Acrescentar os seguintes comandos na heroína:

1. Controle: Se.. então.
2. Sensores: tocando em ..nome do ator.
3. Aparência: mude para o cenário Win.



FINALIZANDO O JOGO

Para finalizar o jogo, quando vidas for igual a zero, aparece o cenário GAME OVER.

Acrescentar os seguintes comandos no **cenário**:

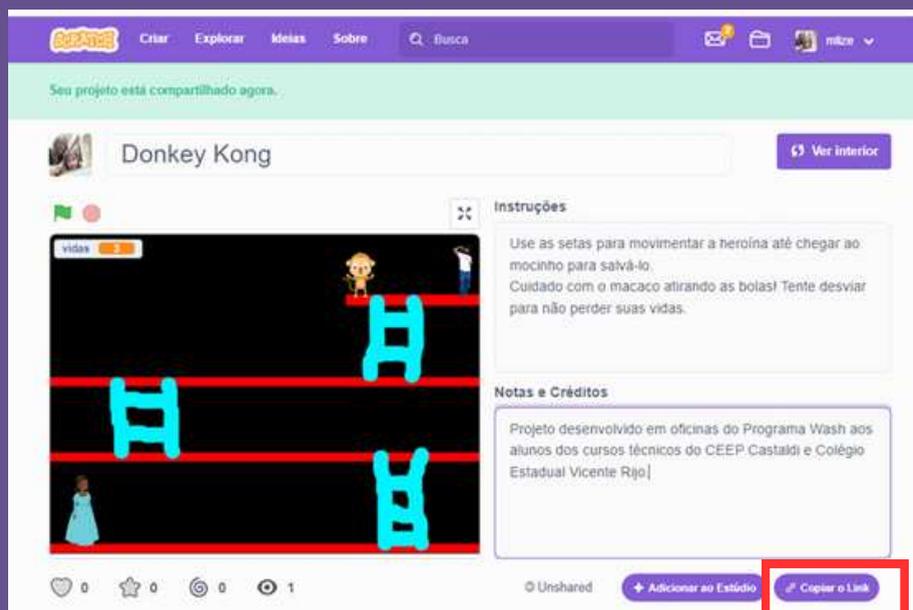
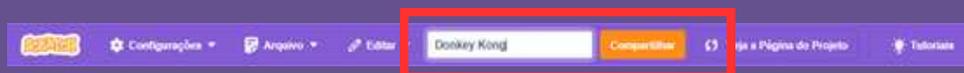
1. **Controle:** sempre.
2. **Controle:** sempre.
3. **Controle:** se .. então.
4. **Variável:** vidas
5. **Operador:** = (igual a 0).
6. **Aparência:** mude para o cenário game over e espere.



COMPARTILHANDO SEU PROJETO

Para que outras pessoas possam jogar o seu jogo, clique no botão Compartilhar na parte superior da tela, dê um título a ele.

Escreva as instruções do jogo e copie o link se quiser enviar para alguém.



Seu projeto chegou ao fim.
Agora é só compartilhar e jogar!



CONSIDERAÇÕES

Esse jogo foi pensado para estudantes que já tenham um conhecimento prévio sobre Scratch, pois apresenta diferentes comandos e um tempo maior para a sua realização.

Para quem está iniciando no Scratch, seria interessante fazer pequenas animações e jogos mais simples antes de utilizar esse roteiro, para familiarizar os estudantes com a ferramenta e os comandos de programação.

Os estudantes também podem usar a criatividade para criar personagens diferentes e colocaram outros níveis de dificuldades, com outras fases e desafios.

Além disso, esse jogo pode ser a inspiração para outros jogos que incentivem o protagonismo feminino e personagens sem estereótipos de gênero, valorizando a diversidade e o respeito às diferenças.

GAME
OVER

REFERÊNCIAS

CANVA. Disponível em: <https://canva.com>. Acesso em 12 abr. 2024.

JOGO DONKEY KONG. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/projects/522793707>. Acesso em 12 abr. 2024.

SCRATCH. Disponível em: <https://scratch.mit.edu>. Acesso em 10 abr. 2024.

