

# Projeto Integrador - 2024

## Walminha

BÊNIS, Nathália; MEIRELES, Raphaela; CALIXTO, Maicoln; GOMES, Nicolas; FERREIRA, Lorena;  
FARIA, Marcos Felipe; SOARES, Willian; TREVIZANO, Waldir Andrade.  
Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

### INTRODUÇÃO

A educação é um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento de uma sociedade, e, nos últimos anos, o uso da tecnologia tem se mostrado uma ferramenta valiosa para transformar e enriquecer os processos de ensino e aprendizagem. O desenvolvimento mostrou-se uma experiência bastante envolvente, pois criar algo e ver isso funcionando na prática entusiasmava toda a equipe. Ainda assim, houve momentos desafiadores, já que a maior parte do jogo precisou ser desenvolvida sem qualquer suporte seja de vídeos ou pesquisas. Dessa forma, foi necessário explorar e compreender as funções do GameMaker para colocá-las em prática.

### OBJETIVO

O projeto “Walminha” tem como objetivo unir a tecnologia ao conhecimento através de um jogo educacional interativo e acessível, voltado para crianças, que promova o aprendizado de maneira lúdica e envolvente. Por meio dessa ferramenta, buscamos estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, incentivando a criatividade, a resolução de problemas e o raciocínio lógico, enquanto reforçamos conteúdos educacionais relevantes para a faixa etária escolhida. Com isso, almejamos não apenas facilitar o aprendizado de conceitos acadêmicos, mas também contribuir para a formação integral das crianças, despertando o interesse por novas descobertas e pelo aprendizado contínuo.

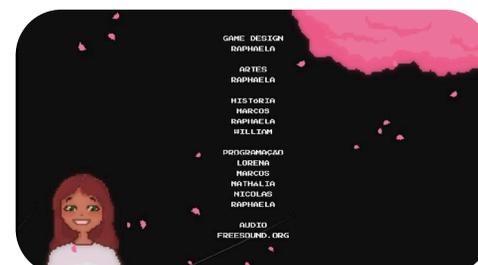
### MATERIAIS E MÉTODOS

Para a criação do nosso projeto foram utilizados os seguintes materiais e métodos:

- GAMEMAKER para a criação do jogo. ADOBE PHOTOSHOP para a criação das artes em pixel art. TUTORIAIS NO YOUTUBE para auxiliar em algumas dificuldades enfrentadas no processo de criação do projeto.

Esses materiais e métodos foram fundamentais para a criação eficiente e personalizada para o nosso projeto “Walminha”.

### RESULTADOS



O jogo já está disponível no site :  
<https://gx.games/games/qo4aj1/walminha/>

### CONCLUSÃO

O projeto Walminha alcançou seus objetivos ao desenvolver um jogo educacional para unir a tecnologia à educação. Acreditamos que este projeto pode contribuir significativamente para a construção de um ambiente de aprendizado mais dinâmico e engajador, adaptado às necessidades e aos interesses das novas gerações. Além disso, reforça a importância de explorar novos métodos pedagógicos que valorizem a criatividade e a interação como elementos fundamentais no processo educacional.

### REFERÊNCIAS

LAKATOS; Eva Maria; MARCONI; Marina de Andrade; Fundamentos de metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005. p. 217-219  
METROIDVANIA 24 - Transição entre rooms | Game Maker Studio 2. 23 out. 2020. 1 vídeo (23 min 25 s). Publicado pelo canal NoNeClass. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5azKEh42dqk>. Acesso em: 13 ago. 2024.  
SISTEMA DE DIÁLOGO DO UNDERTALE [Game Maker Studio 2]. 25 out. 2019. 1 vídeo (4 min 35 s). Publicado pelo canal Tari. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gldkSnnMwNw>. Acesso em: 19 ago. 2024.  
BR] Crie Seu Primeiro Jogo - Guselect | GameMaker. 24 jun. 2022. 1 vídeo (22 min 17 s). Publicado pelo canal GameMaker. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ypo83R7slg0>. Acesso em: 27 ago. 2024.