

# Um mergulho interativo em *Quarto de Despejo*, de Carolina de Jesus: Projeto de Extensão Curricular

Marcelo La Carretta<sup>1</sup>, Matheus Mendes Schlittler<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Eng. de Jogos Digitais – Pontifícia Un. Católica de Minas Gerais (PUC Minas)  
R. Dom José Gaspar, 500 – 30.535-901 – Belo Horizonte – MG – Brasil

<sup>2</sup>Mestrando pelo Programa de Multimeios na Universidade Estadual de Campinas  
R. Elis Regina, 50 – 13083-854 – Campinas – SP – Brasil

marcelo@lacarreta.com.br; matheus.schlittler@gmail.com

**Abstract.** *This article presents the results of the production of a Gamebook that adapted the work "Quarto de Despejo" by Carolina de Jesus into a non-linear narrative, based on readers' choices regarding the direction of the story. It is the outcome of a Curricular Extension Project conducted in collaboration with the Communication Studies department at PUC Minas and the Digital Games course at PUC Minas. In this regard, we provide a logbook highlighting the guidelines and foundations of this project, the key aspects that guided its development and publication.*

**Keywords—** *Methodology and teaching for Games, Literary Work Adaptation, Game-Book, Curricular Extension Project, Sociocultural Relations*

**Resumo.** *Apresenta-se neste artigo os resultados da produção de um Gamebook que readaptou a obra Quarto de Despejo, de Carolina de Jesus, para uma narrativa não linear, baseadas em escolhas dos leitores sobre os rumos da história. Fruto de um Projeto de Extensão Curricular, feito em parceria com a Comunicação Social - PUC Minas e o Curso de Jogos Digitais da PUC Minas, Nesse intuito, oferecemos um diário de bordo, destacando as diretrizes e bases da confecção deste projeto, os pontos-chave que nortearam a formatação do mesmo, sua execução e publicação.*

**Palavras-Chave—** *Metodologia e ensino para Jogos, Adaptação de Obra Literária, GameBook (Livro-Jogo), Projeto de Extensão Curricular, Relações socioculturais*

## 1. Introdução

"Quarto de despejo", escrito por Carolina Maria de Jesus, é um livro autobiográfico que relata de forma contundente e com uma escrita peculiar a dura realidade da autora e de outros moradores da favela do Canindé, em São Paulo, durante a década de 1950 [Maria de Jesus 1960]. Considerado um relato sobre a realidade das favelas brasileiras tanto no passado quanto no presente, o livro oferece um retrato do cotidiano de uma mulher negra e marginalizada. Sob a ótica da protagonista, vivenciamos com ela uma "sequência da fome": por vezes linear, em outras, fragmentada, mas quase sempre cíclica. Ao adaptar essa narrativa para uma série de narrativas não lineares, por meio de um Jogo Digital, os alunos tiveram a oportunidade de criar uma experiência interativa capaz de transportar os jogadores para o mundo de Carolina de Jesus, que, infelizmente, apesar de narrado há mais de sessenta anos, mantém-se atual.

Os jogos baseados em "Quarto de despejo" acabaram explorando diversas mecânicas, desde uma abordagem mais narrativa, na qual os jogadores assumem o papel de Carolina de Jesus e vivenciam suas lutas e desafios diários, enfrentando situações de pobreza, discriminação e superação, até a utilização de elementos de aventura ou exploração. Nesse último caso, os jogadores percorrem os cenários da favela, tendo a oportunidade de interagir com os personagens encontrados ao longo da história. Essas abordagens oferecem a oportunidade de mergulhar na atmosfera do livro, vivenciando os sentimentos de esperança, desespero e resiliência presentes na narrativa. Ao desenvolver um jogo baseado em uma obra literária como "Quarto de despejo", foi fundamental preservar a integridade e o propósito original do livro. O objetivo principal foi criar uma experiência que honrasse a visão da autora e transmitisse suas mensagens sobre desigualdade social, racismo e luta pela sobrevivência.

A ideia do projeto "Múltiplas Leituras" surgiu do desejo de integrar os laboratórios dos cursos de Comunicação Social da PUC Minas - São Gabriel (LabSG, Marco, Colab e Beta) por meio de um projeto literário que envolvesse os diversos atores participantes, incluindo professores, monitores, técnicos, graduandos e a comunidade externa. O objetivo era promover uma reflexão conjunta e colaborativa sobre uma obra específica.

O evento foi realizado nos dias 13 e 14 de junho de 2023 e contou com a presença de renomados artistas e convidados que contribuíram para a discussão e reflexão sobre o tema. A coordenação do evento ficou a cargo da professora Luciana Fagundes, que também é a coordenadora do LabSG da PUC Minas São Gabriel.

Já o Programa de Atividade Curricular de Extensão da PUC Minas, no curso de Engenharia em Jogos Digitais, ocorre na etapa final do semestre, ainda durante o segundo período do curso. Essa atividade oferece aos estudantes a oportunidade de aplicar o conhecimento adquirido na Disciplina de Criatividade para Jogos Digitais, com ênfase no conteúdo relacionado à narrativa e à produção de textos não lineares, para criar jogos digitais voltados para projetos reais. Essa iniciativa colaborativa envolve diversos setores e conhecimentos, contribuindo para a comunidade acadêmica e a sociedade em geral por meio da criação de Serious Games. O projeto foi coordenado pelo professor Marcelo La Carretta da PUC Minas e pelo professor Matheus Mendes Schlittler, que está cursando o mestrado no Programa de Mídias da Universidade Estadual de Campinas.

No final, o projeto foi finalizado em um *GameBook* online, e disponibilizado no site oficial da PUC Minas - Curso de Jogos Digitais. O site para acesso ao jogo é [www.jogospuc.com.br/pesquisa/despejo](http://www.jogospuc.com.br/pesquisa/despejo)

## **2. Estado da Arte e Obras relacionadas**

### **2.1. Breve panorama do processo de adaptação de um livro para jogos digitais**

No início de seu texto seminal "A Tarefa do Tradutor", Walter Benjamin questiona a validade de uma tradução na qual o leitor não compreende o texto traduzido. Segundo o autor, "nenhum poema é válido em função de quem o lê, nenhuma pintura se limita em termos de seu possível espectador, nenhuma sinfonia se reduz àquilo que o seu auditório consegue ouvir"[Benjamin 2008] (p. 25). Ao considerar a adaptação como uma espécie de tradução entre mídias — chamada de tradução intersemiótica —, é possível afirmar que tal colocação também se aplica ao processo de criação de jogos digitais baseados em outras mídias.

Encontramos exemplos desde os primórdios da mídia, com títulos de jogos que seguem regras de progressão, como "The Hobbit" [Juul 2010], baseado na obra homônima de J. R. R. Tolkien. Ao utilizar a mecânica de "text-based game" (jogo baseado em texto, em tradução livre), uma ferramenta surge para traduções intersemióticas da literatura para os jogos digitais.

Entretanto, não há uma tradução perfeita e sempre existirão perdas e ganhos em suas adaptações. Ao estudar as adaptações cinematográficas de obras literárias, Jakobson afirmou que:

"Assistimos à gênese de uma nova arte. Ela cresce a olhos vistos. Desvincula-se da influência das artes precedentes; começa já a influenciá-las. Cria suas normas, suas leis e em seguida, com determinação, as subverte. Torna-se um poderoso instrumento de propaganda e de educação, um fato social cotidiano, de massa; ultrapassa nesse sentido todas as outras artes" [Jakobson 2007] (p. 153).

Nos parece correto afirmar a semelhança deste processo com o que ocorre com os jogos digitais. Contudo, persiste a resistência de parte da academia em considerá-los como narrativas [Juul 2010] — ou até mesmo como objetos dignos de serem pesquisados para além da mera discussão da falsa causalidade entre jogos e violência [Murray 2003]. Porém, com conceitos mais maduros na pesquisa dos Games, como os "Serious Games" de Mary Flanagan e Ian Bogost, e a contribuição cada vez mais ativa através do mercado de jogos independentes, cada dia é mais notória a presença de jogos digitais que abordam questões sociais e tópicos mais delicados. Um exemplo de jogo independente que possui interfaces híbridas de texto e gráfico é "Norco" (2022), que trata de questões sociais como o racismo norte-americano e a precarização da vida do trabalhador em um universo "cyberpunk" em uma Louisiana futurista [of Robots 2022].

A forma como os jogos digitais transmitem emoções já foi ponto de discussão anteriormente. Ao considerar os jogos apenas como regras, como proposto pela ludologia radical [Juul 2010], surge o desafio de como transmitir sentimentos exclusivamente por meio de seu design; no entanto, os jogos possuem interfaces e possibilidades de narrativas não-lineares que podem ser eficazes na transmissão de emoções [Murray 2003]. No exemplo de "Norco", ao adotar mecânicas mais intimistas com o objetivo de permitir que o jogador conheça o universo da protagonista Kay através do retorno à casa de infância após a morte de sua mãe, o jogo trata de traumas geracionais e da busca por uma vida melhor em uma trama política baseada em documentários sobre a catástrofe do furacão Katrina, que devastou a cidade de Nova Orleans em 2005.

De forma similar, o Livro-Jogo desenvolvido pelos alunos do curso de jogos digitais da PUC-Minas foi baseado em uma obra de outra mídia, carregada de significados que continuam sendo tópicos de reflexão até os dias de hoje. Ao realizar o processo adaptativo de "Quarto de Despejo", houve uma liberdade criativa para imaginar cenários que não foram relatados no livro; no entanto, os alunos buscaram criar situações verossímeis às condições de vida de Carolina apresentadas no livro.

## **2.2. GameBook**

O "GameBook" (ou livro-jogo) é uma espécie de livro com uma história não linear e interativa. Em resumo, permite que a história se desenrole de acordo com as escolhas feitas

pelo leitor ao longo da leitura. É semelhante a um "Role-Playing Game (RPG)/Adventure solo", e a história se desenrola com base nas consequências das escolhas feitas pelo leitor (por exemplo, ir para a direita, página 20; ir para a esquerda, página 12; conversar com fulano, página 04; etc.). Esse poder de escolha confere um peso maior às consequências dos desdobramentos da história, proporcionando um protagonismo aos leitores na tomada de decisões. Embora apresente uma dinâmica atual, essa técnica narrativa é antiga: no Brasil, por exemplo, a Ediouro publicou uma série de livros desse gênero, chamada "Escolha a sua Aventura"(uma versão em português dos livros americanos "Choose Your Own Adventure"), que foi bastante popular e tem relançamentos até os dias atuais, seja em versões idênticas ou repaginadas [Montgomery 1979].

Esse tipo de livro evoluiu durante a década de 1980 para narrativas mais complexas, como a famosa série "Fighting Fantasy" dos autores Steve Jackson e Ian Livingstone. Embora simplificados para alcançar um público mais amplo, esses livros se aproximavam um pouco mais de um sistema de RPG, com fichas de personagem e instruções de combate usando dados [Jackson and Livingstone 1982].

Embora considerados por alguns como uma nostalgia esquecida, esses livros interativos encontraram seu lugar natural no século XXI e agora podem oferecer, de forma digital e online, uma ampla variedade de recursos disponíveis, como pontos de salvamento, sistema de progressão assistida, HUD com atualização do personagem e de seus itens ao longo da narrativa, design de níveis aprimorado e até um engenhoso sistema que só descortina certas opções se o leitor conseguir uma certa quantidade de provisões.

Criado para ser um facilitador gratuito e acessível para a produção de histórias interativas baseadas em texto, o Twine é uma ferramenta que permite que os desenvolvedores criem narrativas ramificadas, onde as escolhas do jogador têm um impacto direto na progressão da história. Com uma interface online, simples e amigável, o Twine é acessível mesmo para aqueles sem conhecimento prévio de programação ou que estão em estágios iniciais de produção em Jogos Digitais. Soma-se a isso uma facilidade de implementação de layout e imagens, com recursos de programação CSS para HTML básico disponíveis. Você pode fazer o download ou usá-lo como websoftware em <http://www.twinery.org>.

### **3. Metodologia**

#### **3.1. Pré-Produção: definição do Ecossistema e dos *Design Tricks***

Em um primeiro momento, foi proposto aos alunos apenas o exercício da simples leitura de histórias não lineares em livros físicos, sem ainda pensar na história que iriam criar (e sem saber ainda a temática). Essa definição, proposital, foi fundamental: ao não saber de cara que se tratava da releitura do livro "Quarto de Despejo", os alunos foram encorajados a entender primeiro como funciona a dinâmica de uma história não linear e as mecânicas possíveis, para só depois ter acesso à temática previamente escolhida pelos professores. É prática comum no curso de jogos digitais encorajar a pensar primeiro no ecossistema, nas mecânicas que queremos, e só depois ver como a temática "se veste" com essas características. No nosso caso, o exercício inicial de leitura de livros-jogos ajudou muito os alunos a se familiarizarem com esse tipo de narrativa. Nas etapas seguintes do projeto, era comum os alunos se referirem a pontos e escolhas de game design como "igual àquele livro X" ou mesmo "queremos finalizar o jogo de forma aleatória".



Figura 1. Alguns livros usados na leitura de referências. Fonte: acervo pessoal

Mas sentiu-se a falta de algo mais palpável, algo que os alunos pudessem visualizar como meta de jogo. Então recorremos a uma prática de Design Tricks, que, grosso modo, são soluções de *Game Design* impostas a um jogo para que ele funcione. Trata-se de pensar em mecânicas como se fossem arquivos compactados, que uma vez abertos, fornecem condições de vitória, formas de jogar, formatação e condicionamentos para se alcançar objetivos. Segundo [La Carretta 2018], *Design Tricks* não focam apenas em mecânicas (embora sejam parte essencial delas), mas na ideia de que estamos adicionando um motor (*engine*) para o jogo funcionar através dele. Algumas possibilidades (que os alunos selecionaram em uma prévia do projeto, como uma lista de desejos), são: enfrentar adversidades (com ou sem o uso de dados randômicos); andar em círculos (perdido, com mapa, *wallpass* - lugares que ele só consegue alcançar se realizar uma determinada sequência de passos); enigmas (ao estilo *escape room*); *range* de possibilidades (cada escolha leva a um valor escalonável, que fatalmente altera as opções seguintes); inventário (possuir um certo item habilita passagens na história); HUD (algo na tela medindo status dos personagens: possuir certos itens, vida, dinheiro); *CheckPoints* (com âncoras em certas passagens, para poder voltar caso se perca ou o jogo termine); espaço temporal (opções de modificar a história previamente vivida, com pulos no tempo).

### 3.2. Clipping

Finalmente, no terceiro encontro, apresentamos aos alunos o livro "Quarto de Despejo", tema do nosso Projeto. A primeira impressão que tivemos foi um misto de emoções: alguns alunos já conheciam a obra, vista ainda no ensino médio, e ficaram encantados com a possibilidade de trabalhar nela novamente; outros não conheciam, mas ficaram interessados (alguns levemente assustados e igualmente desafiados, pois lembraram na hora dos *Design Tricks* previamente escolhidos).

Interessante salientar o perfil dos alunos impactados pelo projeto: são todos recém-ingressos no curso de jogos digitais, que completariam um ano de curso apenas no decorrer deste projeto; São alunos entre 19-20 anos, recém-saídos do ensino médio, sendo a grande maioria do sistema particular de ensino; E que ainda são alunos do período "pandêmico- Ou seja, apesar de entrarem na Universidade já no modo presencial, tiveram

grande parte dos últimos períodos do colégio no regime remoto.

Por fim, antes de iniciarmos os trabalhos de escrita, salientamos algumas indagações para os alunos sobre a obra "Quarto de Despejo":

- Trata-se de uma narrativa documental e biográfica, feita em formato de diário;
- Salienta-se o caráter pessoal e intransferível da vivência da autora (apesar de estar em condições precárias de sobrevivência na favela do Canindé, Carolina guardava traços muito particulares de pensamento);
- Tentar, ao máximo, "respeitar a obra." Trata-se de um livro singular, tratada pela autora como "porta de escape" para uma vida melhor (tanto enquanto escape lúdico, quanto escape físico, pois estimava-se que o sucesso do livro a tiraria da favela, o que de fato ocorreu);
- Resumir a Carolina a "escritora favelada" beira a espetacularização da pobreza; a eterna ideia de vermos uma personagem como a Carolina de Jesus com uma curiosidade pueril;
- O eterno ciclo poderia ser quebrado? Podemos pensar que este ciclo, mesmo com a extinção da favela do Canindé, ou com a morte da autora em 1977, se quebrou?

### 3.3. Produção

Os alunos produziram os capítulos do livro-jogo no período de maio/junho de 2023, com entregas separadas em 3: **Árvore de Escolhas:** definição do Plot da história, ver se ela casa com o Plot original, criação das passagens no Twine (mesmo que ainda sem texto/conteúdo muito definido) e implementação inicial dos Design Tricks; **Primeiro Tratamento:** definir os marcos da história, pontos de inflexão, onde elaborar mais a narrativa, e implementação final dos Design Tricks, com testes de usabilidade; **Segundo Tratamento:** melhorar a redação da história, integrar mais a narrativa com os Design Tricks implementados, colocar ilustrações nos locais demarcados e testes finais de usabilidade. No final, foram produzidos cinco jogos, que acabamos transformando em capítulos de um único livro-jogo digital (*GameBook*).

Ao representar a vida de Carolina através de textos interativos, cada escolha se transforma em uma necessidade de sobrevivência da personagem nos jogos. Mas, de forma geral, observou-se grande ênfase por parte dos alunos em mecânicas de gerenciamento de recursos. Uma vez que o livro é sobre a vida de uma catadora de papel, o material reciclável se tornou elemento protagonista nos jogos. A seguir, uma breve descrição das histórias (e impressões e desdobramentos sobre a sua produção):

#### 3.3.1. SobreVida

Criado pelos alunos Alice Andrade, Matheus Freitas e Pedro Henrique Vieira, a narrativa dos alunos pousou particularmente sobre os pensamentos que Carolina de Jesus teria ao lidar com o seu dia-a-dia. Apesar de os alunos decidirem não datar os acontecimentos como um diário (dia tal de tal ano), podemos perceber a passagem do tempo pelo amarelado das imagens, que além de marcar o entardecer, deixam explícita uma passagem do texto, na qual Carolina diz que "enxerga as coisas amarelas quando está com fome". Por sua vez, tivemos um interessante embate em um ponto da narrativa: em determinado ponto, Carolina pede dinheiro ou comida nas ruas. Ora, a personagem, de temperamento

forte, diz em várias passagens do seu relato que não gosta de pedir, gosta de trabalhar para trocar dinheiro por comida. Sim, ela recebe ajuda de várias pessoas, mas não porque ela pediu, e sim porque as pessoas se prestaram a ajudar. Pode parecer um embate pequeno, quase um pensamento cheio de orgulho próprio por parte da protagonista, mas é maior do que isso: Carolina deixa claro que preza pela sua integridade, que não pretende ganhar nada, mas conquistar o que lhe é de direito.

### 3.3.2. Os Sapatinhos de Vera Eunice

Produzido pelos alunos Bryan Nôbrega, Mateus Brito e Mateus Malta, o leitor abordará o universo de Carolina de Jesus, só que sob uma perspectiva ficcional de Vera Eunice, filha de Carolina. Este capítulo despertou curiosidade desde a sua concepção: ver o relato sob a ótica da filha, Vera Eunice, e não da protagonista, sua mãe. Porém, um alerta maior surgiu: poderíamos dar uma voz fictícia a Vera Eunice, hoje professora, ainda viva? Por sorte, no decorrer do Projeto, os professores tiveram a oportunidade de conseguir gravar e veicular uma entrevista com a própria Vera Eunice, e o relato dela nos encorajou a seguir adiante. Porém, para deixar a narrativa mais livre, tivemos o cuidado de colocar uma sinalização no início do jogo deixando explícito que trata-se de uma obra ficcional, baseada nos eventos.

Nota-se nesta história a incursão, de forma bem ostensiva, de imagens geradas virtualmente através de uma IA [DALL-E 2023]. A prática de suggestionar para a IA o que ela deveria gerar foi um aprendizado à parte: Os famosos sapatinhos que a Vera Eunice desejava ganhar, tão exaltados no livro, agora poderiam ser, finalmente, visualizados. E foi um interessante exercício imaginá-los: seria de festa? Mais para o dia a dia? Para ir para a escola, que na época tinha um código rígido de vestimenta? Qual idade, especificamente: mais infantis, mais de "mocinha"? Se fossem jogados fora, qual aparência teria? Precisariam de quais remendos? Como eram sapatos considerados "bonitos" no final da década de 1950? Foram muitas perguntas, e um bom tempo de pesquisa antes de termos nossa imagem final (abaixo), que ressalta-se, ainda recebeu retoques por parte dos alunos. Percebeu-se ao longo do projeto uma preferência pelo episódio do sapato



Figura 2. Sapatinhos da vera Eunice, gerados por IA. Fonte: acervo pessoal

que Carolina tenta comprar para sua filha Vera; dos cinco trabalhos realizados, três são adaptações diretas do acontecimento e um coloca o jogador no ponto de vista de Vera tentando economizar dinheiro para conseguir o sapato.

### 3.3.3. Fragmentos de Realidade

O capítulo criado pelos alunos Alice Matoso, Arthur Ferraz e Pedro Alex Silva começa incitando o leitor a mergulhar na obra "Quarto de Despejo". Com uma narrativa simples, porém forte, o capítulo segue os ciclos comuns que ocorrem no livro original. No entanto, os alunos desenvolveram um sistema interessante de "troféus": ao desbloquear passagens que de fato aconteceram no livro, o leitor é agraciado com fotos da época, encontradas na internet durante a pesquisa. Isso nos levou a questionamentos sobre a efemeridade do próprio jogo, uma vez que a busca por links espalhados pela internet poderia "quebrar" a experiência, já que esses links são bastante voláteis, dependendo da fonte. Optamos por manter os registros das imagens fora do nosso banco de dados, uma experiência arriscada, mas simbólica.



**Figura 3. Foto Real da Carolina de Jesus, década de 1960. Fonte: [Tribuna de Minas 2023]**

### 3.3.4. Desventuras de Carolina

Produzido pelos alunos Gustavo Cândido da Silva, Hugo Henrique Abreu, João Pedro Vasconcelos e Samuel Dornelas, este capítulo trouxe um desafio interessante, centrado na mecânica do jogo. É interessante notar que a personagem só consegue encontrar o jornalista (que publica o livro) quando possui um número específico de recursos (papel). A narrativa gira em torno da coleta de recursos, onde o papel funciona como uma espécie de moeda. No entanto, em alguns momentos, a história se concentra demasiadamente na obtenção de material (como a busca incessante por papel), o que acaba prejudicando a fluidez do texto. Isso levanta a questão de que, para sobreviver a uma enchente, a personagem precisa se preocupar com a coleta de papel. No entanto, se o leitor focar apenas na obtenção de recursos, a história terá um desfecho trágico.

### 3.3.5. De Volta ao Diário

Criado pelos alunos Angelo Sudario, Arthur Moura, Igor Ítalo Silva e Victor Manoel de Souza, este foi o capítulo do projeto que mais se aproximou do paradigma da quebra da narrativa linear, conhecido como a Teoria do Caos ou Causalidade (“e se...?”), popularizado por [Gleick 1987]. Também conhecido como o “Efeito Borboleta,” ele se baseia na ideia de ler um diário convencional e na nossa profunda vontade (agora realizada) de voltar algumas páginas e, ao reler, tomar decisões diferentes para ver como a história se desdobraria. Mesmo com a oportunidade de voltar ao passado, os alunos acabam criando um verdadeiro multiverso nesta história, onde Carolina pode optar por não lançar o livro, casar-se novamente (mesmo que ela própria tenha negado veementemente, em seu livro original, a possibilidade de um novo amor) e tomar outras pequenas decisões que mudam drasticamente o curso dos acontecimentos, divergindo do que realmente ocorreu.

### 3.4. Finalização e veiculação

Os capítulos, revisados muitas vezes, foram submetidos ao *GameTest* por diversas audiências, além de serem apresentados pelos alunos em sala de aula. Nesse ínterim, optamos, infelizmente, por não publicar os trabalhos que não cumpriram os requisitos mínimos, como, por exemplo, a entrega na data determinada. Por se tratar de “Quarto de Despejo”, uma obra autobiográfica de forte mensagem, com muitas nuances que não poderiam ser publicadas sem uma revisão adequada e o devido tempo, duas das sete histórias originais acabaram não fazendo parte do projeto (e, portanto, não estão citadas neste artigo), e os alunos receberam nota zero tanto na entrega quanto no processo. Pedagogicamente falando, não foi uma escolha fácil (excluir dois trabalhos do projeto). Afinal, trata-se, antes de tudo, de um exercício acadêmico. No entanto, o projeto exigia um certo comprometimento com a Extensão Universitária, ou seja, estamos lidando com a criação de produtos que ultrapassam os muros da faculdade e podem ser mal interpretados se feitos de forma apressada ou leviana.

Talvez aqui resida o principal tópico abordado por um Projeto Extensionista Curricular: a distinção e a integração das particularidades de dois “mundos”, o acadêmico e o real, que, à princípio, não deveriam ser díspares entre si (afinal, o mundo acadêmico é real e faz parte do nosso mundo). Práticas extensionistas devem sempre deixar claro aos seus alunos que o projeto vai além do mero exercício acadêmico (que, por vezes, é encarado como “fiz e recebo nota- o que, ressalta-se, não deveria ser o parâmetro). Por fim, deve-se sempre demonstrar ao aluno que a criação desses projetos gera um portfólio que demonstra não apenas habilidades de criação, mas também de cidadania e sociabilidade.

#### 3.4.1. Veiculação online e Respostas ao questionário

O trabalho foi ao ar em 12 de junho de 2023, pelo site do curso de jogos da PUC Minas, e deixamos na Beta - Agência Experimental do curso de Publicidade e Propaganda seis máquinas logadas para que o público presente no Evento Múltiplas Leituras pudesse acessar o jogo. Na página principal, pensamos em deixar um pequeno formulário para que os participantes pudessem deixar suas impressões sobre o livro-jogo (apenas para validação de algumas questões nossas que foram surgindo). A seguir, algumas informações interessantes coletadas: foram 59 respondentes; a média dos leitores foi de 16 a 17 anos (em

boa parte, alunos do Colégio Santa Maria, que foram convidados a participar do evento); e "SobreVida" e "Os Sapatinhos de Vera Eunice" foram os capítulos que os leitores mais gostaram.

No espaço onde o leitor poderia fazer considerações e sugestões, algumas mensagens chamaram a atenção:

- "Eu acredito que o jogo em si foi muito bem programado, bem organizado e detalhista em relação aos detalhes do jogo. Acho importante retratar esse lado da vida de uma mãe, criança ou até mesmo de um morador de rua... Amei a proposta do jogo e acho que todos deveriam jogar ao menos uma vez."
- "Um jogo muito cativante para estimular o pensamento e demonstrar a realidade de algumas famílias na sociedade. Eu achei muito interessante esse tipo de tarefa. Achei interessante a frase em que ela fala 'acordei indisposta, mas pobre não repousa.'"
- "Apesar de ter falhado como mãe na história, e ter ficado muito triste... Gostei bastante da história e dos joguinhos."
- "Todas as histórias são ótimas, mostram uma triste realidade, que aliás tem que tomar decisões difíceis.. Apesar de triste a história, fiquei feliz que, Vera Eunice ganhou os sapatinhos que ela tanto queria!"
- "O jogo é interessante e muito bom para alcançar mais pessoas e fazê-las conhecer a realidade de partes da população que são muitas vezes negligenciadas. Por meio do jogo, torna-se mais interessante ler sobre a história, apesar da narrativa triste."
- "Achei muito interessante, deveriam trazer mais histórias e jogos como esse para dentro da sala de aula ou até mesmo em aulas de história."

#### 4. Considerações finais

O intuito deste artigo é, principalmente, fornecer um diário de bordo, um *walkthrough* de produção, para que outros possam buscar informações sobre como produzir um Projeto de Extensão Curricular neste interessante formato virtual de *GameBook*. Unimos Ciências Exatas e Comunicação Social nesta empreitada que, ao nosso ver, foi bem-sucedida. O evento realizado na PUC-Minas Unidade São Gabriel contou com palestras e apresentações para celebrar a vida e obra de Carolina Maria de Jesus; além de proporcionar experiências imersivas com os jogos e as instalações criadas para o evento. Ao longo de dois dias, professores, alunos e convidados se aventuraram pelos caminhos e adaptações realizados ao longo do semestre.



Figura 4. A landing page do Livro-Jogo. Fonte: Acervo Pessoal

Produzir um jogo baseado em "Quarto de Despejo" representou um desafio criativo que expandiu nossas reflexões sobre a Prática Curricular de Extensão. Ao mergulharmos

na potência da arte e da tecnologia, conseguimos transformar uma narrativa literária impactante em uma experiência interativa imersiva. A integração entre literatura e jogos nesta iniciativa proporcionou uma maneira envolvente de contar histórias, atingindo um público diversificado e, ao mesmo tempo, abrindo portas para que novos leitores possam se interessar pela obra de Carolina de Jesus. Este projeto não apenas visa o estímulo à apreciação da literatura, mas também incita a reflexão sobre questões sociais cruciais, cumprindo assim seu papel como uma valiosa contribuição acadêmica e cultural.

## Referências

- Benjamin, W. (2008). *A tarefa do tradutor*. Cadernos Viva Voz, Belo Horizonte.
- DALL-E (2023). Dall-e: Modelo de inteligência artificial para geração de imagens. Acessado em 15 de setembro de 2023. [Online]. Disponível em: <https://openai.com/research/dall-e>.
- Gleick, J. (1987). *Caos: A Criação de uma Nova Ciência*. Viking, Nova York.
- Fighting Fantasy (1982). Books. Acessado em 16 de junho de 2022. [Online]. Disponível em: <https://www.fightingfantasy.com/home>.
- Jakobson, R. (2007). *Linguística, Poética, Cinema*. Perspectiva, São Paulo.
- Juul, J. (2010). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, Cambridge.
- La Carretta, M. (2018). *Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático*. Appris, Curitiba.
- Maria de Jesus, C. (1960). *Quarto de Despejo: Diário de uma Favelada*. Livro de Bolso, São Paulo.
- Choose Your Own Adventure (1979). History. Acessado em 16 de junho de 2022. [Online]. Disponível em: [www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa](http://www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa).
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Editora Unesp, São Paulo.
- Raw Fury (2022). Norco - game. Acessado em 16 de junho de 2022. [Online]. Disponível em: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/1221250/>.
- Tribuna de Minas (2023). Tribuna de minas. Acessado em 15 de setembro de 2023. [Online]. Disponível em: <https://www.tribunademinas.com.br/>.