

PARASITOLOGIA PARA CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL: ILUSTRANDO UM JOGO PARA COMPUTADOR

Coordenador: NEUSA SALTIEL STOBBE

Autor: SÍLVIA DO CANTO

Introdução: Qualquer material que se destine ao público infanto-juvenil requer uma série de cuidados no que se refere à sua concepção gráfica. Mais ainda em se tratando de um jogo destinado a alunos de 5ª e 6ª séries do ensino fundamental e que deve ser, ao mesmo tempo, lúdico e didático. Tanto cuidado se explica: quanto mais exata for a informação expressa na imagem, melhor será a aplicação desse conhecimento pelo aluno, seja em sala de aula ou no seu dia-a-dia. Este jogo foi desenvolvido para servir de ferramenta de auxílio para professores do ensino fundamental, disponibilizando aos alunos, de forma divertida e com linguagem atraente, informações sobre as principais formas de transmissão e prevenção das parasitoses. Desenvolvimento: Na criação do aspecto visual de um produto leva-se em conta, num primeiro momento, dois pontos: a mensagem que se quer transmitir e o público-alvo dessa mensagem. Um público de 5ª e 6ª séries do ensino fundamental requer o desenvolvimento de uma linguagem visual leve e colorida, com humor e sem excesso de informação. Ao mesmo tempo, o teor científico das informações vinculadas ao jogo exigem um certo rigor em relação às situações baseadas na realidade. O desenvolvimento dos personagens, dos cenários e dos objetos teve como objetivo promover ao aluno-jogador um ambiente divertido, visualmente atraente, e que lhe proporcionasse um tipo diferente de aprendizado, aproximando-o das situações encontradas no dia-a-dia de forma lúdica. O desenvolvimento visual de personagens, objetos e cenários é trabalho do character designer. Neste projeto, a criação partiu de um ambiente ideal que pudesse proporcionar o máximo de questões ao jogador. Foi criado, então, um cenário de periferia com toda sorte de problemas como esgoto a céu aberto, um córrego poluído, água sem tratamento, animais soltos, acúmulo de lixo e de água parada, péssimas condições de higiene e outros. Partindo de um esboço a lápis, o cenário foi pintado à mão e depois digitalizado e retocado com o programa Photoshop. Os personagens foram criados para ilustrar situações de risco e distribuídos pelo cenário de acordo com suas características. Cada personagem foi desenhado e pintado à mão antes de ser digitalizado e manipulado para executar os movimentos que indicam sua função e/ou ação no jogo. Foram criados personagens de diversas faixas etárias, principalmente crianças, executando várias atividades dentro do cenário, como um

menino comendo com as mãos sujas e um homem descalço capinando em uma horta. Diversos animais também se fazem presentes, desde animais domésticos como cães e gatos até gado, pássaros, ratos e insetos. Todos os personagens, cenários e objetos foram criados com características de personagens de humor afim de tornar o conteúdo mais leve e de fácil apreensão por parte das crianças. Resultados e conclusões parciais: O resultado é um ambiente bastante povoado, onde muitas questões relativas às parasitoses são abordadas, mas visualmente atraente, colorido e divertido, que estimulará o aluno-jogador a percorrer o cenário em busca da solução dos problemas por ele propostos e auxiliará na fixação das informações relativas às principais formas de transmissão e prevenção das parasitoses.