

Coordenadora: Neusa Saltiel Stobbe
Equipe executora: Dany Rogers, Sílvia Canto

Introdução

Os jogos por computador são muito populares, principalmente entre os jovens. Além de divertir, os jogos também exploram, de maneira implícita, áreas específicas de conhecimento e há algum tempo vêm sendo utilizados por educadores com objetivos pedagógicos.

O setor de Parasitologia da UFRGS, que já disponibiliza outras ferramentas de ensino à distância em seu sítio (www.ufrgs.br/parasito), vem desenvolvendo um conjunto de jogos, o "Parasitologia Lúdica", no qual o aluno poderá consolidar os conhecimentos relacionados às enfermidades parasitárias e à saúde pública.

Objetivos

Criar uma ferramenta educacional de valor pedagógico que seja atrativa e adaptável aos diferentes perfis de usuários, sejam eles alunos de graduação dos diversos cursos na área biomédica ou de extensão.

Metodologia

A concepção pedagógica do jogo é cognitivista/construtivista. Os mecanismos escolhidos para trabalhar a consolidação de conceitos e o desenvolvimento de capacidades foram as associações, os acertos e erros e a resolução de problemas.

Com uma abordagem diferente daquelas que vêem o parasito apenas como um agente invasor, descontextualizado de suas relações com o ambiente ou do cotidiano sócio-cultural envolvendo seus hospedeiros, o enredo do jogo pretende simular situações reais no contexto da saúde e da parasitologia, vinculadas aos problemas vivenciados pelos profissionais de saúde.

O jogo

O jogo constituirá de uma trilha com diversos módulos representados por obstáculos que o aluno deverá vencer (figura 1), sendo que o nível de complexidade dos problemas apresentados é maior à medida que os obstáculos são ultrapassados.



Figura 1: Esboço da concepção gráfica que representa uma trilha com diversos obstáculos que o aluno deverá vencer.

O tipo de trilha estará vinculado à escolha do curso de graduação, assim como os obstáculos, que representarão os problemas a serem resolvidos em cada profissão da área da saúde.

A progressão no jogo ocorrerá a partir de uma pontuação mínima obtida em cada módulo e se o aluno não a alcançar, ele será conduzido às ferramentas de apoio como, por exemplo, Atlas de Parasitologia, Parasitologia Dinâmica, ROODA etc. As situações apresentadas em cada módulo serão *randomizadas* para que o aluno seja desafiado de diferentes maneiras a cada vez que acessar ou retomar o jogo.

Ao entrar no jogo o aluno deverá identificar-se através de um nome o qual será atribuído ao personagem principal representado por um *avatar*. A escolha do personagem estará vinculada a um curso de graduação.(figura 2).



Figura 2: Página de introdução ao módulo 1 do jogo: regras, identificação do aluno e escolha do curso.

Tutorial

O tutorial será um objeto instrucional com as orientações necessárias para o usuário navegar amigavelmente no jogo. As animações para ambos os objetos estão sendo construídas no Macromedia Flash 8.0, utilizando a edição de desenhos à mão livre pelo Macromedia Fireworks 8.0.

Avaliação da construção do jogo

Ao final da construção de cada módulo, o jogo será submetido à avaliação por alunos, bolsistas e professores ligados ao setor de Parasitologia/UFRGS que responderão um questionário para verificar navegabilidade, adequação ao nível do usuário, clareza, estímulo, entre outros.

A equipe envolvida no projeto é constituída por um docente especializado em Parasitologia, um bolsista graduando em ciências biológicas e com formação técnica em informática e um bolsista graduando em artes. Ambos os bolsistas têm dedicação parcial aos projetos "Parasitologia Lúdica" e "Imunologia vista de forma animada" e trabalharam na construção do objeto instrucional "Parasitologia Dinâmica" no ano de 2006.

Resultados

Durante o primeiro mês de execução deste projeto, os integrantes da equipe visitaram jogos educativos existentes na internet para familiarizarem-se com as linguagens e recursos usados, de modo a substanciar as idéias, as discussões e, finalmente, a escolha da dinâmica e das ferramentas a serem construídas no jogo.

As ferramentas construídas até o momento correspondem a uma parte do primeiro módulo do jogo. Este módulo está sendo elaborado no formato de um "Jogo da Forca" e servirá para o aluno testar seus conhecimentos sobre os conceitos básicos em parasitologia, imprescindíveis para a navegação no restante do jogo.

Neste módulo, o aluno deverá responder cinco perguntas e acertar pelo menos três para conseguir avançar para o módulo seguinte. A resposta a cada pergunta corresponde a um conceito o qual é escrito preenchendo-se lacunas a partir da escolha das letras do alfabeto disponíveis na tela. Cada erro cometido é registrado com o enforcamento parcial do *avatar* que representa o aluno, e a resposta concluída corretamente leva o parasito à forca (figura 3).



Figura 3: Jogo da Forca: resposta parcialmente concluída, evidenciando erros e acertos representados, respectivamente, pelo "enforcamento" parcial do aluno.

Conclusão

As habilidades e a capacitação dos bolsistas envolvidos no projeto em suas diferentes áreas de atuação foram fundamentais para dar-se início à construção do jogo, depois de um período de entrosamento dos membros da equipe entre si e com os objetos e ferramentas de trabalho.