

FERROVIA DO DIABO

INTRODUÇÃO

Idéia central

A idéia central é produzir um jogo RPG com caráter educacional, onde o jogador deva integrar o entendimento a respeito das doenças infecciosas e parasitárias e a interação com diversos elementos culturais e silvestres para sobreviver na floresta Amazônica. O motivo por trás desta jornada é encontrar um brilhante pesquisador que desapareceu há alguns anos em Rondônia, seguindo a trilha da Estrada de Ferro Madeira-Mamoré (EFMM – “A Ferrovia do Diabo”).

Necessidade

Os agentes infecciosos são apresentados aos estudantes de forma didática, pois representam a síntese do conhecimento humano sobre o entendimento das doenças. Por outro lado, o homem é um organismo que tenta sobreviver de forma dinâmica interagindo e respondendo várias vezes por dia aos estímulos infecciosos do ambiente.

Caráter integrador

A idéia do jogo é integrar o conhecimento adquirido nas disciplinas do Departamento de Microbiologia, fazendo com que o estudante tenha que compreender as doenças infecciosas como um todo.

OBJETIVOS

Objetivo geral

Produção de um *role playing game* (RPG) que possa ter caráter instrucional em relação à imunologia e às doenças infecciosas e parasitárias.

Objetivos específicos

- 1) entender que infecções podem ou não ser adquiridas;
- 2) saber contornar o estado de doença sob condições adversas até conseguir a ajuda necessária;
- 3) saber discriminar que tipo de ajuda pode favor a proteção ou cura de contra determinada doença;
- 4) escolher o tipo de alimento certo para sobreviver na selva;

- 5) procurar a relação mais harmoniosa possível com os elementos da floresta;
- 6) interagir de modo adequado com a população da floresta (seringueiros, pescadores, trabalhadores da estrada de ferro e indígenas).

METODOLOGIA

Argumento

O personagem central (avatar) é um médico recém-formado e idealista, que busca curar várias doenças com os novos conhecimentos que trouxe da Europa. Suas boas intenções são fortalecidas com a possibilidade de encontrar um medido famoso que foi para a Floresta Amazônica na busca de novas substâncias para a cura de doenças e desapareceu na tentativa de evitar que índios Caripunás fossem dizimados, durante a construção da EFMM.

Tecnologia utilizada

O Software utilizado é o RPG Maker XP, programa utilizado para construção de jogos RPG. Uma de suas principais vantagens é o banco de gráficos, que podem ser utilizados na elaboração dos jogos, poupando um significativo tempo em sua construção. Além disso, a facilidade de programação nesse software é outro aspecto importante, pois a maioria dos comandos já estão pré-definidos, bastando apenas selecioná-los em uma lista.

RESULTADOS PARCIAIS

O jogo está em fase de testes de jogabilidade e elaboração de um roteiro que seja educativo e, ao mesmo tempo, divertido aos alunos.

Atualmente estão sendo estruturadas as condições de jogabilidade (comandos de deslocamento e interatividade) e, em virtude disso, detalhes gráficos e sua relação com o contexto local, ainda não receberam uma atenção especial, bem como sonorização e música.

Um exemplo do estágio atual pode ser visto nas figuras abaixo. No início do jogo, o avatar segue pelo caminho da ferrovia e pode encontrar um agente infeccioso/vetor (por exemplo, uma nuvem de mosquitos, como mostra a Figura 1).



Figura 1: Primeira etapa do jogo Ferrovia do Diabo. O avatar diante de uma nuvem de mosquitos.

Na seqüência, ao encostar-se na nuvem, é iniciada uma série de perguntas como, por exemplo, a espécie de mosquito e seu potencial risco a saúde (Figura 2). O personagem é infectado pela doença e durante o percurso terá que encontrar meios de lidar com a infecção.

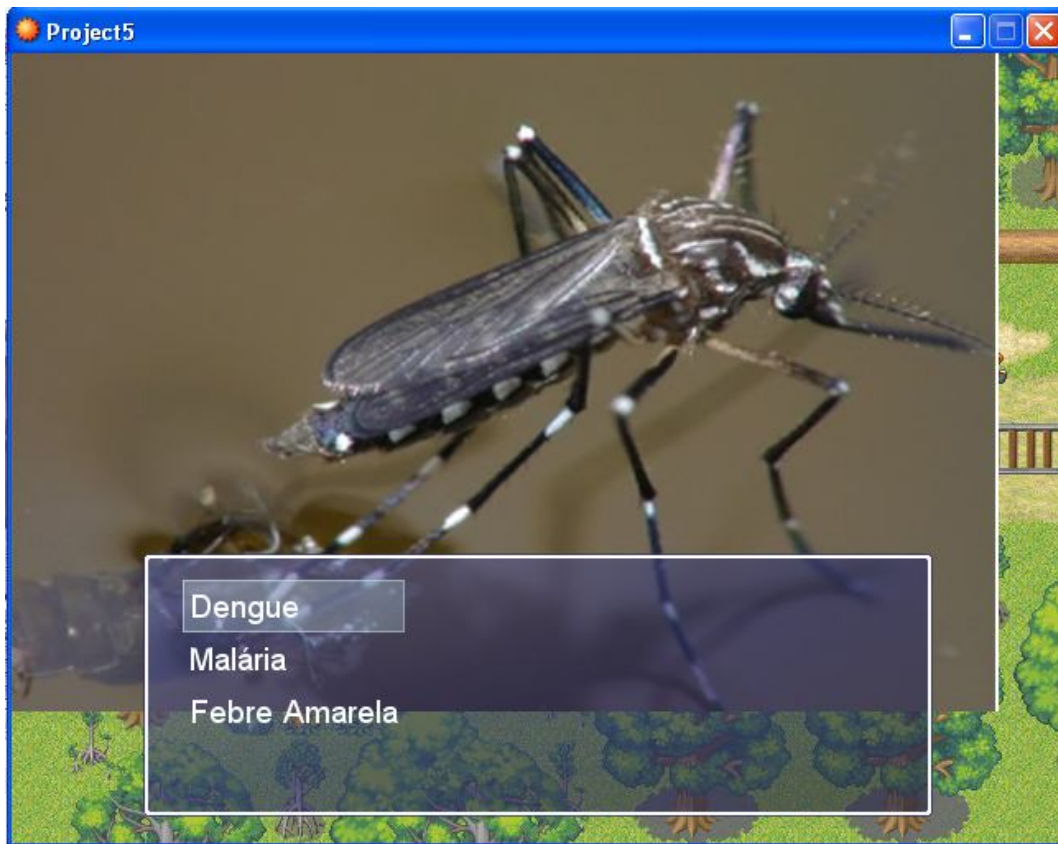


Figura 2: O médico precisa saber qual o risco em entrar em contato com determinado elemento. O mosquito visualizado é o *Aedes aegypti* e a questão é saber qual doença ele não transmite. Caso erre isso deve ser interpretado como falta de conhecimento e a falta pode envolver contrair alguma doença que o mosquito visualizado transmita.

DESAFIOS

Criar um roteiro interessante para os alunos, onde se possa aliar o estudo à diversão. Uma das principais dificuldades é encaixar os agentes infecciosos ou vetores de modo a não perder o dinamismo do jogo. Essa dificuldade é devida às diferenças históricas entre o tempo atual e o tempo em que o argumento localiza a história.