

Observações sobre o desenvolvimento de interfaces voltadas para crianças

O desenvolvimento de games, assim como qualquer software que possua interface gráfica, requer alguns cuidados específicos a depender do público alvo. Sabe-se que falar em crianças é falar de um universo muito rico em possibilidades, retenção de informação e aprendizado. Nesta fase, o indivíduo passa por uma série de mudanças, que resultam em uma série de comportamentos diferentes.

O design da interface precisa ser planejado, de modo que o público alvo consiga captar a informação e interagir com a aplicação. Por tratar-se de um game, essas instruções precisam ser ainda mais claras, já que a jogabilidade depende diretamente da interpretação do usuário. Para melhor entendimento sobre as diferentes fases da infância, buscamos estudos sobre os processos de aprendizagem e de aquisição de conhecimento. O psicólogo e filósofo Jean Piaget separou em alguns faixas etárias:

- **Sensório-motor (0 a 2 anos):** é onde se inicia o desenvolvimento das coordenações motoras, a criança aprende a diferenciar os objetos do próprio corpo e os pensamentos das crianças está vinculado ao concreto.
- **Pré-operatório (2 a 7 anos):** o pensamento da criança está centrado nela mesma, é um pensamento egocêntrico. É nesta fase que se apresenta a linguagem, como socialização da criança, que se dá através da fala, dos desenhos e das dramatizações.
- **Operações concretas (7 a 11 anos):** a criança continua bastante egocêntrica, ainda tem dificuldade de se colocar no lugar do outro. E a predominância do pensamento está vinculado mais acomodações do que as assimilações.
- **Operações formais:** é uma fase de transição, de criar ideias e hipóteses do pensamento. A linguagem tem um papel fundamental para se comunicar.

Referências:

<http://www.learningandteaching.info/learning/piaget.htm>

http://jcienciascognitivas.home.sapo.pt/06-09_creissac.html