

# COMBATE AO AEDES AEGYPTI - JOGO EDUCACIONAL DESENVOLVIDO COM AS FERRAMENTAS UNITY E BLENDER<sup>1</sup>

Ana C. R. Miranda<sup>2</sup> Paula G. M. Valadares<sup>3</sup> Maiker H. M. de Oliveira<sup>4</sup> Gabriel P. F. dos Santos  
Eisen G. da Fonseca

Atualmente, um dos principais ramos do mundo da informática é o desenvolvimento de games. Os jogos são ferramentas que contribuem na formação das crianças e, por ter função de entretenimento, se torna mais atrativo e eficiente para as mesmas. Uma ferramenta muito utilizada hoje em dia para o desenvolvimento de games é o *Unity*, que possuem um estilo de programação e organização dos projetos muito didática, além de ser de fácil entendimento. Outra ferramenta muito utilizada nos desenvolvimentos de jogos para modelagem de personagens é o *Blender*, que serve para modelagem, animação, texturização, composição, renderização, e criação de aplicações interativas em 3D, tais como jogos. O vírus transmitido pelo mosquito *Aedes aegypti* é uma das preocupações da sociedade nos dias de hoje. Pensando nisso e, utilizando as ferramentas citadas, foi desenvolvido um jogo infantil que incentiva a eliminação de potenciais focos desses mosquitos causadores de diversos males. Para a construção do jogo foi necessário escolher a o software que viria a ser utilizado. A equipe, juntamente com o orientador, optou por utilizar as ferramentas desenvolvedoras *Unity* e *Blender*, assim, houve a necessidade de se adaptar a ambos os softwares. O projeto foi desenvolvido por alunos do ensino médio e integrado do IFRO - Campus Ji-Paraná, sendo dois bolsistas e três colaboradores. Os alunos tiveram o auxílio das ferramentas citadas anteriormente, ambas disponibilizados pela coordenação do IFRO e, presente nos laboratórios de informática, onde, em um deles, a equipe desenvolveu o game que foi baseado no combate ao mosquito *Aedes aegypti*, e tem como objetivo a conscientização das crianças. No início do projeto foi se adquirindo cada vez mais conhecimento das ferramentas que foram utilizadas, por intermédio de diversas pesquisas, onde aprendemos a desenvolver e modelar nas devidas ferramentas *Unity*, e, posteriormente, *Blender*. Com o conhecimento básico para desenvolvimento e modelagem adquirido, foi possível visualizar o objetivo final. Após isso, junto com a orientação do professor, definimos como seria o personagem e a interação com o foco do mosquito. O *Blender* e o *Unity* mostraram-se plataformas de extrema relevância para o desenvolvimento de games.

**Palavras-chave:** *Aedes aegypti*, Ferramentas, jogo.

**Fonte de financiamento:** IFRO

---

<sup>1</sup> Informações sobre o resumo.

<sup>2</sup> Ana Carolina Ribeiro Miranda PIP, anacrm33@gmail.com, Campus Ji-Paraná.

<sup>3</sup> Paula Graziela Militão Valadares PIP, grazielamilitaov@gmail.com, Campus Ji-Paraná.

<sup>4</sup> Jackson Henrique da Silva Bezerra, jackson.henrique@ifro.edu.br, Campus Ji-Paraná.