

## As Aventuras de Gregor II: um instrumento auxiliador no ensino do conteúdo de Tabela Periódica

Jacob Henrique de Medeiros<sup>1</sup> (IC)\*, Caio Patrício de S. Sena<sup>1</sup> (PQ), Jonas Fernandes Terceiro<sup>2</sup> (FM), Tatianne Alves de Freitas<sup>1</sup> (IC).

1. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Pau dos Ferros. \*E-mail (jacob\_medeiros@hotmail.com); 2. Escola Estadual Desembargador Licurgo Nunes.

Palavras-Chave: Ensino, TIC's, RPG.

### Introdução

O desinteresse apresentado por parte significativa dos alunos referentes aos conteúdos da Química é algo a ser discutido, principalmente se tratando do ensino médio. Muitos a consideram como algo de difícil compreensão, ou ainda carregam a concepção de que essa não apresenta nenhuma utilidade em suas vidas. Em meio a esse contexto surge a necessidade de analisar os contribuintes para essa situação, assim objetivando solucioná-la. O uso de TIC's (Tecnologia da Informação e Comunicação) na educação pode contribuir estimulando os alunos na busca do aprendizado, através da utilização da tecnologia que se tem acesso diariamente. Fazendo com que a aprendizagem não fique restrita somente ao ambiente escolar.

Uma das ferramentas das TIC's que vem ganhando espaço no ambiente escolar é a utilização de jogos eletrônicos didáticos, exemplificando o gênero RPG (sigla em inglês para jogo de interpretação), que proporciona ao aluno o desenvolvimento lúdico de habilidades de cooperação e raciocínio. (CUNHA, 2012; FERNANDES; RODRIGUES; FERREIRA, 2015)

### Objetivos

Pensando nisso, foi desenvolvido um jogo eletrônico do gênero RPG (*role-playing game*), visando estimular no aluno o interesse pelas ciências, e ademais auxiliar o docente na mediação dos conteúdos.

### Descrição

O jogo "As Aventuras de Gregor II" é um RPG eletrônico, que faz parte de uma saga que aborda os conteúdos do 1º ano do ensino médio. Esse exemplar contém em sua essência o conteúdo de Tabela Periódica, o qual mostra de forma lúdica a história da tabela e dos contribuidores. Esse projeto foi desenvolvido no âmbito do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), e segue o seguinte mecanismo: o jogo dá-se início em uma tela inicial na qual compõe-se das seguintes

opções: Novo Jogo, Continuar e Opções. Conforme pode ser observado pela figura 1.

Ao iniciar o jogo, o aluno terá uma apresentação de uma sinopse do jogo anterior "As Aventura de Gregor I". Assim, como a continuidade a metodologia expressa no primeiro exemplar da saga, o qual trata de trazer perguntas problema relacionados ao conteúdo de Tabela Periódica. Todo o progresso do jogo se dará por meio delas e o entendimento acerca dos pergaminhos postos a eles, que contém as concepções primitivas do cientista acerca da tabela. Um exemplo de pergaminho pode ser visualizado na figura 2.

Assim, nesse episódio da *saga* dá-se continuidade a estória contida no jogo anterior, onde o personagem terá de recuperar um *item* adquirido com estudo que foi roubado. Ele ainda terá de interagir com *NPC's* (traduzido para personagem não jogável), que em alguns momentos auxiliarão e em outros dificultarão o seu desenvolvimento no RPG. E ao fim, o jogo dar-se a continuidade para o próximo episódio.



Figura 1. Menu inicial do jogo.

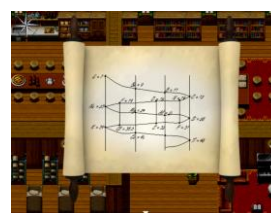


Figura 2. Exemplo de um pergaminho.

### Agradecimentos

Ao IFRN, CAPES, PIBID e a EEDLN.

FERNANDES, Geraldo; RODRIGUES, Antônio; FERREIRA, Carlos. Módulos temáticos virtuais: uma proposta pedagógica para o ensino de ciências e o uso das TICs. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, Trindade, v. 3, n. 32, p.934-962, set. 2015. Quadrimestral.

CUNHA, Marcia Borin da. **Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula**. Química Nova na Escola, São Paulo, v. 34, n. 2, p.92-98, 25 abr. 2012. Quinzenal.