

As Aventuras de Gregor I: uma ferramenta facilitadora na mediação do conteúdo de modelos atômicos

Tatianne Alves de Freitas¹ (IC)*, Caio Patrício de S. Sena¹ (PQ), Jacob Henrique de Medeiros¹ (IC), Jonas Fernandes Terceiro² (FM), Ulysses Vieira da Silva Ferreira¹ (PQ).

1. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Pau dos Ferros. *E-mail (tatianne68@hotmail.com); 2. Escola Estadual Desembargador Licurgo Nunes.

Palavras-Chave: RPG Virtual, Metodologia, Ensino.

Introdução

Tendo em vista a falta de interesse por parte dos alunos em relação ao ensino de ciências, torna-se necessário a busca por novas metodologias de ensino. Assim, viu-se no advento da tecnologia a oportunidade de dinamizar e diversificar o ensino. Com esse propósito, os jogos didáticos vêm ganhando espaço, devido serem ferramentas que auxiliam aos docentes e discentes no processo de ensino-aprendizagem. (SOARES, 2008; CUNHA, 2013)

Exemplificando, o gênero *RPG* (*Role-Playing Game*) virtual que é um estilo de jogo de interpretação em um ambiente gráfico computacional (realidade virtual), que permite o jogador incorporar um personagem guiando-o por aventuras e desafios. Esse por sua vez, permite que os jogadores/alunos se socializem e atuem em cooperação, de modo que se unam para resolver os problemas (enigmas) que o jogo proporciona, estimulando a aprendizagem de forma lúdica.

Objetivos

Em virtude dessa necessidade, foi construído um *RPG* Virtual objetivando auxiliar o professor na mediação/revisão do conteúdo químico de modelos atômicos, como também para estimular nos alunos o interesse pela ciência.

Descrição

Isto posto, foi desenvolvido o *RPG*: “As Aventuras de Gregor I” com o escopo de abranger a inserção da tecnologia como fermenta didática, contribuinte para a interação dos alunos nas aulas. Assim, o produto em pauta, teve seu desenvolvimento na plataforma *RPG Maker* versão *MV*, o qual aborda o conteúdo de modelo atômico com enigmas e perguntas acerca do assunto. A mecânica do jogo se dá do seguinte modo:

O primeiro contato do aluno é com a tela inicial, a qual contém as opções: De iniciar um novo jogo, ou carregar um que já estava jogando. O Menu inicial pode ser visualizado pela figura 1. Ao iniciar o jogo, o aluno é apresentado a uma estória fictícia, a qual o protagonista terá de resolver um problema, que é

ajudar a seu pai a conseguir uma nova liga metálica mais resistente. Para tanto, o seu progresso no jogo se dará de acordo com os acertos dos desafios problema, que são perguntas que envolvem o conteúdo contido em pergaminhos e livro obtidos no decorrer de sua jornada. Um exemplar dessas perguntas pode ser observado na figura 2.

A história do jogo é toda entrelaçada ao personagem *Heisemberg* que guiará a aventura, do aluno com o personagem *Gregor* dando-lhes missões que vai de laboratório até cavernas.

Assim, no decorrer do jogo o aluno encontrará variados *NPC's* (sigla em inglês para “personagem não jogável”) que tanto auxiliarão, como dificultarão a sua evolução.

Os pergaminhos que contém os conteúdos químicos são espalhados por todo o mapa do *RPG*, e para ter acesso a eles é necessário que o jogador combata monstros, como também respondam questionamentos anteriormente citados. O jogo expressa continuidade para os próximos assuntos abordados no 1º do ensino médio.



Figura 1. Tela inicial do *RPG*.



Figura 2. Exemplo de pergunta.

Agradecimentos

Ao IFRN, CAPES, PIBID e a EEDLN.

SOARES, M. H. F. B. **Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações**. In: Anais do XIV Encontro Nacional de Ensino de Química, Curitiba, 2008. 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.