

## A Próxima Pista: Um Jogo para Trabalhar Química Forense com Alunos de Graduação em Química.

Fernanda Barros Nunes (IC), Fernanda Mendes (IC), Mateus Kavamoto Vasconcelos (IC), Vinícius Pessoa Nunes Oliveira Martins (IC), Ingrid Távora Weber (PQ), Eduardo Luiz Dias Cavalcanti\*(PQ).  
[eldcavalcanti@unb.br](mailto:eldcavalcanti@unb.br)

Instituto de Química – Universidade de Brasília.

Palavras-Chave: Química Forense, Scotland Yard.

### Introdução

O uso de jogos na educação vem aumentando ao longo do tempo e no ensino de química não é diferente. A utilização dessas estratégias prima principalmente por aumentar a motivação dos estudantes, despertar o interesse para conteúdos que são considerados difíceis e sem aplicações e ainda possibilitar a discussão do conhecimento químico favorecendo a aprendizagem e a avaliação da aprendizagem (CAVALCANTI, 2011).

A Química Forense por sua vez também tem despertado o interesse de jovens e adultos como uma ciência aplicada e podemos perceber esse impacto na quantidade de filmes e seriados de TV com essa temática.

### Objetivos

A próxima pista foi elaborado com o intuito de ser um jogo pedagógico para discutir conteúdos e técnicas de química a partir de um contexto de Química Forense, no qual, teve como inspiração o jogo Scotland Yard produzido pela Grow, que baseia-se no personagem Sherlock Holmes que percorre a cidade de Londres atrás de pistas para desvendar uma série de crimes que aparecem durante o jogo. Para isso o personagem percorre locais em um tabuleiro, esses locais contêm pistas que ajudarão a solucionar um caso/crime. No jogo A próxima pista, o objetivo é que essas pistas sejam conteúdos de química possíveis dentro do contexto da química forense para que o jogador simule o trabalho de um perito criminal e assim eles possam resolver o caso mediante a resolução dessas charadas.

### Descrição

As regras tiveram poucas adaptações do jogo original de modo que existe um tabuleiro com locais específicos a cidade de Brasília, onde os jogadores movimentam um peão sobre o tabuleiro percorrendo os locais e recolhendo pistas (que são informações químicas na maioria dos casos) para tentarem desvendar o crime narrado aos jogadores.

O jogo começa com a leitura de um caso, que pode ser um assassinato, um envenenamento, um roubo, uma falsificação entre outros, crimes que

necessitam de uma perícia forense para que seja resolvido.

Cada jogador escolhe um peão, joga os dados 2d6 e se movimentam aleatoriamente no tabuleiro entrando e saindo dos locais demarcados. Ao entrarem em um local os jogadores receberam uma pista que na maioria das vezes é uma pista química podendo ser um espectro infravermelho, uma reação química, um teste para positivo de algum elemento químico, entre outras técnicas utilizadas para que os jogadores desvendem o mistério.

Os alunos jogadores receberão toda vez que entrem em um local uma pista e ao final ou com algumas pistas chaves eles serão capazes de resolver o enigma indo até o local denominado polícia federal no tabuleiro contando o desfecho do caso e se estiver correto vence o jogo.

Figura 1. Tabuleiro do Jogo.



Além das pistas inseridas nos locais do tabuleiro os jogadores também podem receber uma consultoria que é uma ajuda sobre alguma pista que por ventura eles não consigam entender.

### Agradecimentos

A todos os alunos do IQ-UnB que participaram da aplicação do jogo e ao grupo de pesquisa e extensão em Jogos e Atividades Lúdicas no Contexto da Química forense.

CAVALCANTI, E.L.D. O lúdico e a avaliação da aprendizagem: Possibilidades para o ensino e a aprendizagem de química. 2011. 172 f. Tese (Doutorado em Química) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2011.