

Jogo Digital Quimif

Felipe Barbosa Araújo¹, Eliomar dos Santos Reis², Adriana Vieira dos Santos³

1. (TC) Estudante do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)
*araujolipe13@gmail.com;
2. (TC) Estudante do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)
mothereis@gmail.com
3. (FM) Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)
adrianavieira@ifba.edu.br;

Palavras-Chave: jogo didático, tabela periódica, ensino.

Introdução

Os jogos sempre fizeram parte de todas as etapas da vida. Os jogos digitais educativos configuram-se como um bom recurso para o professor, pois através dessa proposta a aprendizagem se dá espontaneamente, sem que haja a imposição dos conteúdos de forma hierarquizada, como vem sendo feito em muitas escolas, e para que o conhecimento seja acessível aos alunos de forma mais prazerosa (MATTAR, 2010).

Objetivos

O jogo digital intitulado “Quimif o Caçador de Elementos Químicos” é um jogo didático que tem como objetivo apresentar e ensinar os elementos químicos componentes da tabela periódica e suas aplicabilidades no dia a dia.

Descrição

“Quimif - O caçador de elementos químicos” consiste em um jogo digital de 9 missões referentes aos 8 grupos representativos da tabela periódica e o grupo dos metais de transição. A Figura 1 apresenta a capa inicial do jogo.

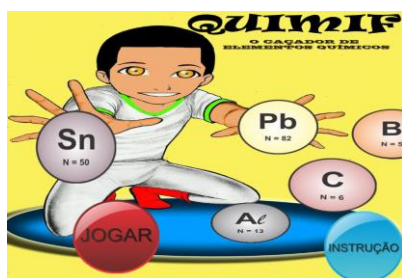


Figura 1: Capa do jogo.

Cada missão possui cinco ou seis elementos referentes ao grupo apresentado, cinco elementos errados de outro grupo e um saldo de três vidas. Ao coletar os elementos corretos, o jogador acumula cem pontos e é apresentada a relação do elemento com o cotidiano. O objetivo do personagem é coletar os elementos corretos e realizar as missões. No decorrer das missões são

apresentados inimigos baseados nos modelos atômicos, o objetivo dos inimigos é guardar os elementos e impedir o personagem na realização das missões. Na instrução geral do jogo é apresentado o funcionamento e objetivo do jogo e as teclas que devem ser utilizadas para movimentar o personagem. Para iniciar o jogo, deve-se ler as instruções e clicar em jogar, botão presente na capa do jogo. A Figura 2 apresenta uma das fases do jogo.

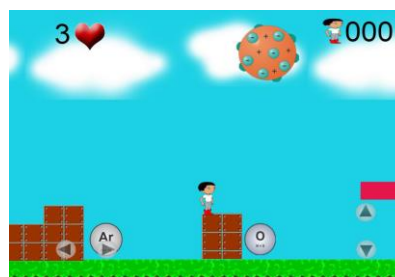


Figura 2: Uma das missões do jogo.

No início de cada missão existe uma instrução informativa que explica o grupo a ser trabalhado e as principais características químicas do mesmo. Após ler a instrução da missão o jogador deve clicar no botão “Realizar Missão” e prosseguir na coleta dos elementos. Quando um elemento correto é coletado uma relação do mesmo com o cotidiano é apresentado, caso um elemento errado seja coletado é subtraída uma vida do jogador. Em cada missão o jogador possui um saldo inicial de três vidas, quando o saldo de vidas é zero a missão na qual se encontra o jogador é reiniciada. A pontuação é iniciada em cada missão com saldo inicial zero e quando o saldo de pontuação for igual a quinhentos ou seiscentos pontos, a depender da missão, uma nova missão é iniciada.

Agradecimentos

Agradecemos ao IFBA pelas bolsas concedidas do Programa de Incentivo a Aprendizagem.

MATTAR, J. *Games em Educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.