

RPG eletrônico e o ensino de química: uma possibilidade pedagógica para o ensino de eletroquímica

João Pedro Stival Costa (IC)
Eduardo Henrique G. Marques (IC)
Chelry Fernanda Alves de Jesus (PQ)

PIBIC-EM
URUAÇU-IFG
CHELRY.JESUS@IFG.EDU.BR

Palavras-chave: *Jogo. RPG eletrônico. Química. Eletroquímica*

Introdução

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação é cada vez mais presente no contexto educacional, principalmente com a popularização dos dispositivos móveis, aliado a isso tem se o uso de jogos por parte dos jovens. De acordo com Soares (2013), o jogo exerce importante papel na sala de aula, sendo uma ferramenta auxiliadora para os professores, proporcionando aulas mais dinâmicas. O uso de jogos no ensino de química é considerado recente, surgiu em meados da década de 70, de lá para cá foram desenvolvidos muitos jogos que auxiliam a aprendizagem como de *Role Playing Game* (RPG). A partir disso, o trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo *RPG* eletrônico voltado ao ensino de eletroquímica. A pesquisa foi dividida em 2 etapas, a primeira é o planejamento do jogo, a segunda o desenvolvimento do jogo.

Metodologia

O jogo foi confeccionado utilizando a plataforma *RPG Maker MV* e constitui de 2 etapas. A primeira foi feito o planejamento do jogo, escolhido o conteúdo de eletroquímica (especificamente eletrólise), definido os personagens e o enredo. A segunda etapa foi realizado a confecção do jogo. Nesta etapa foram elaborados os mapas (cidade, rio, labirinto e vulcão) onde se passa o jogo.



Figura 1. Mapas do jogo

Foi criado, também, os personagens (guerreiro e ancião) e configurado as suas ações. Foram colocados os diálogos, as informações e as perguntas do jogo que tem como objetivo avaliar o conhecimento

dos alunos enquanto jogam. O jogo ainda encontra em fase de testes.

Resultados e Discussão

O jogo foi baseado em histórias medievais, como se dá a maior parte dos jogos de *RPG*. Ele se inicia com a invasão de ladrões numa cidade medieval, os quais levaram todos os suprimentos da cidade. A partir disso, o ancião da cidade (figura do mestre do jogo) convocou um jovem guerreiro para ir atrás de mantimentos. Assim, esse vai explorar vários lugares (atravessar um rio, passar por um labirinto) em que terá que derrotar alguns monstros e inimigos, o que deixa o jogo mais lúdico, e também a medida que vai passando pelos obstáculos vai adquirindo vidas, poderes e suprimentos para continuar a jornada. Após passar por esses desafios se deparará com um vulcão que é rico em um mineral conhecido como bauxita, o guerreiro, então, o levará para o ancião, que orientará-o a construir um sistema de eletrólise para a extração do metal alumínio a partir da bauxita. Ao longo do jogo, o jogador tem acesso às informações quanto o processo de eletrólise e como se dá, e à algumas perguntas. O jogo finaliza após o jogador conseguir montar o sistema de eletrólise e obtenha o alumínio.

Conclusões

Foi possível desenvolver um jogo de *RPG* eletrônico que pode ser aplicado em aulas de química para ensino de eletroquímica, como reforço ao conteúdo ministrado. Explorando, assim, os elementos da gamificação no contexto do ensino da química, contribuindo assim para o fortalecimento do uso de jogos eletrônicos educacionais.

Referências Bibliográficas

SOARES, M.H.F.B. **Jogos e atividades lúdicas para o ensino de química**. Goiânia: Kelps, 2013.