

# Aventura na Química: Game BCNTGI

Calyne Araújo Silva<sup>1</sup>, Lavínia dos Santos Felix<sup>2</sup>, Vanessa dos Santos Escócio<sup>2</sup>,  
 Renata Chastinet Braga<sup>3</sup>, Nayara Coriolano de Aquino<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Aluna do 2º ano do Curso Técnico Integrado em Química. <sup>2</sup>Aluna do 1º ano do Curso Técnico Integrado em Química.  
<sup>3</sup>Professora da Disciplina de Química (coorientadora). <sup>4</sup>Professora da Disciplina de Química (orientadora).  
 IFCE campus Limoeiro do Norte

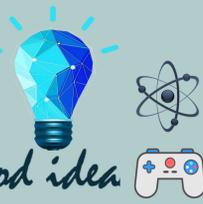
## INTRODUÇÃO

*Be careful not to get infected (B.C.N.T.G.I)* é um jogo de ação e aventura, inspirado no tema Aventura e Química, buscando envolver um jogo de ação, lutas, aventura e conhecimentos na área de química. BCNTGI é um jogo com heróis, vilões, zumbis em um mundo apocalíptico.

### - Criação de jogos e Educação;

- Game Design;

- Games e Química.



## OBJETIVOS

- Construir um protótipo de um Game inserindo conteúdos de Química.
- Criar um jogo com personagens que remetam a reflexão sobre diversidade.
- Aumentar o índice de mulheres na criação de jogos.
- Ajudar os estudantes a ampliarem os conhecimentos sobre conteúdos de química de uma forma divertida.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Etapas para a criação do Jogo (pré-projeto): Escolha do tema do Jogo; Criação dos personagens; Mundo do jogo; Recursos; Habilidades.

- Escolha do conteúdo de Química: *Química orgânica e óleos essenciais.*
- Software usado para o desenvolvimento do game: *Construct 3 e Picrew.*
- Construção do protótipo (Figuras 1 e 2).

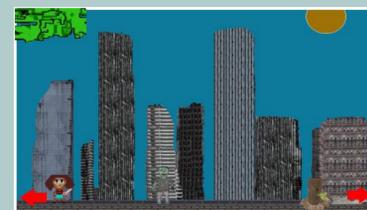


Figura 1 – Abertura do Jogo e cena (Fonte: Autoras)

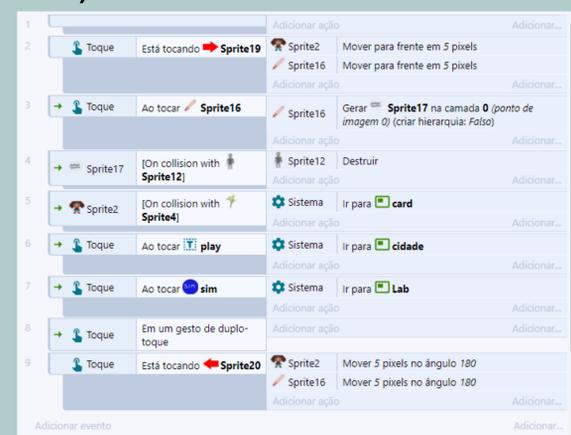


Figura 2 – Alguns dados da Prototipação realizada no Construct 3 (Fonte: Autoras)

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O pré-projeto do jogo também chamo de *Game Design* foi criado e o conceito do jogo consiste na história de uma equipe de jovens que tentam abater um ataque alienígena que afetou os humanos com um vírus desconhecido, que foi nomeado como "Satan IV", esse vírus transforma as pessoas em zumbis e foi se alastrando em todo o mundo, com isso os jovens tiveram que lutar para abaterem esse vírus, através do desenvolvimento de uma cura, e durante essa busca tiveram que enfrentar os infectados e alguns vilões.

### Inserindo a Química no Jogo



(Fonte: Autoras)

### Óleos essenciais no Jogo



(Fonte: Autoras)

### Aprendendo sobre química orgânica

Clica-se na planta e abrem-se os cards com informações.

Cada personagem terá sua barra de progresso indicando como eles estão nos aspectos dor, cansaço mental, cansaço físico, ferimentos.

**Hortelã**  
 Nome científico: *Mentha arvensis*

Revitalizante  
 Analgésico  
 Anestésico

Indicação: pancadas machucados

orgânica: álcool  
 ação da cadeia: rada, ramificada, gênea, saturada.

intermolecular: ão de hidrogênio.  
 Polaridade: Polar

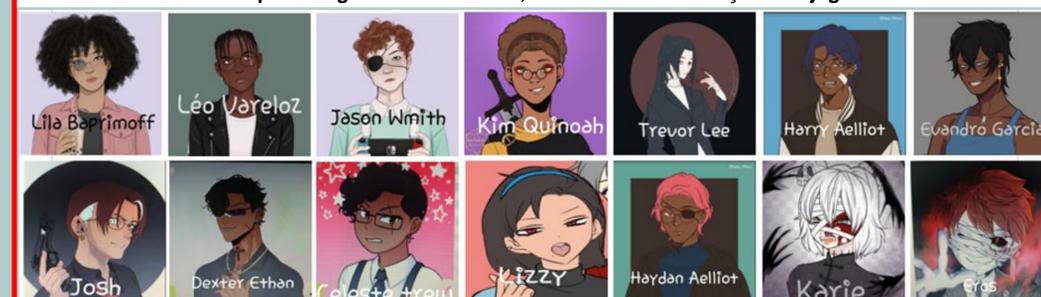
Principal princípio ativo: Mentol  
 Nome IUPAC: 2-Isopropil-5-metilciclo-hexan-1-ol.

Dor  
 Cansaço mental  
 Cansaço físico  
 Ferimentos

(Fonte: Autoras)

### Os Personagens

Buscou-se criar personagens evidenciando diversidade e representatividade de gênero. Os heróis usam habilidades com as armas e os vilões tem super poderes. Cada personagem tem seu nome, características e funções no jogo.



(Fonte: Autoras)

## CONCLUSÃO

Os elementos que compõem o projeto do jogo, chamado de *Game Design*, foram definidos, tais como a ideia central, objetos, personagens, estilo, público-alvo, mecânica, dentre outros.

O conteúdo de introdução à química orgânica, juntamente com a temática dos óleos essenciais foram inseridos no jogo. Foi desenvolvido o primeiro protótipo do jogo. Esse jogo promove uma relação entre ciência, educação e games.

## REFERÊNCIAS

- FERNANDES, K. T.; LUCENA, M. J. N. R.; ARANHA, E. H. S. Uma Experiência na Criação de *Game Design* de Jogos Digitais Educativos a partir do *Design Thinking*. *Novas Tecnologias na Educação*, v. 16 nº 1, julho, 2018
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens – O Jogo como Elemento da Cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva. 2004.
- REZENDE, A. C.; CHAGAS, M. G. A.; SOUZA, T. L. M.; SILVA, T. S. T. Design de personagens voltado para reflexões sobre diversidade e representatividade de gênero em games. XVI SBGames – Curitiba – PR – Brazil, November 2nd - 4th, 2017.

## AGRADECIMENTOS