

JOGO QUIZ PARA QUÍMICA

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Raysa Ellen Santos Braga, José Nunes da Silva Júnior, Antonio Jose Melo Leite Junior

Uma parceria mantida entre o Departamento de Química Orgânica e Inorgânica e o Instituto Universidade Federal, ambas entidades da Universidade Federal do Ceará, mantém o Projeto LDSE (Laboratório de Design de Softwares Educacionais), onde são criados conteúdos interativos e jogos digitais voltados ao ensino de Química. Ultimamente o LDSE tem se focado mais diretamente no desenvolvimento de jogos do tipo quis, de perguntas e respostas, em diversas plataformas, que abrangem desde serviços online até aplicativos para dispositivos móveis. Esse trabalho tem como objetivo demonstrar uma metodologia de avaliação de usabilidade própria para a análises dos jogos atualmente em desenvolvimento. Tal metodologia estende o trabalho de Steve Krug, autor do livro Não me Faça Pensar, voltado ao estabelecimento de websites simples e eficientes. Considerando variáveis de uso como clareza e coerência, a metodologia busca dar suporte à elaboração de jogos que gerem interesse nos usuários. Para tanto, as interfaces gráficas e modelos de interação empregados nos jogos devem ser bem organizados e fáceis de entender. Para tanto, traçando-se um paralelo entre os mundos real e virtual, e mais uma vez baseando-se nos princípios de análise de Krug, a metodologia parte da classificação dos jogadores dos jogadores em duas categorias distintas: os que gostam de pedir ajuda assim que chegam em determinado local e os que primeiro procuram por possíveis sinalizações para, então depois, caso não encontrem tais sinais, pedir ajuda. Dessa forma, os jogos desenvolvidos devem dar suporte necessariamente a ambas as categorias de jogadores, fornecendo ferramentas para fascinar ajudar o usuário e, paralelamente, fasciná-lo pela simplicidade e pela eficiências das soluções interativas disponibilizadas.

Palavras-chave: Ensino. Química. Jogos. Usabilidade.