



Jogo Digital Do Tipo Narrativa Interativa Como Ferramenta De Auxílio No Processo Do Ensino De Química

Jeferson Galdino da Silva Costa¹; Ubirajara Santos Nogueira²; Ana Nery Barbosa³; Wendel Silva Amorim⁴

1- ID - Campus Petrolina- e-mail para contato: jeferson.galdino@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

2- Coordenador- Campus Petrolina e-mail para contato: ubirajara.nogueira@ifsertao-pe.edu.br;

3- Supervisor- EREMCC - Escola de Referência em Ensino Médio Clementino Coelho- e-mail para contato: ananeryb@gmail.com ;

4- IF Sertão Campus Petrolina

RESUMO

Introdução: Este projeto tem o enfoque de aplicar um jogo do tipo narrativa interativa visual novel, desenvolvido previamente pelos próprios bolsistas, em forma de aplicação web, como instrumento do processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos referentes à matéria de química do ensino médio, tendo em vista tanto intervenções em sala de aula quanto a utilização com autonomia no ensino a distância. Unindo assim recursos da computação (software) e da pedagogia (metodologia ativa de gamificação). **Objetivos:** Geral Desenvolver competências e habilidades, por meio da interação, facilitando ao aluno o entendimento de conteúdos de química através de uma atividade divertida. Específicos Aplicar a ferramenta que é acessível em diversos dispositivos oferecendo versatilidade e mais oportunidades de uso para o professor e ao aluno, tornando assim uma experiência de mais fácil acesso; Minimizar o grau de rejeição às novas tecnologias como ferramenta educacional que é presente em grande parte dos professores. **Metodologia:** O projeto se baseia na aplicação de um jogo virtual desenvolvido pelos bolsistas, do gênero narrativa interativa, feito para ser remodelado e aplicado ao ensino dos conteúdos de diferentes disciplinas. A execução ocorreu nas turmas do terceiro ano E e F da Eremcc, durante o ensino remoto. As atividades foram realizadas semanalmente, acompanhando o avanço da ementa da disciplina. O jogo, em cada aula, apresentou uma revisão dos tópicos da disciplina e aplicou atividades competitivas em grupo. **Resultados:** Na pesquisa feita ao início do projeto foi aferido que: *Todos tem celular e 77% computador* Intenção da turma de utilizar tanto no celular quanto computador *Apenas 19.3% teve alguma experiência de tecnologia na educação fora slides e aula tradicional em laboratório Durante a execução houve participação ativa de 93.9% dos alunos. Muito satisfatório. Após a execução: *100% considerou o jogo de fácil acesso *Tivemos aprovação de 78.6% dos alunos *89.3% se considera afetado pela pandemia **Considerações Finais:** Jogos digitais do gênero narrativa interativa visual novel, mesmo que em fase inicial de implementação na Educação Brasileira, mostra um grande potencial. Nós, tanto como educadores quanto como alunos, precisamos romper com a visão tradicional de que os jogos digitais são apenas uma opção de atividade com o único propósito de entretenimento e explorar as potencialidades pedagógicas que os mesmos nos oferecem.

Palavras-chave: Educação; jogos educativos; jogos digitais; cooperação; socialização.

AGRADECIMENTOS: Agradecemos primeiramente a Deus, por sua imensurável graça e misericórdias que se renovam a cada dia. Dedicamos este trabalho, assim como nossas vidas, especialmente a Ele que mesmo sendo Deus não se apegou a própria majestade e se tornou homem, galileu, o doador da vida e de todas nossas capacidades intelectuais que nos deu condições e motivações para executar este projeto.

Agradecemos a professora Ana Nery Barbosa e o professor Ubirajara Santos Nogueira que coordenaram o projeto.

Campus: Petrolina

Subprojeto: Artes / Música