

DESENVOLVIMENTO E UTILIZAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL NO AUXÍLIO DA APRENDIZAGEM NO COMPONENTE CURRICULAR DE QUÍMICA

Letícia Vitória Toldo Bragança; Luiz Felipe Fernandes da Silva; Rhyron Gabriel Azevedo de Oliveira; Fabiano Henrique de Freitas Bezerra e Ewerton Richard Fernandes Teixeira.
ewerton_richard@hotmail.com

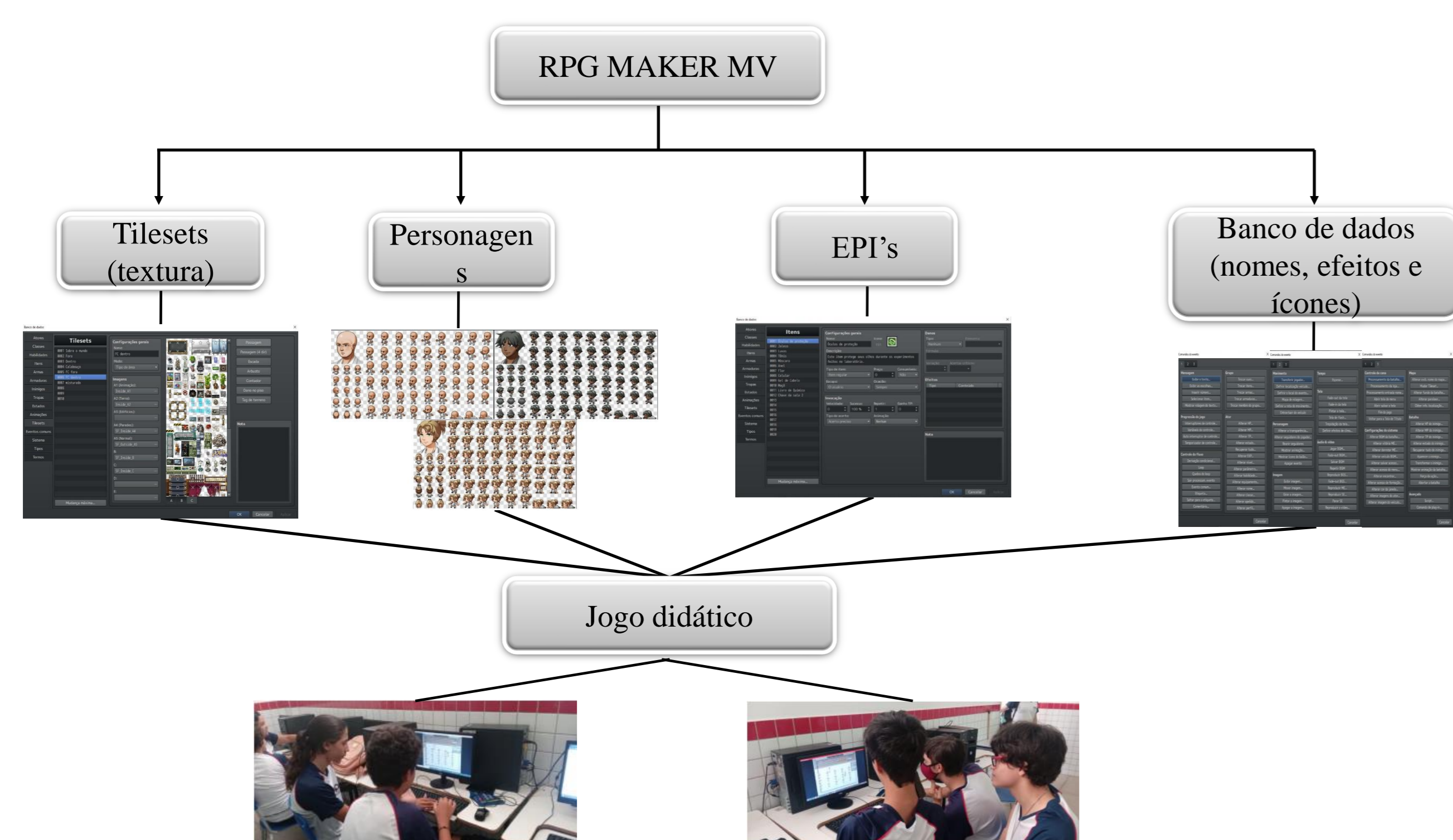
1. INTRODUÇÃO

A informatização está inserida no cotidiano da sociedade contemporânea, dessa forma os educadores têm um papel fundamental em integrar o uso da tecnologia com a educação.

O componente curricular de Química é considerado pelos estudantes uma das mais difíceis, já que é necessário a abstração. Diante disso, houve a implementação das aulas práticas para fixação dos conteúdos teóricos. Entretanto, nem todos colégios possuem condições financeiras para terem um laboratório, visto que é alto o investimento em reagentes, vidrarias e equipamentos.

Uma alternativa para suprir essa necessidade, é a utilização laboratórios virtuais. No entanto, observou-se escassez de recursos pedagógicos voltados para área de Química. Diante disso, o objetivo desse trabalho é desenvolver um jogo digital tipo RPG que facilite a aprendizagem das normas laboratoriais de maneira lúdica e prática.

2. MÉTODOS



3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo didático foi desenvolvido no RPG MAKER MV e testado com 25 estudantes dos cursos de informática e redes de computadores do CEEP Profª Lourdinha Guerra, Parnamirim/RN.

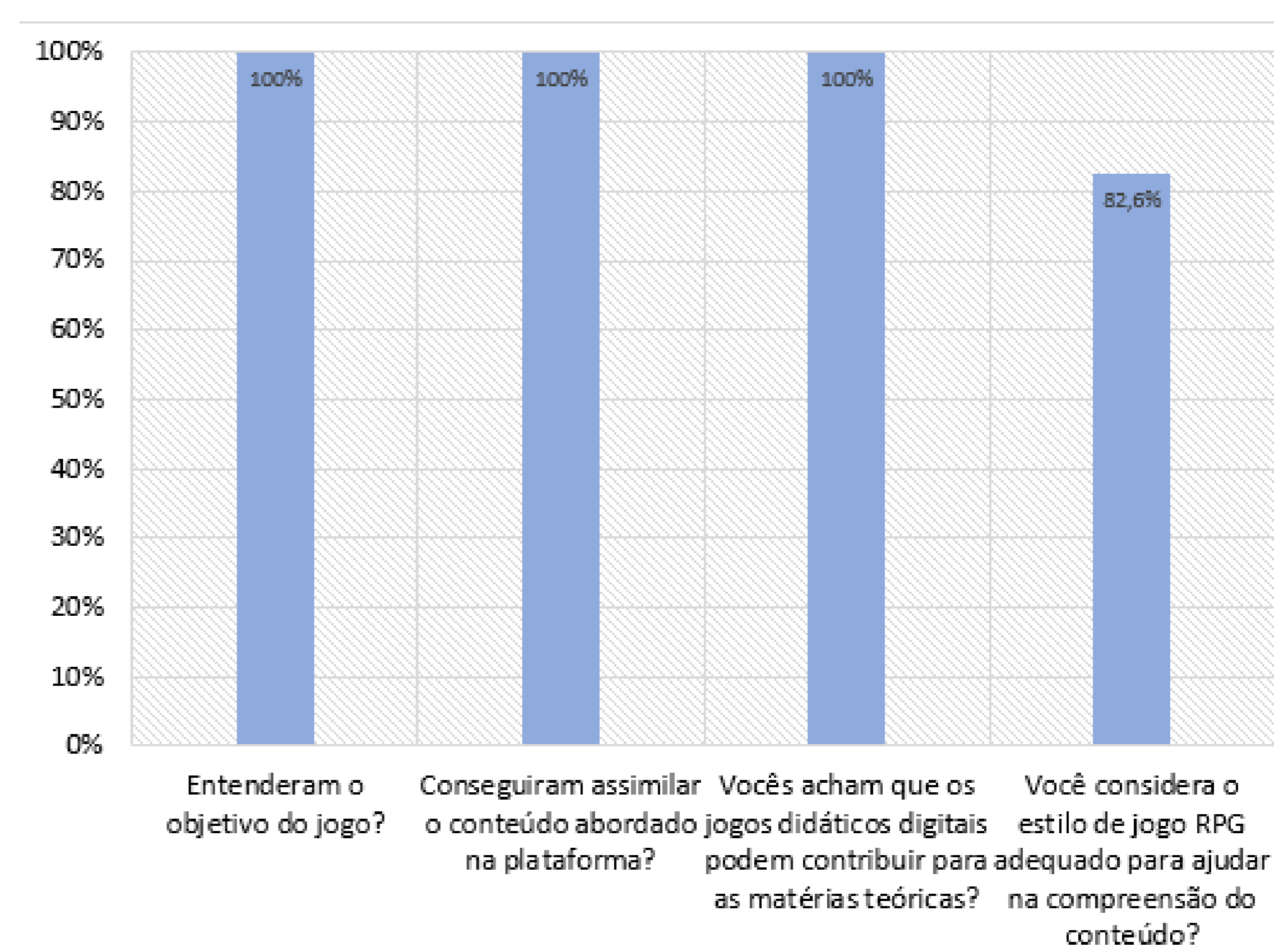
A narrativa desse jogo trata-se dos estudantes realizarem tarefas, antes de entrarem no laboratório, como por exemplo procurarem EPI's (Figura1).

Figura 1 – Imagens do jogo didático



No questionário foram levantadas questões relacionadas ao objetivo do software didático e sua viabilidade para uma aprendizagem mais dinâmica (Gráfico 1).

Gráfico 1 – Avaliação do jogo didático



4. CONCLUSÃO

Os estudantes tiveram uma visão positiva do uso do jogo didático digital como ferramenta auxiliar, aumentando o interesse pelo conteúdo da componente curricular.

De acordo com o estudo, foi visível o quanto é importante a criação de um jogo didático para o ensino da Química, pois de forma lúdica torna a aprendizagem prazerosa e significativa.

5. REFERÊNCIAS

BENEDETTI FILHO, E., DOS SANTOS, C. G. P., CAVAGIS, A. D. M., & DOS SANTOS BENEDETTI, L. P. (2019). **Desenvolvimento e aplicação de um jogo virtual no ensino de Química**. Informática na educação: teoria & prática, 22(3 Set/Dez).

BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games**. Disponível em: <<http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper71.pdf>>. Acesso em: 13 de setembro. 2022.

CARRIELLO, G. M. Da Silva, G. P., PEGORARO, G. M., BATISTA, J., & JUNIOR, S. (2022, maio 5). Digital Object Identifier System. Doi.org; <https://doi.org/> Acesso em: 29 de outubro. 2022.