



DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO SÉRIO A PARTIR DA UTILIZAÇÃO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS DA BNCC

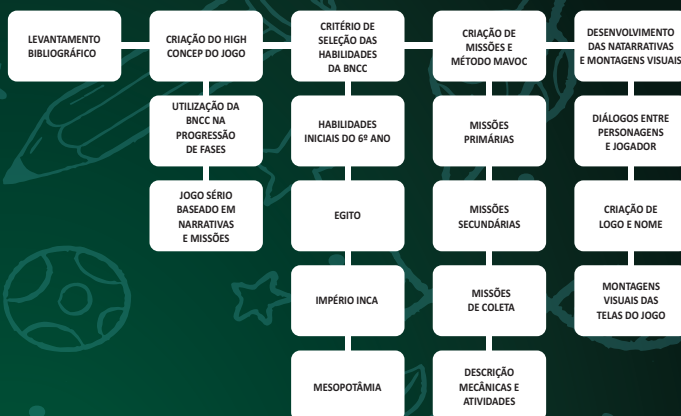
ALUNA: BEATRIZ GAMA - MATRIZ EDUCAÇÃO RJ
ORIENTADOR: MICHAEL DOUGLAS / **COORIENTADOR:** JÉSSICA OLIVEIRA

INTRODUÇÃO: Hoje mais da metade dos brasileiros não concluiu o Ensino médio, sendo o segundo maior motivo de evasão escolar o desinteresse nos estudos (IBGE; PNAD 2019). Em contrapartida a indústria dos jogos cresce cada vez mais a cada ano movimentando entorno de US\$152 bilhões (TechNET Immersive, 2019). Portanto, motivar e engajar o aluno com o uso de metodologias que o permitam ser ativo no processo (MORAN, 2015) é uma das formas mais eficientes de mudar o paradigma da Educação.

HIPÓTESE: É possível desenvolver Arcos Narrativos dentro de um Jogo Sério que englobam as habilidades e competências da BNCC com foco na aprendizagem das mesmas de maneira lúdica e divertida?

METODOLOGIA: Este projeto teve como propósito, primeiramente, o levantamento bibliográfico sobre a importância de utilizar as metodologias ativas no processo de ensino aprendizagem através dos jogos sérios.

RESULTADOS: Como resultados foram apresentadas habilidades da BNCC do 6º ano e a partir delas criadas narrativas interativas e atividades.



OBJETIVOS FUTUROS: Como objetivos futuros visamos a criação do jogo de maneira completa bem como sua integração com tecnologias mais avançadas como a abertura de servidores online e o uso de realidade virtual em determinadas atividades.

FONTES: IBGE. Agência de Notícias IBGE. 2020. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/28285-pnad-educacao-2019-mais-da-metade-das-pessoas-de-25-anos-ou-mais-nao-completaram-o-ensino-medio>>. Acesso em: 27 ago. 2021. / MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In Coleção Mídias Contemporâneas.

Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II | Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca FotoPROEX/UEPG, 2015

³TechNET Immersive : <https://invisioncommunity.co.uk/video-game-industry-now-worth-163-1b/>

