

10^a Feira de Ciências e Tecnologia do Município de Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do Piemonte Norte do Itapicuru

APRENDIZAGEM A PARTIR DO JOGO EDUCACIONAL NIO RPG

Evelyn Naiane Oliveira dos Santos^{1*}, Erick Borges Brito¹, Ana Beatriz da Silva Pinheiro¹, Samuel Oliveira dos Reis¹, Danilo Sande²

(1) Discentes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, Campus Itaberaba. (2) Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, Campus Itaberaba. E-mail: danilo.sande@ifbaiano.edu.br

Categoria: () Fundamental (X) Médio/Técnico () Subsequente
Forma de apresentação: (X) Exposição () Painel () Maquete () Outro
Cidade: Itaberaba - BA

Resumo:

A introdução de jogos digitais no contexto educacional tem se consolidado como uma estratégia para potencializar a aprendizagem dos estudantes. Nesse contexto, esse projeto se propõe a analisar a efetividade do jogo educacional imersivo NiO RPG, um jogo 3D desenvolvido para promover aprendizagem de estudantes do Ensino Médio. O jogo traz uma protagonista indígena e cenários inspirados na cultura e nas paisagens latino-americanas, incorporando elementos históricos, sociais e ambientais. No jogo a heroína precisa salvar a sua vila, que sofre de exploração social e ambiental, através de desafios e missões educativas. As missões abordam conteúdos de biologia, matemática e física de forma lúdica e contextualizada, estimulando resoluções de problemas, raciocínio lógico, navegação e exploração. A pesquisa adota uma abordagem exploratória com métodos quantitativos e qualitativos, utilizando questionários validados e entrevistas para avaliar a percepção de aprendizagem dos estudantes do 1º ano do ensino médio do IFBaiano – campus Itaberaba que interagirem com o jogo. A proposta busca demonstrar como jogos digitais podem ser utilizados como recursos pedagógicos eficazes, aproximando o ensino da realidade cultural dos estudantes e oferecendo uma alternativa inovadora à educação tradicional.

Palavras-Chave: NiO RPG; jogo educacional; aprendizagem.

Referências:

GEE, J. P. Bons video games e boa aprendizagem. *Perspectiva*, [S. 1], v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>>. Acessado em: 7 de outubro de 2025.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. *RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008.