



INSTITUTO FEDERAL  
Sertão Pernambucano | Campus  
Petrolina

# XVI JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

07 e 08/10

ISSN: 2447-7435

## Narrativa Interativa: Um Elemento Facilitador No Processo Ensino Aprendizagem Na Disciplina De Biologia

Jaiany Da Silva Gomes Fonseca<sup>1</sup>; Maria Do Socorro Tavares Cavalcante Vieira<sup>2</sup>

1-Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato: jaiany.gomes@aluno@ifsertao-pe.edu.br;

2- Orientador - Campus Petrolina e-mail para contato:socorro.tavares@ifsertao-pe.edu.br;

### RESUMO

**Introdução:** A visual novel é um gênero versátil e com predominância na sociedade oriental, mas que vem ganhando seu espaço no ocidente [Alves e Taborda, 2015], sua principal característica é a presença da narrativa interativa, uma abordagem que possibilita ao jogador ser o protagonista principal deste jogo, onde suas ações/escolhas influenciam diretamente no caminho que o jogo irá seguir. **Objetivos:** Desenvolver uma visual novel para o ensino de um conteúdo específico da disciplina biologia, tornando-a capaz de auxiliar no processo ensino aprendizagem e visando a possibilidade de torná-la como objeto de aprendizagem. **Metodologia:** Para essa pesquisa é necessário que haja duas turmas, para isso o professor irá selecionar uma turma podendo ser escolhida entre 1º ou 2º ano, do curso Técnico em Informática. Após a escolha da turma esta será dividida em duas turmas, uma turma de controle e uma experimental, onde a turma de controle é o grupo que não irá ser testado. A pesquisa se classificara como quanti-quali **Resultados:** Espera-se que essa pesquisa possa contribuir diretamente com as metodologias de ensino dos professores por meio da criação de narrativas interativas o que deve tornar aprendizagem dos alunos mais significativa e as aulas mais atraentes e motivadoras. Por fim, essa pesquisa supõe que ao popularizar a visual novel como um objeto de aprendizagem digital, irá promover a inclusão digital no ambiente escolar, necessário para contribuir com o desenvolvimento social de todos os envolvidos no meio. **Considerações Finais:** Espera-se que essa pesquisa possa contribuir diretamente com as metodologias de ensino dos professores por meio da criação de narrativas interativas o que deve tornar aprendizagem dos alunos mais significativa e as aulas mais atraentes e motivadoras. Por fim, essa pesquisa supõe que ao popularizar a visual novel como um objeto de aprendizagem digital, irá promover a inclusão digital no ambiente escolar, necessário para contribuir com o desenvolvimento social de todos os envolvidos no meio.

**Palavras-chave:** Visual Novel; Educação; Ensino.

**Modalidade:** PIBIC

**Campus:** Petrolina