



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Araranguá
Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação

DEFESA DE MESTRADO

Aluno (a): Fabiano Napolini de Oliveira

Orientador (a): Eliane Pozzebon

Coorientador (a): Luciana Bolan Frigo

Data: 20/06/2017 **Horário:** 9:00 **Local:** UFSC – Campus Mato Alto **Sala:** Miniauditório – 201

Título: Abordagem de uma Metodologia para o Desenvolvimento de Competências na Produção de Jogos Digitais Didáticos.

Resumo: Os jogos digitais estão presentes no contexto educacional como recurso didático e se percebe uma preocupação atual em desenvolvê-los com foco em aprendizagem e diversão. Motivado por esse contexto, o trabalho tem como objetivo abordar o uso da metodologia dos sete passos para o desenvolvimento de competências para produzir jogos digitais didáticos. Assim, pode-se observar sua contribuição perante a diversão e aprendizagem proposto no jogo. A metodologia se baseia primeiramente em revisão sistemática da terminologia jogos digitais didáticos. Também o estudo da metodologia dos sete passos para o desenvolvimento de competências, abordando o termo competência e cada passo da metodologia foco da pesquisa. A seguir, ela foi adaptada para a produção de jogos digitais didáticos, tendo como base os autores originais da metodologia e fazendo inferências com autores voltados ao projeto de jogos digitais. Uma vez adaptada, a metodologia foi usada no projeto de um estudo de caso chamado “Isaac e o Enigma do Explorador” para se trabalhar a competência de reconhecimento de pontos turísticos da região sul de Santa Catarina com alunos universitários entre 18 a 22 anos. Depois, o jogo foi aplicado com o público-alvo para se verificar a eficiência do método perante diversão e aprendizagem. Baseado no experimento realizado com os estudantes, observou-se que o estudo de caso desenvolveu a aprendizagem dos alunos de uma forma instigante e motivadora, além de demonstrar que é possível utilizar tal metodologia para projetar jogos didáticos divertidos. A contribuição da pesquisa apresenta novas diretrizes de produzir projetos de jogos digitais didáticos de forma organizada, flexível e que tenha enfoque em um *software* de entretenimento que seja divertido e com aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos Digitais Didáticos. Metodologia de Desenvolvimento de Competências.

Banca examinadora:

Prof^ª Eliane Pozzebon - Orientadora

Prof. Roderval Marcelino - Membro do PPGTIC

Prof. Robson Rodrigues Lemos - Membro do PPGTIC

Prof^ª Mônica Stein - Membro externa ao PPGTIC