Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Araranguá

Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação

**DEFESA DE MESTRADO**

**Aluno (a): Ricardo Luiz Aoki**

Orientador (a): Patricia Jantsch Fiuza

Coorientador (a): Robson Rodrigues Lemos

**Data: 01/03/2018** Horário: 14h30 Local: Campus Mato Alto Sala: 201

**Título:** APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE REDAÇÃO JORNALÍSTICA: UM ESTUDO DE CASO DA NARRATIVA DIGITAL APLICADA NO NEWSGAME APRENDENDO JORNALISMO.

**Resumo:** O Jornalismo é uma das áreas do conhecimento humano que mais sofre interferência com a revolução das Tecnologias da Informação e Comunicação. Entende-se que existe uma crise que ronda o ensino e prática do jornalismo. Essa pretensa crise se dá por inúmeros fatores que vão da falta de obrigatoriedade do diploma para o exercício da profissão e transversa pelos métodos de ensino e perfil dos futuros jornalistas. Essa pesquisa se justifica pela importância em ampliar os estudos sobre as narrativas digitais aplicadas com base na Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais para a criação de interfaces que possam ser utilizadas como metodologia no ensino da redação jornalística. Nessa pesquisa busca-se preencher apenas uma lacuna no processo de ensino ao propor um newsgame de letramento para uso em smartphones com a finalidade de auxiliar no ensino de redação jornalística. O aplicativo tornou possível verificar empiricamente a busca de respostas para falsear a hipótese de que uma narrativa digital aplicada em Ambiente de Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, utilizando um newsgame de letramento, irá contribuir no ensino de redação jornalística. Para tal trabalho a metodologia adotada é uma pesquisa aplicada através de um estudo de caso com enfoque qualitativo. O instrumento utilizado no estudo de caso é uma avaliação de usabilidade do newsgame de letramento desenvolvido para esse fim. O objetivo geral é avaliar se as narrativas digitais utilizadas em Ambiente de Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais contribuem para o ensino de redação jornalística. O desenvolvimento do newsgame Aprendendo Jornalismo tomou como base teórica o Ciclo de Engenharia de Usabilidade que permite a realização de sucessivos ciclos de desenvolvimento baseado nas respostas dos usuários do sistema. O estudo de caso foi aplicado em três turmas de jornalismo, totalizando 32 participantes, que responderam ao questionário de satisfação logo após a utilização do software em sala de aula. Os resultados tomaram como base um modelo de avaliação de jogos educacionais proposto por Rafael Savi que tem o objetivo de avaliar a qualidade de tais jogos a partir da reação que o aprendiz ou jogador teve em relação ao jogo educativo. A avaliação dos resultados tomou como base três fatores: Motivação, Experiência do Usuário e Conhecimento. Nesse sentido o newsgame Aprendendo Jornalismo obteve, numa escala Likert, o melhor resultado no Fator de Conhecimento. A conclusão é que os usuários reagiram satisfatoriamente ao newsgame de letramento o que leva a entender que o jogo Aprendendo Jornalismo pode contribuir com o ensino de redação jornalística. Entretanto, concluiu-se que é necessário, em estudos futuros, realizar uma avaliação do aprendizado que possa medir com precisão se os alunos de jornalismo podem aprender utilizando um newsgame de letramento. Outrossim, será necessário reiniciar o Ciclo de Engenharia de Usabilidade afim de avançar nas lacunas identificadas no estudo de caso.

**Palavras-chave**: Newsgame de Letramento. Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Narrativas Digitais. Redação Jornalística. Jogos Educacionais.

**Banca examinadora:**

Profª Drª. Patricia Jantsch Fiuza

Profº Dr. Fernando José Spanhol

Profª. Drª. Rita de Cássia Romeiro Paulino

Prof. Dr. Marcio Vieira de Souza