

Título do Projeto

Uso de Jogos Digitais para Aprendizagem Móvel

Linha 02: Ferramentas Tecnológicas para Educação a Distância

Orientador : Juliana Regueira Basto Diniz

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância

Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Resumo e Justificativas

Jogos digitais podem ser utilizados como facilitadores no processo de ensino-aprendizagem. Essas ferramentas quando executadas em dispositivos móveis como tablets e smartphones potencializam as perspectivas educacionais, pois possibilitam a promoção da aprendizagem móvel. Diversos autores defendem que existem princípios de aprendizagem incorporados aos jogos, pois através deles, as crianças e os adolescentes podem aprender a lidar com erros de forma mais dinâmica e interativa que numa sala de aula. Os nativos digitais fazem uso naturalmente de dispositivos móveis, ampliando, assim, as possibilidades educacionais destas ferramentas.

Objetivo: Utilizar técnicas de aprendizagem para os nativos digitais, empregando-as através do desenvolvimento de jogos para aprendizagem móvel, como facilitadores no processo de ensino.

Objetivos Específicos:

1. Estudar técnicas de aprendizagem dos nativos digitais, através do uso de jogos;
2. Adquirir conhecimentos no âmbito da engenharia de software para construção de jogos digitais;
3. Analisar ferramentas de desenvolvimento de jogos para aprendizagem móvel;
4. Implementar um jogo digital como ferramenta para aprendizagem móvel;
5. Testar o jogo desenvolvido num ambiente educacional

Resultados Esperados:

Desenvolvimento de um produto do tipo jogo digital aplicado à aprendizagem móvel, utilizando técnicas da engenharia de software para desenvolvimento de softwares educacionais.

Perfil do Candidato: Graduado em Ciência da Computação, Licenciatura em Computação, Sistemas de Informação, Engenharias e áreas afins.

Habilidades Desejáveis:

- Habilidade para leitura em língua inglesa;
- Vicência da Prática docente;
- Habilidade para utilizar ferramentas de desenvolvimento para dispositivos móveis;

Principais Responsabilidades no Projeto:

- Definição do problema da pesquisa a partir de estudo do referencial teórico;
- Escolha do escopo do tipo do jogo a ser desenvolvido, bem como as ferramentas e os dispositivos que comportaram esse produto;
- Desenvolvimento o protótipo;
- Testado protótipo no ambiente educacional;
- Publicação dos resultados obtidos em eventos científicos da área;