

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO

INSTITUTO DE AGRONOMIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AGRÍCOLA

TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DO CAMPO: UM ESTUDO DE CASO NO IFRR – *CAMPUS* NOVO PARAÍSO

ROMERO GOMES DA SILVA

Pré-projeto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Agrícola da UFRRJ, como pré-requisito no processo de seleção de candidatos à Turma 2º. Semestre 2016 – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima – IFRR.

Seropédica, RJ

Junho de 2016

Sumário

[1. Introdução 3](#_Toc453158791)

[2. Objetivo Geral 5](#_Toc453158792)

[2.1. Objetivos Específicos 5](#_Toc453158793)

[3. Referencial Teórico 6](#_Toc453158794)

[4. Metodologia 6](#_Toc453158795)

[5. Referências Bibliográficas 7](#_Toc453158796)

[6. Cronograma 7](#_Toc453158797)

[7. Orçamento 7](#_Toc453158798)

# **Introdução**

Atualmente as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) trazem a possibilidade de tornar o processo de ensino aprendizagem mais dinâmico e inovador ao jovem aluno que vive no campo , como evidenciados em [Hax et al, 2015] e [Rossa et al, 2014] e [Hax et al, 2014].

Segundo [Gafarollo & Torres, 2011] "o uso destes artefatos como mediadores em processos educacionais e de inclusão social tem sido cada vez maior porque estas ferramentas possibilitam trocas, intercâmbios, permutas de informações, conhecimentos, experiências, saberes e competências que ajudam as pessoas a aprenderem coletiva e colaborativamente. Isto amplia a capacidade das pessoas interpretarem, entenderem, conceberem e resolverem problemas com as quais se deparam no cotidiano".

Entretando, [Gheller, 2015] diz que:

*"Educar hoje se tornou um grande desafio, é preciso repensar todo o processo e assumir um novo papel na história, tanto no âmbito urbano como no rural, utilizando ideias dentro das diferentes culturas, podendo assim contemplar uma nova visão de se educar."*

No cotidiano das escolas localizadas nas áreas rurais, as práticas e as estruturas, estão muito distantes de contemplarem os rumos idealizados pela sociedade e pelos educadores. Isto implica na viabilização da aplicabilidade das novas tecnologias na educação, conforme propõe a plataforma da educação do campo [Medeiros & Falkembach, 2013].

Segundo estes autores afirmam que:

*"Nas áreas rurais onde, historicamente, a educação sofre com limitações de recursos públicos e recursos humanos há, hoje, a necessidade de oferecer ferramentas que deem subsidio para potencializar qualitativamente o ensino-aprendizagem. Há iniciativa, que partem do poder público e educadores, de oferecer as condições adequadas para superar as mazelas da educação"*

Por outro lado, o avanço das Tecnologias Digitais (TD) proporciona mudanças e transformações em diversos setores, alterando significativamente as formas de viver e conviver. No entanto, Castells (1999) afirma que à medida em que a tecnologia provoca velozes modificações na sociedade, devido sua natureza dinâmica, também contribui para o surgimento de novas tecnologias. Com isso, surge um ciclo constante e contínuo de produção, usos e transformações.

A Educação está sendo diretamente estimulada pelas TDs, conforme afirmam [Frosi & Schlemmer, 2010, p115]:

*"Entre os segmentos da sociedade que vem sendo provocados pela presença das tecnologias, principalmente as digitais, está a Educação. Nela as tecnologias digitais (TDs) têm impulsionado mudanças e transformações significativas, vinculadas aos processos de ensinar e de aprender, fazendo surgir novas teorias que ampliam a compreensão, até então existente, sobre como se dá a aprendizagem."*

Paralelo a este avanço, podemos observar que alunos da atualidade possuem bastante familiaridade com mundo da tecnologia. Devido a isso, conseguem acesso a uma grande variedade de informações e formas de comunicação e interação. Criam as suas redes, “pensam com” e “a partir do uso” das tecnologias digitais.

Dentre diversas TDs existentes, que podem ser aplicadas no contexto educacional, as tecnologias móveis (*smartphones e tablets*) possibilitam o uso de diversos recursos pelos alunos ao mesmo tempo, e isso exige dos docentes uma nova postura, que aproveite ao máximo o potencial dessas ferramentas pedagógicas, pois na sociedade da informação, “a verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensina, mas sim a de criar condições de aprendizagem [...] o professor passa a ser o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno” [VALENTE, 2005, p.27].

Neste contexto, a questão que se pretende responder com este projeto é: a utilização de tecnologias digitais como ferramenta pedagógica por meio de um jogo digital educacional gamificado movél, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem na Educação do Campo?

Para responder tal questionamento, o campo de observação será a escola agrícola do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - *Campus* Novo paraíso, situado a 110Km de seu município sede, Caracaraí. Esta unidade do IFRR oferta curso técnico integrado ao Ensino Médio em Agricultura, Agroindústria e Agropecuária. Além do técnico subsequente em regime de alternância em Agropecuária.

No Instituto Federal de Roraima, *Campus* Novo Paraíso (IFRR, *Campus* Novo Paraíso), o maior contato dos alunos com a informática ocorre em uma disciplina própria com carga horária total de 80 horas, e que atua de forma transversal dando suporte a todas as outras disciplinas da Matriz Curricular do curso.

Diante do exposto, compreendendo a importância da busca constante pela qualidade do ensino na Educação do Campo, respeitando suas especificidades e observando as TDs por meio dos jogos digitais educacionais como uma ferramenta potencializadora para este fim, entende-se como mérito investigar a utilização de tecnologias digitais como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem na Educação do Campo mediante o desenvolvimento e avaliação de um jogo digital educacional gamificado móvel de perguntas e respostas relacionados a disciplinas técnicas.

Vale ressaltar que esta proposta não pretende substituir as ferramentas pedagógicas disponíveis voltadas para a Educação do Campo, mas sim contribuir para aprendizagem efetiva do educando de zonas rurais.

# **Objetivo Geral**

Investigar a utilização de tecnologias digitais como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem na Educação do Campo mediante o desenvolvimento e avaliação de um jogo digital educacional gamificado móvel de perguntas e respostas relacionados a disciplinas técnicas dos cursos ofertados pelo IFRR – Campus Novo Paraíso.

# **Objetivos Específicos**

Para atingir o objetivo geral, este projeto enumera os seguintes objetivos específicos:

1. Investigar a utilização de tecnologias digitais como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem no IFRR – *Campus* Novo Paraíso.
2. Desenvolver um jogo digital educacional gamificado com tema voltado para disciplinas técnicas.
3. Avaliar a visão do professor em relação a jogos digitais educacionais gamificado no IFRR – *Campus* Novo Paraíso.
4. Avaliar a visão do aluno em relação a jogos digitais educacionais gamificado no IFRR – *Campus* Novo Paraíso.
5. **Referencial Teórico**
   1. **Tecnologias Digitais e Jogos Digitais Educacionais**

Os jogos educacionais, em termos de estratégias de aprendizagem, já provaram serem uma ferramenta útil. Independentemente da classe social, do gênero e da idade do aluno, são bem aceitos, além de serem comprovadamente mais eficazes, em muitos aspectos, que a leitura de textos [Furio et al. 2013].

* 1. **Educação do Campo e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima – Campus Novo Paraíso**

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - *Campus* Novo paraíso, situado a 110Km de seu município sede, Caracaraí. Esta unidade do IFRR oferta curso técnico integrado ao Ensino Médio em Agricultura, Agroindústria e Agropecuária. Além do técnico subsequente em regime de alternância em Agropecuária.

O *Campus* Novo Paraíso tem uma área de abrangência que permite o acesso aos seus cursos e atividades de estudantes filhos de agricultores e proprietários rurais residentes em seis pequenos municípios do estado num total de 78.212 habitantes (IBGE, 2010), conforme especificação a seguir: Caracaraí, São Luiz do Anauá, São João da Baliza, Rorainópolis, Caroebe e Cantá.

Esta unidade do IFRR passou a ser visto pela comunidade local como uma oportunidade concreta de acesso a outros processos de educação, tanto na perspectiva da formação profissional como veículo para a ascensão social e garantia da expectativa de um futuro melhor para seus filhos.

* 1. **Gamificação**

A abordagem de gamificação incluiu o uso dos elementos de pontuação, níveis de experiência, títulos, desafios, conquistas e música

1. **Metodologia**

A pesquisa será desenvolvida dentro da perspectiva quantitativa e qualitativa. Através da aplicação de questionário semiestruturado, com 10 questões objetivas e subjetivas destinados aos alunos e professores do IFRR – *Campus* Novo Paraíso, com intuito de identificar e analisar a realidade do campo de observação. Conforme afirma Cervo et al (2007), o questionário o possui a vantagem do anonimato, onde os respondentes se sentem mais confiantes e resulta numa coleta de informações e respostas mais reais.

Após a primeira etapa, este projeto pretende desenvolver e avaliar um jogo digital educacional gamificado móvel de perguntas e respostas relacionados a disciplinas técnicas. Que se acredita em termos de estratégias de aprendizagem, ser uma ferramenta útil frente a outros recursos pedagógicos. Para isto, será aplicado questionário semiestruturado com perguntas objetivas e subjetivas em relação a ferramenta desenvolvida junto ao publico alvo.

E por fim a análise e interpretação dos dados coletados na prática de Jogos Digitais Educacionais, seguindo uma fundamentação teórica, a qual enfatiza e define possíveis soluções ao referido problema, a necessidade de oferecer ferramentas que deem subsidio para potencializar qualitativamente o ensino-aprendizagem voltadas para a Educação do Campo.

1. **Cronograma**

O cronograma do projeto a ser desenvolvido ocorrerá durante o biênio 2016-2018, conforme se apresenta:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mês/Atividades** | Ago/16 | Set/16 | Out/16 | Nov/16 | Dez/16 | Jan/17 | Fev/17 | Mar/17 | Abr/17 | Mai/17 | Jun/17 | Jul/17 | Ago/17 | Set/17 | Out/17 | Nov/17 | Dez/17 | Jan/18 | Fev/18 | Mar/18 | Abr/18 | Mai/18 | Jun/18 | Jul/18 |
| Estudar sobre teorias e metodologias pedagógicas envolvendo Jogos Digitais Educacionais no Contexto da Educação do Campo. | X | X | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aplicar questionário com alunos e professores do IFRR – Campus Novo Paraíso |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Consolidar e analisar os dados coletados no intuito de caracterizar a realidade do campo de observação |  |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Definir o conteúdo a ser abordado juntamente com a equipe pedagógica e professores |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Realizar o desenvolvimento do jogo digital educacional |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Promover a aplicação e avaliação dos recursos desenvolvidos, junto a um público em potencial, e realizar a estatística descritiva dos dados tabulados |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X | X | X |  |  |  |  |  |
| Realizar as devidas conclusões e documenta-los na dissertação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X | X |  |  |  |
| Publicar o trabalho em periódicos e congressos, preferencialmente, com *qualis* catalogado na CAPES. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X | X | X |

1. **Orçamento**

Para a elaboração do projeto de pesquisa, se faz necessário algumas despesas. Conforme são descritas na tabela abaixo:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Despesa | Quantidade | Custo (R$) |
| Capacitação em Desenvolvimento Móvel | 01 | R$4.500,00 |
| Serviços de Reprografia | 01 | R$130,00 |
| Total | | R$4.630,00 |

1. **Referências Bibliográficas**

Garcia et al (2015). Jogo Educacional no Processo de Ensino-Aprendizagem da Física, “O Roubo de Galileu”

Frosi & Schlemmer (2010) Jogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a Prática Docente.