

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO

INSTITUTO DE AGRONOMIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AGRÍCOLA

APRENDIZAGEM MÓVEL ATRAVÉS DE UM JOGO EDUCACIONAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA AUXILIAR O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM EM ESCOLAS AGRÍCOLAS

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 3](#_Toc453158792)

[2.1. Objetivos Específicos 3](#_Toc453158793)

[3. Referencial Teórico 3](#_Toc453158794)

[4. Metodologia 3](#_Toc453158795)

[5. Referências Bibliográficas 3](#_Toc453158796)

[6. Cronograma 3](#_Toc453158797)

[7. Orçamento 3](#_Toc453158798)

# **Introdução**

A questão que se pretende responder com este projeto é: um jogo educacional para dispositivos móveis sobre **assunto XXXXX**, elaborado seguindo os princípios da aprendizagem **XXXX**, pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem destes conteúdos em escolas agrícolas?

Diante deste questionamento inicial, buscar-se-á investigar ainda:

a) Quais ferramentas pedagógicas o professor de uma escola agrícola utiliza em sala de aula para estimular o aluno?

b) Caso o professor empregue dispositivos móveis em sala de aula, quais recursos destes aparelhos são utilizados?

c) Como será a avaliação do jogo educacional na disciplina XXX na visão do professor?

d) Como será a avaliação do jogo educacional na disciplina XXX na visão do aluno?

# **Objetivo Geral**

Desenvolver e avaliar um jogo educacional para dispositivos móveis, como ferramenta pedagógica, para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem em escolas agrícolas.

# **Objetivos Específicos**

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

1. Estabelecer uma arquitetura para um jogo educacional que auxilie o processo de ensino-aprendizagem em escolas agrícolas através de dispositivos móveis.
2. Desenvolver um jogo educacional que atenda ao item 2.
3. Promover a aplicação e avaliação dos recursos desenvolvidos, junto ao público em potencial, e realizar a estatística descritiva dos dados tabulados.

# **Referencial Teórico**

Realizar uma revisão sistemática da literatura sobre aprendizagem móvel aplicada à educação em escolas agrícolas

# **Metodologia**

# **Referências Bibliográficas**

# **Cronograma**

# **Orçamento**