

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

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: a utilização de tecnologias digitais como ferramenta pedagógica, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem em escolas do **campo/agrícola**?

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

a) Quais tecnologias digitais o professor de uma escola do **campo/agrícola** utiliza em sala de aula para estimular a aprendizagem do aluno?

b) Caso o professor empregue tecnologias digitais, como estes recursos são utilizados?

c) Como será a avaliação da utilização de tecnologias digitais na visão do professor?

d) Como será a avaliação da utilização de tecnologias digitais na visão do aluno?

# **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 sobre conceitos básicos de ciências.

Desenvolver e avaliar de um jogo digital educacional gamificado móvel de perguntas e respostas sobre conceitos básicos de ciências como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem na educação do campo.

# **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 na educação do campo.
2. Desenvolver um jogo digital educacional gamificado com tema voltado para conceitos básicos de ciências.
3. Avaliar a visão do professor em relação a jogos digitais educacionais gamificado nas escolas do campo.
4. Avaliar a visão do aluno em relação a jogos digitais educacionais gamificado nas escolas do campo.
5. **Referencial Teórico**
   1. **Educação do Campo**
   2. **Gamificação**

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

* 1. **Jogos Digitais Educacionais**
  2. **Ensino de Ciências**

1. **Metodologia**
2. **Referências Bibliográficas**
3. **Cronograma**
4. **Orçamento**