

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**

Atualmente 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, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem na Educação do Campo?

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

a) Quais tecnologias digitais o professor da Educação do Campo 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?

O uso de instrumentos interativos e sua mediação são cada vez mais estudados pelos especialistas e pesquisadores da Educação. Ferramentas como computadores, softwares e jogos digitais, alcançaram papel importante no processo ensino-aprendizagem, pela capacidade de atrair a atenção dos discentes por meio do lúdico, [MEC, 1996].

# **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.

# **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. **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. **Gamificação**

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

* 1. **Ensino de Ciências**

1. **Metodologia**

Para este projeto será utilizada a pesquisa qualitativa, pois proporcionará identificar e analisar a realidade na Escola do Campo. Também, favorecerá investigar a utilização de tecnologias digitais como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem na Educação do Campo, mediante a aplicação de um questionário com os alunos e professores.

Após a primeira etapa, a pesquisa pretende desenvolver e avaliar um jogo digital educacional gamificado móvel de perguntas e respostas sobre conceitos básicos de ciências. Que se acredita em termos de estratégias de aprendizagem, ser uma ferramenta útil frente a outros recursos pedagógicos.

Vale ressaltar que, a utilização das TDs independe de classe social, gênero e faixa etária, além de possibilitar e despertar o raciocínio lógico através da ludicidade. Tudo isto, em busca constante de um ensino de qualidade para a Educação do Campo. No entanto, respeitando seus limites da construção do conhecimento e autonomia.

E por fim a análise e interpretação na prática de Jogos Digitais Educacionais, seguindo uma fundamentação teórica, a qual enfatiza e define soluções ao referido problema, a falta de motivação e interesse em descobrir e explorar as novas tecnologias.

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.

1. **Cronograma**
2. **Orçamento**