

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO

INSTITUTO DE AGRONOMIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AGRÍCOLA

A UTILIZAÇÃO JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS 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 jogos digitais educacionais como ferramenta pedagógica, sob a perspectiva da aprendizagem XXXX, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem em escolas do campo?

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

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

b) Caso o professor empregue jogos digitais educacionais em sala de aula, como estes recursos são utilizados?

c) Como será a avaliação da utilização de um jogo digital educacional na visão do professor?

d) Como será a avaliação da utilização de um do jogo digital educacional na visão do aluno?

# **Objetivo Geral**

Investigar a utilização de jogos digitais educacionais 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 quais recursos de Tecnologia da Informação e Comunicação o professor de uma escola do campo utiliza em sala de aula e nos ambientes didáticos externos para estimular a aprendizagem do aluno.
2. Avaliar a utilização em jogos digitais educacionais em escolas do campo.
3. Avaliar a visão do professor em relação a jogos digitais educacionais nas escolas do campo.
4. Avaliar a visão do aluno em relação a jogos digitais educacionais nas escolas do campo.
5. **Referencial Teórico**
6. **Referencial Teórico**

# **Metodologia**

# **Referências Bibliográficas**

# **Cronograma**

# **Orçamento**