

COLHEITA DIGITAL: UMA PROPOSTA DE INOVAÇÃO PARA O LETRAMENTO DIGITAL

Diana Dayara Suzart Uzeda Lopes ¹
Antonio Pinheiro Saad Batista ²
Karen Cristina Afonso da Silva ³
Mario Lucio de Àvila ⁴

RESUMO

A plataforma Colheita Digital, desenvolvida pelo Centro de Gestão e Inovação da Agricultura Familiar da Universidade de Brasília (Cegafi/UnB), no âmbito da Ação Ride SAN DF+ surge como parte de uma estratégia de gamificação, com a possibilidade de construção de conhecimento e formação cidadã sobre o meio digital. O presente trabalho focalizará na promoção de infra-estrutura de aprendizagem e desenvolvimento digital a partir da utilização da gamificação para processos formativos e de autonomia cidadã. Para tanto, será utilizada uma abordagem de jornadas e missões, com o intuito de realizar a mediação de ferramentas do mundo digital, e apresentar também quando usar e quais cuidados tomar. O material elaborado para cada um das jornadas de conhecimento (Jornada Digital, Jornada de Cidadania e Jornada de Cartografia Digital) serão apresentados para jovens selecionados em cinco assentamentos rurais localizados na Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno (RIDE DF), sendo três no estado de Goiás, um em Minas Gerais e um no Distrito Federal. Estes jovens serão bolsistas apoiados pela FAPDF e contarão com mentoria de facilitadores locais. A plataforma ainda contará com um “sistema de recompensas”, onde os jovens, após realizar as atividades, ganharão moedas denominadas de “Cegafianitos” e poderão trocá-las por recompensas que estarão disponíveis. A partir da iniciativa espera-se propor, estruturar, animar, fortalecer e autonomizar uma rede de letramento digital e apoio à gestão de dados e produção de informações, por meio do co-compartilhamento de formação e informação em plataforma colaborativa de comunicação e gestão de informações. Justifica-se a proposta pela carência de habilidades digitais identificadas em iniciativas de uso de tecnologias de comunicação e informação no espaço da agricultura familiar na RIDE-DF+.

Palavras-chave: Gamificação, RIDE DF, Plataforma, Tecnologia da Informação, Educação.

¹ Graduado pelo Curso de Gestão do Agronegócio pela Universidade de Brasília - DF, diana.cegafi@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Naturais da Universidade de Brasília - DF, antoniosaad.cegafi@gmail.com;

³ Graduado pelo Curso de Licenciatura em Ciências Naturais da Universidade de Brasília - DF, karenc.afonso@gmail.com;

⁴ Professor orientador: Doutor em Desenvolvimento Sustentável, Universidade de Brasília - DF, avila@umb.br.