

## **Núcleo de Pesquisa em Informática na Educação - NIE**

**Breno Fabrício Terra Azevedo<sup>1</sup>, Adelson Siqueira Carvalho<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense - Rua Dr. Siqueira,  
273 - Parque Dom Bosco - CEP 28030-130 - Campos dos Goytacazes - RJ - Brasil

bterra@iff.edu.br, acarval@iff.edu.br

### **1. Nome do Grupo**

Núcleo de Pesquisa em Informática na Educação (NIE).

### **2. Objetivos**

O Núcleo de Pesquisa em Informática na Educação tem como objetivo principal desenvolver pesquisa aplicada ao processo de ensino e aprendizagem de diferentes áreas do conhecimento, auxiliada por Tecnologias da Informação e Comunicação, bem como atender a demandas específicas do IFFluminense, tais como: suporte à prática docente, auxílio de professores e funcionários na utilização de softwares educativos, com foco na educação presencial e à distância.

### **3. Instituições participantes**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense.

### **4. Pesquisadores envolvidos**

Adelson Carvalho, André Uebe, Arilise Lopes, Breno Terra, Eliane Vigneron, Gilmara Barcelos, Helvia Bastos, Maria Leticia Leite, Maurício Amorim, Ricardo Barcelos, Rodrigo Garrett, Rogério Avellar, Silvia Batista, Suzana Macedo.

### **5. Principais projetos (em andamento) e fomentos recebidos**

Algumas das bolsas de iniciação científica disponibilizadas aos alunos são provenientes do IFFluminense e outras do CNPq. Os principais projetos (em andamento) do NIE são: Análise automática de fóruns de discussão; Uso de softwares de simulação na experimentação e na resolução de problemas interdisciplinares; Site de apoio ao ensino de eletromagnetismo usando objetos de aprendizagem em realidade aumentada; Estudos e implantações para aprimoramentos de funcionalidades interacionais para o ambiente virtual de aprendizagem colaborativa Rede de Saberes Coletivos (RESA); Produção e divulgação científica de materiais digitais em espaços não formais de aprendizagem: vislumbrando possibilidades; Reusabilidade de objetos e tecnologias de aprendizagem; ECA - Experimentos em Controle e Automação; Desenvolvimento de objetos de aprendizagem digitais acessíveis para alunos com deficiência visual; Integração de software de mineração de texto na plataforma Moodle; Um objeto de aprendizagem de apoio à resolução de problemas interdisciplinares; Aprendizagem com dispositivos móveis; Desenvolvimento de objetos de aprendizagem em realidade aumentada para visualização de campos magnéticos; Desenvolvimento de um site de apoio ao ensino de eletromagnetismo que possibilite visualização e interação com os campos magnéticos.