A PRODUÇÃO DE RED DE MATEMÁTICA EM CONFORME COM A BNCC

XXXVII Encontro de Iniciação Científica

Lidya de Lima Monteiro, JOYCE DA SILVA SOUSA, Jose Aires de Castro Filho

Reflexo da atual era digital, a presença gradativa de ferramentas tecnológicas nas salas de aula tem suscitado uma crescente demanda de Recursos Educacionais Digitais (RED) que atendam às necessidades da escola. Tais necessidades podem ser de caráter tecnológico ou pedagógico, motivadas principalmente pela implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Buscando identificar e solucionar as principais demandas de recursos direcionados à Educação Básica, o Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA/UFC) deu início a um processo de produção de RED para o Ensino Fundamental, com base em concepções pedagógicas e tecnológicas atuais. Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento de RED de Matemática. A metodologia adotada no estudo de desenvolvimento baseou-se na engenharia de software, conhecida como metodologias ágeis, dividida em três etapas: 1) estudo de recursos digitais já existentes; 2) levantamento de requisitos para o recurso proposto; 3) processo de desenvolvimento do recurso. Dentre os requisitos levantados para os recursos estão elementos de gamificação como: narrativa, pontuação; nível; bens virtuais, dentre outros. A produção dos RED contou com duas equipes: pedagógica e de desenvolvimento. O processo foi dividido em seis fases: contextualização, storyboard, design visual, testes, guia didático pedagógico e disponibilização. Como resultados, foram identificadas três principais demandas em relação à produção de recursos, sendo estas a adequação às competências e habilidades propostas pela BNCC, a utilização de elementos de gamificação nos recursos e o uso de interfaces que atendam aos padrões tecnológicos vigentes. Após a etapa de produção, os REDs serão testados em escolas, com seus respectivos públicos-alvo, a fim de validar as características técnicas e pedagógicas de cada recurso definidas nos requisitos iniciais, bem como obter feedback para atualizações futuras.

Palavras-chave: RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS. METODOLOGIAS ÁGEIS. GAMIFICAÇÃO. BNCC.