

DESENVOLVIMENTO DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS GAMIFICADOS PARA CONTEÚDOS DE LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Ana Claudia Chaves Frota, Carlos Matheus da Silva Sousa, João Victor de Alencar Pascoal,
Jose Aires de Castro Filho

O presente projeto tem como propósito o desenvolvimento de um conjunto de 30 recursos educacionais digitais (RED) gamificados para componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática dos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano). A primeira etapa do projeto, que está sendo realizada no primeiro semestre de 2019 constou da seleção dos conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática a serem desenvolvidos e do estabelecimento de parâmetros para os recursos a serem desenvolvidos com base na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A metodologia baseou-se nas 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. 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. A referida pesquisa está sendo realizada com o apoio financeiro do Ministério da Educação e do CNPq que possibilitou as bolsas de iniciação científica.

Palavras-chave: Recursos educacionais Digitais. Gamificação. BNCC. Ensino fundamental.