Ano 11 – Número/vol.31 – dezembro/2019

Revista Tecnologias na Educação

ISSN: 1984-4751

Qual é o seu pedido?: Processo de desenvolvimento de um Recurso Educacional Digital (RED) sobre o gênero cardápio

Raquel Santiago Freire[1]
Rayssa Araújo Hitzschky[2]
Mércia Valéria Campos Figueiredo[3]
Danilo Coêlho Sousa[4]
Francisco Gilson Gomes Júnior[5]
José Aires de Castro Filho[6]

RESUMO

O RED "Qual é o seu pedido?" foi desenvolvido a partir das concepções da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com o objetivo de trabalhar com a leitura e a produção de cardápios. Por meio de situações de interação com o gênero, este recurso explora a compreensão do cardápio a partir de sua funcionalidade e organização composicional, tais como entrada, prato principal, sobremesa e bebida. Com o desenvolvimento do recurso, espera-se trazer um repertório de pratos diversificados, de maneira que os estudantes em processo de alfabetização e de letramento possam observar diferentes ortografias, ampliar seu vocabulário e conhecimento de mundo e perceber como a culinária envolve uma construção histórica e cultural.

Palavras-chave: Recurso Educacional Digital. Cardápio. Base Nacional Comum Curricular.

---

[1] Professora Associada da Universidade Federal do Ceará (UFC). Atua no curso de Sistemas e Mídias Digitais. Coordenadora do Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA/UFC).

[2] Pedagoga e Mestre em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Membro do Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA/UFC).

[3] Pedagoga, Mestre e Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Autora de livros didáticos da Educação Infantil e Ensino Fundamental. Pesquisadora na área de Tecnologias da Educação.

[4] Graduado em Letras - Português, Francês e Literaturas pela Universidade Federal do Ceará (UFC). MBA em Edição de livros didáticos e Sistemas de Ensino. Atua como editor de texto e professor de língua portuguesa e francesa.

[5] Graduado em Ciências da Computação (Faculdade Lourenço Filho). Gerente de projetos do Laboratório de Mídias Educacionais (LME), da Universidade Federal do Ceará (UFC).

[6] Professor Titular da Universidade Federal do Ceará (UFC). Atua no curso de Sistemas e Mídias Digitais e no Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira. Coordenador do Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA/UFC).

1. Introdução

As tecnologias digitais vêm sendo amplamente utilizadas em nosso cotidiano e em ambientes educacionais formais. Pesquisas apontam que Recursos Educacionais Digitais (RED) estão sendo produzidos para uso em sala de aula, de forma a atender aos objetivos de aprendizagem elencados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (HITZSCHKY, 2019; SOARES, SOUZA e CASTRO, 2018).

De forma geral, os RED podem ser definidos como materiais em formato digital com objetivos pedagógicos bem definidos (AMIEL; SANTOS, 2013), que auxiliam nos processos de ensino e de aprendizagem e na compreensão de conteúdos. Devido ao seu formato, os RED permitem maior interação, propiciando engajamento entre os usuários, pois permitem a inserção de elementos visuais e auditivos e podem simular situações de leitura e escrita do nosso cotidiano.

No caso específico do RED abordado neste documento, "Qual é o seu pedido?", o uso se orienta para ambientes de educação formal, de modo que o desenvolvimento foi planejado visando atender as diretrizes da legislação educacional vigente no Brasil. O documento que foi tomado como referência é, como já dito, a BNCC, um material recente de caráter normativo que define conhecimentos, competências e habilidades essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica (BRASIL, 2017).

Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é, portanto, apresentar como um RED de Língua Portuguesa para os anos iniciais do Ensino Fundamental foi desenvolvido no âmbito do projeto *Mídias Interativas Educacionais* (MIDE)[7], por meio da parceria entre o Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA) e o Laboratório de Mídias Educacionais (LME), ambos pertencentes à Universidade Federal do Ceará (UFC).

O recurso "Qual é o seu pedido?" busca ampliar as práticas de alfabetização e de letramento, por meio de um gênero textual recorrente no cotidiano: o cardápio. O RED, utilizando-se de situações nas quais os alunos entram em contato com o gênero, enfatiza a importância de compreender a linguagem e o seu vocabulário como uma construção humana, histórica, social e cultural.

---

[7] O Projeto está sendo desenvolvido com apoio financeiro do Ministério da Educação (MEC).

Outra característica do recurso é trabalhar a linguagem como forma de significação da realidade e como expressão de subjetividades, "de forma a sempre relacionar os textos a seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses" (BRASIL, 2017, p. 65). Então, desse modo, aliado à leitura de cardápios, o RED busca viabilizar a leitura e a produção do gênero cardápio em diferentes contextos.

Na seção seguinte, o referencial teórico utilizado no desenvolvimento do RED será apresentado, a partir do alinhamento conceitual trabalhado na concepção do recurso.

2. Embasamento Teórico

Esta seção discorre sobre os fundamentos conceituais e teóricos que embasaram o desenvolvimento do RED "Qual é o seu pedido?". Dentre eles, têm-se a fundamentação à luz da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a área de Língua Portuguesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental, além da perspectiva sócio-histórica, relacionada aos estudos sociointeracionistas de Vygotsky (2007). Dessa maneira, a seção está organizada entre as duas concepções que direcionaram o desenvolvimento do RED mencionadas anteriormente.

2.1. A Base Nacional Comum Curricular e a Língua Portuguesa

A homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em 2017, sintetizou abordagens e conceitos que, embora há algum tempo em discussão no âmbito acadêmico, passaram a ser sistematicamente considerados no cenário educacional, tendo em vista o caráter normativo e norteador do documento. As demandas pedagógicas e organizacionais que surgem relacionam-se aos fundamentos teóricos e epistemológicos postos pela BNCC, que abrangem todo um rico emaranhado social, político, cultural e histórico de competências e habilidades necessárias para a vivência e inserção em sociedade.

A BNCC institucionaliza as competências e habilidades que os alunos devem desenvolver ao longo de seus percursos escolares. Para isso, o documento se alicerça em competências gerais e específicas, sem apresentar teor curricular (BRASIL, 2017). Para a Língua Portuguesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a seção está organizada em práticas de linguagem, campos de atuação, objetos de conhecimento e em habilidades.

As práticas de linguagem compreendem as diversas práticas sociais construídas e recontextualizadas pelos sujeitos ao fazerem uso da língua, por meio da leitura, escrita, oralidade, produção ou da análise linguística/semiótica (BARBOSA; SIMÕES, 2017). Para Geraldi (2015), os campos de atuação são parâmetros norteadores para a vivência das práticas de linguagem de forma aplicada, contextualizando a inserção destas práticas em sociedade.

As habilidades representam as aprendizagens essenciais que os alunos terão acesso em cada componente curricular, nesse caso, a Língua Portuguesa. As habilidades estão relacionadas aos objetos de conhecimento, entendidos na BNCC como "conteúdos, conceitos e processos que, por sua vez, são organizados em unidades temáticas. Cada unidade temática contempla uma gama maior ou menor de objetos de conhecimento, assim como cada objeto de conhecimento se relaciona a um número variável de habilidades" (BRASIL, 2017, p. 28).

Nesse contexto, então, o desenvolvimento do RED “Qual é o seu pedido?” teve sua concepção pedagógica pautada nas discussões sistematizadas pela BNCC, posto que o documento prioriza, conforme afirmam Barbosa e Simões (2017), que o ensino da língua deve ser feito a partir das diferentes práticas de linguagem como parâmetro norteador, tornando o gênero discursivo como objeto de ensino. Nesse caso, a concepção do RED se organizou em torno do gênero cardápio para criar situações de escuta, leitura e escrita, tripé importante para o trabalho com o sistema de representação da escrita nos anos iniciais.

Alinhando ao trabalho com o gênero, o campo de atuação escolhido, o da vida cotidiana, também refletiu uma escolha baseada nas discussões postas pela BNCC. Segundo o documento, este campo corresponde aos anos iniciais e é também (BRASIL, 2017, p. 94):

> relativo à participação em situações de leitura, próprias de atividades vivenciadas cotidianamente por crianças, adolescentes, jovens e adultos, no espaço doméstico e familiar, escolar, cultural e profissional. Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, **cardápios**, diários, receitas, regras de jogos e brincadeiras. (grifo nosso)

Por meio de um gênero discursivo amplamente presente no cotidiano, o cardápio, foi possível desenvolver um RED voltado para os anos iniciais do Ensino Fundamental que trabalhasse a leitura, a escrita e a escuta de forma mais usual e prática. Nessa conjuntura, conforme aponta Geraldi (2015), os gêneros do discurso agem como uma base de sustentação para os campos de atuação, tendo em vista que servem de elo para a compreensão e para a análise voltadas para o uso prático.

Durante o desenvolvimento, teve-se como parâmetro a concepção enunciativo-discursiva da língua (BAKHTIN, 1997), a partir da leitura e, por vezes, da escuta de cardápios, para ao final, proporcionar uma vivência de produção textual do gênero. Com isso, buscou-se proporcionar uma ação-reflexão-ação, já antecedida pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), e também discorrida na BNCC, por meio de "uma ação e interação no mundo" (GERALDI, 2015, p. 384), nas esferas da comunicação social.

Dentre os objetos de conhecimento, o RED baseou-se na escrita autônoma e na compreensão em leitura, trabalhando as seguintes habilidades (BRASIL, 2017, p. 93-101):

> (EF12LP04) – Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.
> (EF02LP13) – Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
> (EF15LP01) – Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

Dessa maneira, com o desenvolvimento do RED alinhado aos fundamentos conceituais postos na BNCC, tornou-se possível enriquecê-lo em vista das discussões sobre a linguagem. Além disso, equiparou-se o desenvolvimento ao que está previsto na política nacional, buscando que o aluno compreenda que a língua é dinâmica e é fruto

de fenômenos culturais, históricos, sociais, variáveis e heterogêneos aos contextos de uso, refletindo-a como meio de construção de identidades.

2.2. Perspectiva sócio-histórica

O RED "Qual é o seu pedido?" fundamentou-se na perspectiva sócio-histórica, vinculada diretamente às teorias de Vygotsky (2007), partindo da observação de que o conhecimento é construído – e não transmitido – e de que os estudantes possuem um papel ativo no processo de aprendizagem.

Nesse contexto, o RED apropria-se da capacidade dos estudantes como jogadores, quando estes são levados a fazer associações, de trazer suas memórias e de usá-las como suporte para a sua vivência em games e espaços gamificados[8]. Recursos dessa natureza devem estar contextualizados de maneira a permitirem a manipulação e a exploração de conhecimentos, saberes e possibilidades por parte de quem os experiencia. Os RED, associados à lógica da gamificação, devem proporcionar uma intensificação das atividades cognitivas para quem os vivencia, gerando estímulos que partem do ambiente estruturado para elementos que interagem com o sujeito.

O uso de atividades gamificadas no contexto da educação formal, como os RED, deve oferecer propostas interativas em relação aos objetivos pedagógicos, encorajar a independência e a capacidade de compreensão da inter-relação de pessoas e fatores diversos nas atitudes tomadas (AGUIAR, 2010). A gamificação, assim, é uma estratégia na qual o indivíduo pode vivenciar uma narrativa cujo desenvolvimento depende de sua ação, da qualidade de sua imersão no papel de protagonista de uma ficção com propósitos diversos.

Segundo Vygotsky (2007), todo processo de aprendizagem já começa quando a criança interage com o ambiente e com as pessoas ao seu redor. Isso porque ela já vem se comunicando e se expressando de outras maneiras que podem ser utilizadas como suporte ao processo formal de ensino da leitura e da escrita, por exemplo.

[8] Gamificação (*gamefication*) é um termo recente para o uso de elementos de games (jogos digitais) para aumentar o engajamento e a aprendizagem em situação não ligadas a jogos (FIGUEIREDO, 2016).

A mediação torna-se, nessa perspectiva, um aspecto importante para se compreender a abordagem sócio-construtivista. Conforme Vygotsky (2007) afirma, ela pode ocorrer por meio de um instrumento, como uma ferramenta material ou um signo, uma ferramenta psicológica ou por meio dos próprios seres humanos. Assim, um recurso educacional, na perspectiva sócio histórica, é um elemento mediador, uma vez que representa um elo intermediário entre o ser humano e o ambiente.

Dessa maneira, o recurso "Qual é o seu pedido?" possibilita a construção de representações mentais que simulam objetos do mundo real. Nesse contexto, os elementos mediadores do recurso foram concebidos de modo que eles permitam que a criança ganhe propriedade sobre o mundo sociocultural em que vive, compreendendo as regras de seu funcionamento, dando novos sentidos e significados para o que lhe é apresentado.

A seguir, a metodologia utilizada no processo de desenvolvimento do RED será apresentada. Depois, será discutida a análise dos potenciais usos do RED em processos de ensino e de aprendizagem e os impactos esperados na educação com a utilização do recurso.

3. Metodologia: o processo de desenvolvimento do RED "Qual é o seu pedido?"

A metodologia adotada no desenvolvimento do RED "Qual é o seu pedido?" baseou-se em práticas de Engenharia de *Software*, conhecidas como metodologias ágeis, uma vez que priorizam testes e uso de técnicas de engenharia de requisitos (LAPOLLI *et al*. 2010). Metodologias ágeis são um processo de desenvolvimento iterativo e incremental de *software*, organizados em pequenas equipes, no qual existe entrega constante, em curto intervalo de tempo, com uma participação contínua de todos os membros (COCKBURN, 2006).

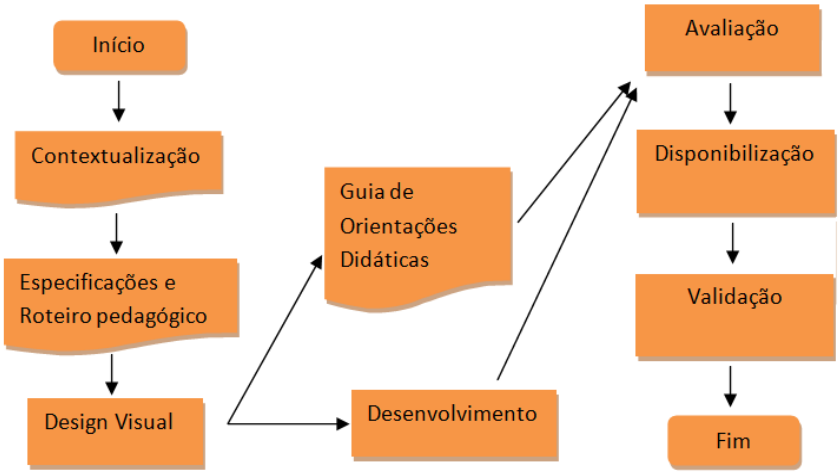
O desenvolvimento do RED envolveu um coordenador geral, um gerente de projetos e duas equipes multidisciplinares, uma pedagógica e uma de desenvolvimento. A equipe pedagógica incluiu uma Doutora, uma Mestranda e uma Doutoranda em Educação e um graduado em Letras, todos com experiência no uso de RED. Essa equipe concebeu a proposta educacional do recurso, a partir da contextualização de seus objetivos e conteúdos, bem como descreveu o roteiro pedagógico do RED, com a

narrativa, as atividades, os *feedbacks*, além de referências visuais. Vale ressaltar que a equipe pedagógica trabalhou em parceria com um roteirista, que sugeriu alterações no roteiro, de modo a propor melhores mecânicas para a jogabilidade e fluidez ao longo do recurso.

A equipe de desenvolvimento era formada por programadores, *designers*, ilustradores e roteiristas. Os *designers* e ilustradores criaram a identidade visual do RED, a partir da proposta pedagógica desenvolvida no roteiro, envolvendo telas, ícones, cenários e personagens. Os programadores programaram o roteiro pedagógico do RED, em constante diálogo com as demais equipes. Ao final, o RED foi finalizado e revisado, sob a supervisão do gerente de projetos e do coordenador geral, que organizaram todo o processo.

Este modelo de equipe multidisciplinar envolveu técnicas encontradas no domínio de Interface Humano-Computador (IHC), que envolve personagens, cenários e roteiros, com metodologias ágeis (desenvolvimento incremental e iterativo) e engenharia de *software* (casos de uso e diagramas de interação). De acordo com a metodologia ágil, essas características heterogêneas da equipe têm o objetivo de criar tensões durante o processo. Para o desenvolvimento do RED, as equipes reuniram-se semanalmente, para apresentar e discutir os produtos (BRAGA, 2015) produzidos em cada uma das etapas a seguir (Figura 1):

Figura 1 – Etapas de desenvolvimento do RED "Qual é o seu pedido?"



Fonte: Elaboração dos autores

A primeira etapa, *Contextualização*, foi antecedida pelos estudos da BNCC e compreendeu a concepção inicial do recurso, além da delimitação de possíveis abordagens para o conteúdo. Nessa etapa, o gênero textual trabalhado no recurso foi definido, de acordo com os fundamentos da BNCC. A segunda etapa, *Especificações e Roteiro pedagógico*, constou da elaboração de um documento, denominado roteiro pedagógico, que apresentou toda a estrutura pensada para o conteúdo e como este deveria ser apresentado por meio de uma sequência de passos, interações e navegabilidade a serem seguidos dentro da proposta do RED. Então, no decorrer da segunda etapa, nas especificações e no roteiro, o ano, as habilidades, as atividades e as respectivas referências visuais foram trabalhadas e planejadas.

A terceira etapa, *Design Visual*, contemplou a concepção visual, abrangendo a ilustração de personagens, cenários e tipografia e foi feita pelos *designers* e ilustradores. A identidade visual foi feita aliada à proposta pedagógica do RED, em diálogo com as etapas anteriores. A quarta etapa, *Desenvolvimento*, envolveu a programação do recurso que utilizou a linguagem HTML5 com *JavaScript* e teve como preocupação o uso *off-line* do recurso, a fim de antecipar alternativas para possíveis problemas de *Internet* nas escolas da rede pública.

A quinta etapa, *Guia de Orientações Didáticas*, compreendeu a elaboração de um guia para o professor, também chamado Guia de Orientações Didáticas, com o objetivo de orientar os docentes durante a utilização do RED em sala de aula. Esta etapa aconteceu paralelamente à etapa de *Desenvolvimento*, tendo em vista que, à medida que a equipe pedagógica elaborava o documento, os programadores programavam o recurso.

A etapa de *Avaliação* incluiu a realização de testes, feitos pela equipe pedagógica em colaboração com as demais equipes. Nesta etapa, os responsáveis pela elaboração e pela concepção do roteiro verificaram se o que foi idealizado inicialmente estava compatível pedagogicamente e em termos de funcionalidade com o que foi implementado. Ainda nessa etapa, foi feita a revisão textual do recurso por uma profissional da área externa ao projeto.

A etapa de *Disponibilização* abrangeu a disponibilização do RED para professores e alunos na Plataforma MEC Recursos Educacionais Digitais[9]. Por fim, a última etapa será a de *Validação,* que incluirá a utilização do RED com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, público-alvo do recurso, além de professores, que planejarão juntamente com a equipe pedagógica a inserção do recurso em suas aulas. O objetivo desta fase será o de averiguar a efetividade pedagógica do RED, com foco nas habilidades da BNCC.

4. Análise e Discussão dos Dados

Cotidianamente, as crianças participam de situações de comunicação, reconhecendo os diferentes usos sociais da leitura e da escrita. Nesse sentido, a educação formal tem como um dos seus objetivos a formação de leitores autônomos (LERNER, 2002). Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, o foco volta-se para a alfabetização, a fim de garantir múltiplas oportunidades de apropriação do sistema de escrita alfabética pelos alunos, de modo articulado às habilidades de leitura e de escrita dentro de práticas diversificadas de letramento.

Entende-se que por meio dos processos de alfabetização e de letramento, os alunos são estimulados a estabelecerem uma maior participação, autonomia e protagonismo nas instâncias sociais. A partir desse viés, o recurso aqui descrito busca trabalhar com as habilidades voltadas para a apropriação do código linguístico, porém não de forma isolada. Traçou-se como parâmetro a centralidade do texto (BAKHTIN, 1997), relacionando-o aos seus contextos de produção, buscando trabalhar com a linguagem de forma significativa em atividades de leitura e de produção de textos.

O RED "Qual é o seu pedido?" (Figura 2), assim, parte do desenvolvimento da competência leitora e escrita aliada ao texto, por meio de seus conteúdos, habilidades e objetivos. Para isso, considerou-se o pertencimento a um gênero discursivo, o cardápio, que circula em um dos campos da vida social, o da vida cotidiana (GERALDI, 2015). Desse modo, considera-se que, para o desenvolvimento integral das crianças, o

[9] Recurso Educacional Digital "Qual é o seu pedido?". Disponível em: <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso?id=35899&name=Qual%20%C3%A9%20o%20seu%20pedido%3F>. Acesso em: 17 de Out. 2019.

“contexto familiar, social e cultural, suas memórias, seu pertencimento a um grupo e sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes que estimulam sua curiosidade e a formulação de perguntas” (BRASIL, 2017, p. 58).

Figura 2 – Tela inicial do RED “Qual é o seu pedido?”

Fonte: https://tinyurl.com/w7ut3ls

Buscando apresentar as características composicionais do gênero cardápio de forma autêntica, o recurso está dividido por modos, no qual cada um deles apresenta uma progressão em fases. As fases têm tempo determinado para a sua realização e o jogador tem um número limitado de tentativas para realizar as ações solicitadas. Os modos do recurso são: “Cliente”, “Garçom/Garçonete” e *“Chef”*. O jogador começará pelo modo Cliente (Figura 3), no qual o mapa do Brasil é apresentado. O aluno escolherá uma personagem, que o guiará pelas regiões brasileiras, levando-o a conhecer, primeiramente, duas regiões: Nordeste e Sul.

Figura 3 – Diálogo com a guia de viagem que acompanhará o(a) aluno(a)

Fonte: https://tinyurl.com/w7ut3ls

A primeira fase (Figura 4) acontece na região Nordeste e o usuário conhecerá a estrutura prototípica do gênero cardápio, escolhendo uma entrada, um prato principal, uma sobremesa e uma bebida.

Figura 4 – Diálogo sobre a explicação da primeira fase do RED

Fonte: https://tinyurl.com/w7ut3ls

Na segunda fase, que se passa na Região Sul, o RED traz uma situação-problema que simula aspectos pragmáticos relativos à utilização desse gênero: o aluno, no papel de cliente fará o pedido, mas deverá estabelecer um valor máximo para a conta. O aluno deve, então, ler e considerar os valores para fazer o pedido, de forma a obter a combinação com a configuração adequada.

Nas fases seguintes, o RED passa para o modo "Garçom/Garçonete" (Figura 5), no qual o mapa do Brasil é novamente apresentado, com as fases nas regiões Norte, Sudeste e Centro-Oeste. Em todas as fases, o aluno escutará uma gravação em que, o sistema que simula ser um cliente, faz um pedido que é registrado em diferentes suportes, enfatizando o trabalho com a oralidade e com a consciência fonológica.

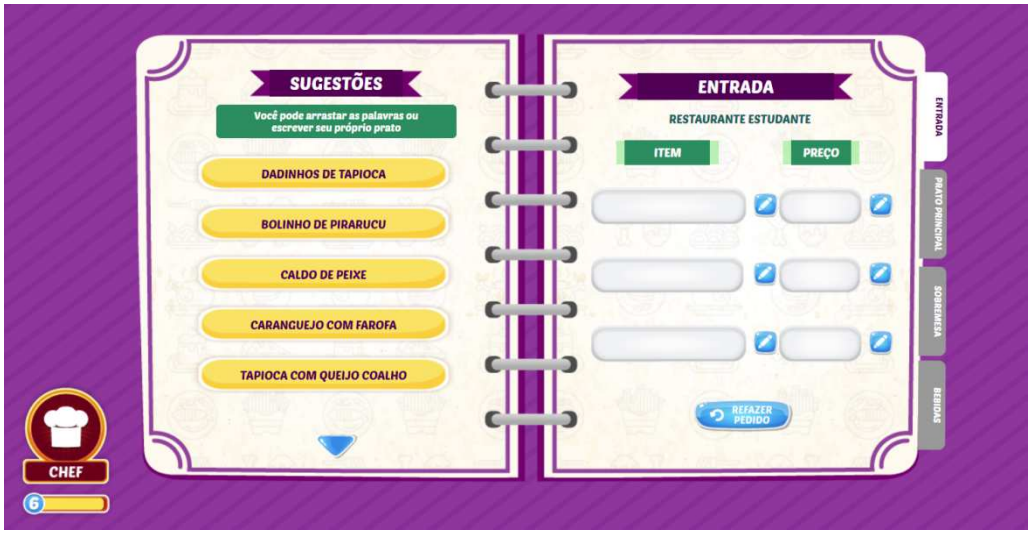
Figura 5 – Início do modo “Garçom/Garçonete” na região Norte

Fonte: https://tinyurl.com/w7ut3ls

A figura 5 mostra a primeira fase do modo “Garçom/Garçonete”. Todas as fases desse modo têm um tempo de 15 (quinze) minutos para a sua execução, por meio de um botão para o áudio de cada pedido, entre eles entrada, prato principal, sobremesa e bebida. Após escutar o áudio, os alunos deverão arrastar os pedidos do cardápio para o suporte do lado direito da tela. Ao final, eles devem apertam em “finalizar pedido” e o sistema dará um retorno sobre a atividade. As fases seguintes possuem um nível de dificuldade mais elevado, tendo em vista que os clientes fazem mais de um pedido em um dos itens do cardápio.

O modo *“Chef”* (Figura 6) trabalha com a produção textual de um cardápio, tendo à disposição itens nas seções de entrada, prato principal, sobremesa e bebida, criando um cardápio diversificado e multicultural à escolha do aluno. O usuário pode, ainda, editar o nome do restaurante e o *layout* do suporte, editando-o conforme sua preferência pessoal.

Figura 6 – Modo "*Chef*" em que os alunos planejarão um cardápio



Fonte: https://tinyurl.com/w7ut3ls

Por meio do RED, os alunos podem entrar em contato com o gênero cardápio de forma contextualizada, a partir de uma narrativa gamificada que inclui diferentes linguagens, como a textual, visual e sonora. O recurso também traz diversas situações nas quais os alunos podem vivenciar a função social do cardápio, desde a sua utilização pragmática até aspectos ligados à diagramação dos textos desse gênero, como hierarquia das partes do texto - evidenciadas pelas regularidades de tamanho - posição no espaço do texto, cor, tamanho e tipografia; a divisão em seções que, por vezes, traz informações adicionais, como os ingredientes que compõem os pratos; o portador do cardápio, que inclui suportes convencionais, como o papel ou quadros, ou eletrônicos, como smartphones e tablets.

A produção textual proposta ao final do RED, no modo *"Chef",* em suporte digital, possibilita uma maior verossimilhança com a produção do gênero, pois, usando a rede, torna-se mais fácil fazê-lo efetivamente circular e ser lido por outras pessoas nos formatos disponibilizados para exportação (.jpeg e .pdf). O desenvolvimento prático do gênero estimula o aluno a relacionar o que foi estudado anteriormente ao longo das fases do RED à composição de um cardápio, evidenciando a ocorrência ou não da aprendizagem das características do gênero.

A produção escrita também é construída para que se compreenda o texto como processo sugerindo etapas demarcadas, que incluem o rascunho, a elaboração de uma

primeira versão, a revisão do texto e a versão final, de acordo com os conceitos da BNCC (BRASIL, 2017, p. 78).

Importante destacar que, durante o desenvolvimento do RED, a compreensão da função e da forma do gênero pelo aluno foi entendida como um processo e não apenas como fruto dos seus resultados finais. Para isso, a realização de cada fase e a conquista das recompensas, paralelamente à proposição de atividades anteriores que tratam o gênero cardápio, pode servir como um mediador para a verificação da aprendizagem dos alunos.

Visando um uso não fragmentado do recurso, o desenvolvimento do RED também incluiu a concepção de um Guia de Orientações Didáticas em suas etapas de desenvolvimento. Essa produção foi feita como uma etapa obrigatória, entendendo que a aplicação do RED não deve acontecer de forma isolada, mas encaixada em uma sequência didática mais ampla e apoiada por um suporte pedagógico voltado ao professor. O guia buscou contextualizar a utilização do RED "Qual é o seu pedido?" por meio da explicação e descrição de sua dinâmica. O material traz atividades prévias que se relacionam com a introdução do recurso em sala de aula, permitindo o trabalho com sequências didáticas diversas e inter-relacionadas.

O guia teve como objetivo viabilizar e facilitar a utilização do RED pelos docentes, contextualizando a sua temática, a sua concepção teórica, as habilidades que envolveram a sua concepção, assim como as atividades anteriores que podem ajudar a sondar os conhecimentos prévios dos alunos em relação ao conteúdo trabalhado no recurso. Nesse sentido, portanto, o guia teve como intuito mostrar possíveis caminhos metodológicos de uso do recurso em sala de aula pelos professores.

Esperou-se, dessa forma, que o RED oferecesse subsídios para que os alunos compreendam as características do gênero cardápio, ao mesmo tempo em que trabalhem com a leitura e a produção escrita. A partir dos elementos de gamificação presentes no RED, objetivou-se tornar a experiência de aprendizagem mais divertida e engajadora. Além disso, a elaboração buscou contribuir para a diversificação dos conhecimentos acerca da culinária brasileira, que é tão rica em história e cultura, tratando, nesse sentido, de saberes construídos no âmago das culturas regionais, diversas em suas tradições e costumes.

Dentro do ambiente escolar, ainda, o RED "Qual é o seu pedido?" pode ser usado de duas formas: individualmente ou em grupo. Ao se trabalhar em grupo, a discussão entre os alunos pode envolver a narrativa e os desafios presentes no jogo, favorecendo a construção da aprendizagem por cada um. Além disso, jogar de forma coletiva pode se constituir um momento mais atrativo para os alunos, contribuindo para a imersão no recurso e em seus objetos de conhecimento. As experiências prévias dos estudantes, combinadas com as mecânicas e os elementos de gamificação, bem como com a atuação do professor como mediador, podem possibilitar uma experiência de aprendizagem na área de Língua Portuguesa com um potencial dinâmico e mais afetivo. Como uma forma de atividade ainda inusitada no ambiente de sala de aula, o RED pode ter o potencial de produzir interações a partir das simulações propostas, como também o desenvolvimento da linguagem e da escrita.

Deve-se ressaltar que, para que o RED tenha o seu potencial de aplicação devidamente alcançado, deve-se levar em consideração todo o contexto social e educacional no qual ele será inserido. Um mero estímulo externo ou a intenção do educador não determinará a qualidade e o sucesso do seu uso. Esse sucesso será determinado por um conjunto de fatores no processo educacional e, sobretudo, pelo potencial mediador dos professores durante a utilização do recurso.

Enfatiza-se, assim, a importância da mediação do professor e, igualmente, da geração de um fluxo de *feedbacks* entre os desenvolvedores e aqueles que utilizarão o RED em sala de aula, para fins de aprimoramento. Durante a sessão de utilização, o professor poderá auxiliar os alunos, ajudando-os nos problemas matemáticos que surgem em alguns dos pedidos vistos nas fases do recurso ou apontando conteúdos e habilidades socioemocionais que talvez passem despercebidos às crianças.

Nesse contexto, espera-se que por meio da utilização do RED "Qual é o seu pedido?", os alunos possam desenvolver aspectos cognitivos, sociais e emocionais e, dessa maneira, possam ampliar seus respectivos processos de alfabetização e de letramento, além de seu repertório linguístico, ao considerar outras variedades linguísticas, de modo que eles sejam capazes de usar sua língua materna de forma eficiente em vários contextos de interação. Além disso, naturalmente, espera-se que os

discentes possam compreender e usar de forma mais autônoma o gênero selecionado em sua vida cotidiana.

5. Conclusões e/ou Propostas

O desenvolvimento de um RED deve estar pautado em uma diversidade de fatores que variam de uma ordem institucional, como atender às normas da BNCC; uma ordem teórica, como a fundamentação na perspectiva sócio-histórica; uma ordem técnica, como a definição de uma mecânica; uma ordem pedagógica, como a definição de intencionalidades pedagógicas; e uma ordem afetiva, como o estudo sobre o meio no qual o RED será inserido, como base para o desenvolvimento de possíveis afetos para identificação por parte dos alunos. O RED "Qual é o seu pedido?" opera, nessa perspectiva, na complexidade de tal empreendimento, provendo maior consciência da significância para atender a esses fatores.

Nessa conjuntura, dentre os fatores elencados, destaca-se a importância do embasamento de um RED em uma perspectiva teórica. A definição de um viés conceitual demonstra maior clareza em torno da proposta do recurso e orienta o desenvolvimento das atividades propostas, além de enfatizar a importância não só do objeto, mas de todo o contexto no qual este se insere e sua capacidade de desenvolver processos de mediação e aprendizagem efetivos, aliados às intencionalidades pedagógicas pensadas para o RED.

Assim, o RED aqui descrito buscou pautar o seu desenvolvimento em pilares de sustentação bem definidos, explorando vertentes linguísticas e pedagógicas de apresentação do gênero cardápio de forma usual e diversificada para os alunos. Frente à união dos fundamentos teóricos aos tecnológicos, dentre eles os da BNCC, as pesquisas sobre a linguagem e àquelas em torno da teoria sócio-histórica, tornou-se possível desenvolver um RED gamificado que trabalhasse um gênero discursivo que traz um rico panorama cultural do nosso país. Sobretudo, lembrando-se do público-alvo pensado para o RED, a narrativa destaca aspectos de leitura, escuta e escrita, dando ênfase à construção do aluno como leitor.

Desse modo, o RED "Qual o seu pedido?" configura-se como mais um instrumento de interação e de construção de conhecimentos que pode ser utilizado

dentro do componente curricular de Língua Portuguesa, na ampliação da alfabetização e do letramento.

6. Referências Bibliográficas

AGUIAR, M. P. Jogos Eletrônicos Educativos: Instrumento De Avaliação focado nas fases iniciais do processo de design. Universidade Federal do Paraná. **Programa de Pós-Graduação em Design**, 2010.

AMIEL, T.; SANTOS, K. Uma análise dos termos de uso de repositórios de recursos educacionais digitais no Brasil. **Trilha Digital**, v.1, 2013, p.118-133.

BAKHTIN, M. M. **Estética da criação verbal**. 2º. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARBOSA, J. P.; SIMÕES, P. H. O. O letramento midiático no ensino de português: a formação da contrapalavra crítica. **Linha D'água**, São Paulo, v. 30, n. 2, 2017, p. 71-91. Disponível em: <http://www.journals.usp.br/linhadagua/article/view/127663/135263>. Acesso em 06 de ago. 2018.

BRAGA, J. **Objetos de Aprendizagem:** metodologia de desenvolvimento. Volume 2, Santo André: Editora da UFABC, 2015. 163p.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

COCKBURN, A. **Agile Software Development**. [s.l.] Pearson Education, 2006.

FIGUEIREDO, M. V. C. **Gamificação e formação docente: análise de uma vivência crítico-reflexiva dos professores.** 2016. 141f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira, Fortaleza (CE), 2016.

GERALDI, J. W. O ensino de língua portuguesa e a Base Nacional Comum Curricular. **Revista Retratos da Escola**, Brasília, v. 9, n. 17, jul./dez, 2018, p. 381-396.

HITZSCHKY, R. A. **Desenvolvimento de um Recurso Educacional Digital (RED) de Língua Portuguesa Fundamentado na Base Nacional Comum Curricular.** 2019. 142f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, Fortaleza (CE), 2019.

LAPOLLI, F; CRUZ, C. M.; MOTTA, C. L. R.; TOLLA, C. E. T. Modelo de Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem Baseado em Metodologias Ágeis e Scaffoldings. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, Volume 18, Número 2, 2010.

LERNER, D. **Ler e escrever na escola:** o real, o possível e o necessário. Ed. Artmed, 2002.

SOARES, C. G.; SOUZA, D. C.; CASTRO, J. B. Recursos Educacionais Digitais e o ensino de adição e subtração: a concepção de um jogo na perspectiva da Teoria dos Campos Conceituais. VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2018), **Anais do VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação**, 2018.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Recebido em Novembro 2019

Aprovado em Novembro 2019