



AValiação DA EXEQUIBILIDADE DA IMPLANTAÇÃO DE PROPOSTAS DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA EM UMA INSTITUIÇÃO PÚBLICA DE EDUCAÇÃO

SIQUERI, Tatiane Moriera¹; SANTOS, Diego Henrique de Andrade².

A temática da inovação na educação tem despertado cada vez mais o interesse devido às mudanças ocorridas na sociedade nas últimas décadas, causadas principalmente pela revolução tecnológica da informática. Por isso, torna-se cada vez mais necessário a introdução de inovações tecnológicas digitais nas práticas docentes para evidenciar como essas podem contribuir para qualidade e equidade da educação brasileira. O presente trabalho teve como objetivo analisar a viabilidade da implantação de propostas de inovação tecnológica nas práticas docentes com o intuito de contribuir com o processo de aprendizagem dos alunos. Para avaliação das propostas de inovação foi utilizado o Modelo de Decisão Estratégica de Inovação (DEIN) desenvolvida por Danilevicz e Ribeiro (2013). O DEIN empregado utilizou o indicador Índice de Exequibilidade da Ideia (IEJ_{ideia}), empregando a Matriz de Avaliação de Exequibilidade das ideias. Este modelo permite uma análise quantitativa, através de um método multiplicativo, por meio de critérios que são avaliados por uma Escala de *Likert* de nove pontos, sendo 1-4 escores baixos, 5 escore intermediário e 6-9 escores altos. Baseado nos valores atribuídos para cada critério é possível realizar o cálculo do IEJ_{ideia} . Foram avaliadas duas propostas de inovação pela ferramenta. A primeira foi um *Kit* didático para deficientes visuais e uso em aulas de Língua Estrangeira, composto por apostilas e uma caneta leitora (*Reader Pen*) que funciona como um

¹ INSTITUTO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MATO GROSSO – IFMT, tatiane.siqueri@roo.ifmt.edu.br ² SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL DO MATO GROSSO – SENAI, diego.andrade@senaimt.edu.br

decodificador sonoro que realiza a leitura em voz alta dos textos, efetua traduções e auxilia na leitura das provas dos processos seletivos. A segunda foi um Simulador de Análises Químicas Laboratoriais para Lousa Digital, que funciona como um vídeo *game* customizado que simula as análises, podendo ser observada de diversos ângulos e permitindo interação de diversas formas assim como um vídeo *game*. Na matriz IEJ_{ideia} , foram analisadas

as seguintes dimensões para cada ideia: Estratégia, Lucratividade, Implantação e Tempo. Na dimensão Estratégia os critérios avaliados e seus respectivos escores para *kit* didático/Simulador foram: Impacto das inovações no restante do portfólio: 6/7; Contribuição das inovações no atingimento das estratégias: 6/8; Grau de risco de desenvolvimento da nova ideia: 5/5 e Impacto social e ambiental: 8/7. Portanto, somente o critério Grau de risco de desenvolvimento da nova ideia apresentou escore intermediário para ambas as ideias. Na dimensão Lucratividade, o critério Previsão de vendas e faturamento obteve alto escore para ambas sendo, 6/7. Na dimensão Implantação, os critérios e escores foram: Análise de patente (existência/custo): 1/5; Existência de tecnologia para desenvolver a ideia: 8/7; Existência de competência para desenvolver a ideia: 7/7 e Investimento potencial do desenvolvimento: 6/6. Já na dimensão Tempo, Tempo de ciclo de desenvolvimento do produto: 6/5; Tempo até a aceitação da inovação no mercado: 8/8 e Tempo de replicação da inovação pela concorrência: 5/6.

Após os cálculos o IEJ_{ideia} para *Kit* Didático foi 2,16 e para Simulador foi 3,06, ou seja, ambas ideias podem iniciar o processo de desenvolvimento, pois apresentaram valores acima de 2. Os resultados indicam que as ideias apresentadas possuem exequibilidade para implantação e podem representar melhorias efetivas na qualidade de ensino.

Palavras-chave: Exequibilidade; Ideias; Inovação; Tecnológica.