

DESAFIOS PARA PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL GAMIFICADO NO GOOGLE CLASSROOM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA PERSPECTIVA DO DOCENTE

Izabel Cristina Vieira Martins 

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede na Universidade Federal de Santa Maria – vieiraizabelcristina@hotmail.com

Alexandre Abreu de Paula 

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede na Universidade Federal de Santa Maria – alexandredepaula@gmail.com

Susana Cristina dos Reis 

Docente do Departamento de Letras Estrangeiras Modernas (DLEM) e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede na Universidade Federal de Santa Maria – susana.reis@ufsm.br

Taís Fim Alberti 

Docente do Departamento de Psicologia e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede na Universidade Federal de Santa Maria – tais.alberti@ufsm.com

Resumo: A prática de ensino na modalidade remota tem passado por vários desafios. O maior deles é como elaborar material didático engajador que desperte o interesse dos estudantes pelas atividades de estudo. Percebendo essa lacuna, a partir da nossa prática, desenvolvemos uma proposta de material didático gamificado na plataforma *Google Classroom* para estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental I, para uso em aulas de língua portuguesa. O material visa promover atividades de leitura e de escrita, com objetivo despertar o interesse e o prazer pela leitura, por meio da leitura e produção de conto de fadas, usando as estratégias de gamificação para que os alunos desenvolvam competências argumentativas e criatividade para produzir textos, contar e recontar histórias. Com base em estudos prévios, entendemos que o objetivo da gamificação é fazer com que o indivíduo se envolva emocionalmente, utilizando mecanismos provenientes de jogos, e beneficiando-se pela criação de um ambiente propício ao comprometimento do indivíduo na resolução dos problemas propostos. Neste artigo apresentamos exemplos de atividades elaboradas para uma didática, usando as estratégias de gamificação, e reportamos os desafios na prática docente que envolveram o processo de desenvolvimento, para elaborar um material que desperte o interesse, a motivação e incentive a leitura e a escrita, conseqüentemente, proporcione a aprendizagem dos estudantes, visando colaboração, interação e cooperação.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino Remoto; Material Didático; *Google Classroom*.

CHALLENGES TO DEVELOP GAMIFIED DIGITAL TEACHING MATERIAL IN GOOGLE CLASSROOM: A REPORT BASED ON TEACHER'S PERSPECTIVE

Abstract: The teaching practice in emergency remote teaching has found several challenges. The biggest one is developing engaging digital teaching materials, which call students' attention and interests to solve the activities. Noticing this gap in our practice, we developed a proposal of gamified digital teaching material using the Google classroom platform to students from 5th grade, that are taking Portuguese classes in elementary school. The material aims at offering reading and writing activities by exploring fairy tales, and gamification strategies to improve the students' argumentative competencies, as well as their creativity to produce and to retell stories.

Based on previous studies, we understand that purpose of gamification is to get the individual emotionally involved, using games mechanics in favor of promoting the learner's commitment and solving the proposed challenges. In this report, we present examples of activities designed for teaching material, using gamification strategies and reporting the challenges in the teacher's practice related to this process to elaborate a material that calls students' attention, motivates to read and write, as well as promotes learning, collaboration, interaction, and cooperation.

Keywords: Gamification; Remote Education; Teaching material; Google classroom.

Introdução

Atualmente, devido ao distanciamento social, medida tomada para conter a disseminação da COVID-19, o meio educacional precisou enfrentar o desafio de propor aulas e materiais didáticos digitais por meio de ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem, já que houve a suspensão das aulas presenciais e a substituição pelo ensino remoto, momento em que os profissionais da educação e seus estudantes “precisaram se adaptar a um novo modo de ensino” ([ARRUDA, 2020, p. 260](#)).

Para essa adaptação, tivemos que aprender não somente a usar ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), mas também desenvolver aptidões com a tecnologia educacional para adquirir habilidades que permitam explorar as ferramentas tecnológicas e criar diversas possibilidades de ensino e aprendizagem ([MALLMANN et al, 2013](#)), sendo que a Rede Pública Estadual do Rio Grande do Sul aderiu à plataforma do *Google Classroom* como meio para manter o vínculo educacional com os estudantes ([SEDUC/RS, 2020](#)).

Diante do exposto, procuramos solução para a seguinte problemática: em que medida o AVA *Google Classroom* permite propor material digital com uso de gamificação, a fim de despertar no estudante o gosto e interesse pela leitura? Partindo dessa interrogação e de uma provocação realizada por meio de proposta de tarefa apresentada na disciplina de Jogos e Gamificação do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede - PPGTER/UFSM, surgiu a motivação para desenvolver uma proposta de material didático digital com uso de estratégias de gamificação para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I, apresentando-se como uma alternativa no processo de geração de conhecimento. O material didático digital configura-se como um artefato digital ou recurso educacional aberto para uso de acesso livre, no qual são propostas atividades para potencializar a aprendizagem de um conteúdo em específico ([MALLMANN; MAZZARDO, 2020](#); [REIS, 2021](#)).

Sendo assim, para elaborar essa proposta de aula gamificada, escolhemos a plataforma *Google Classroom*, a fim de estimular o aluno a construir seus próprios conceitos, desenvolvendo a sua capacidade argumentativa e a criatividade para produzir textos, contar e recontar histórias. Conforme [Vianna et al. \(2013\)](#), o termo gamificação (do original em inglês *gamification*), abrange o uso de elementos de jogos para resolução de problemas ou motivação e engajamento entre um público específico.

Para embasar teoricamente a abordagem que fundamenta o tema proposto, nos apoiamos em outros estudos tais como o de [Busarello \(2016\)](#), [Do Monte de Paula e Batista de Souza \(2020\)](#), [Gomes e Reis \(2019\)](#), [Pantoja e Pereira \(2018\)](#), entre outros.

Gamificação como Apoio Pedagógico no Ensino Remoto

A maneira de viver está sendo influenciada pelas mudanças tecnológicas que vem ganhando cada vez mais espaço nas atividades diárias da sociedade, tendo como objetivo facilitar tarefas, comunicação e proporcionar diversão e entretenimento. ([KRAUSE; FELBER; VENQUIARUTO, 2018](#)). Nesse sentido, [Calvo \(2016, p. 3\)](#) afirma que “o mundo digital está transformando as sociedades nas quais vivemos, e é no âmbito da educação que é maior o seu impacto”.

[Mallmann et. al. \(2013\)](#) orientam os professores para desenvolver aptidões com a tecnologia educacional, para adquirir habilidades que permitam explorar as ferramentas tecnológicas e criar diversas possibilidades de ensino e aprendizagem, sendo necessário desenvolver fluência tecnológica-pedagógica (FTP). Nesse sentido, “a FTP constitui-se em saber utilizar as tecnologias em rede tanto no campo tecnológico (conhecer a ferramenta e operacionalizá-la em suas diferentes atualizações) quanto no pedagógico (transpor saberes lançando mão das potencialidades da tecnologia)” ([MALLMANN; MAZZARDO, 2020, p. 08](#)).

Compreende-se, dessa forma, que é de fundamental importância que o professor perceba que não basta somente a inserção e uso dos recursos tecnológicos, o docente tem que estar preparado para integrar as tecnologias ao planejamento pedagógico, com aulas que proporcionem desafios, problematizações, curiosidades (ou percursos investigativos) que despertem o interesse para que o estudante se envolva nas atividades e/ou situações propostas e se aproprie do conhecimento teórico envolvido a partir de planejamentos que

integram tecnologias educacionais em rede e proporcionam espaços de interação e interatividade.

[Busarello \(2016, p. 42\)](#) também traz importantes contribuições quando salienta para os cuidados necessários, “a essência não está na tecnologia, mas sim em um ambiente que promova a diversidade de caminhos de aprendizagem, os sistemas de decisão e de recompensa, elevando os níveis motivacionais e de engajamento”. Nesse mesmo viés, [Busarello, Ulbricht e Fadel \(2014, p. 15\)](#) apontam a Gamificação como uma alternativa para envolver e motivar essa nova geração, o qual “tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”.

Ambientes gamificados têm contribuído para promover a motivação e o engajamento das pessoas, baseados em desafios emocionantes ([BUSARELLO, 2016](#); [PANTOJA e PEREIRA, 2018](#)), usando recompensas em troca de ações e fazendo com que o indivíduo se envolva emocionalmente utilizando mecanismos provenientes de jogos ([SILVA et al., 2014](#)). Nesse sentido, [Tolomei \(2017, p. 151\)](#) explica que “por meio do jogo, é possível aprender a negociar em um ambiente de regras e adiar o prazer imediato. É possível trabalhar em equipe e ser colaborativo, tomar decisões pela melhor opção disponível”.

Para o momento atual, em que professores e estudantes precisam se adaptar ao modelo de ensino remoto, o ponto principal para as aprendizagens serão as escolhas sobre o que é essencial que os alunos aprendam e por quais caminhos de aprendizagem devem seguir. Em vista disso, desenvolver materiais didáticos atrativos tem se tornado um grande desafio, não só para as instituições de ensino, mas também para os/e profissionais da educação, que irão precisar reconsiderar “tempos e espaços de aprendizagem” ([GATTI, 2020, p. 36](#)).

Diante desse contexto de adaptação e busca por novos saberes, percebe-se a grande importância de o professor criar atividades de estudo que venham incentivar, motivar e engajar os estudantes. E dessa forma, vemos no processo de gamificação uma possibilidade de “conectar a escola ao universo dos jovens como foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas”. ([BUSARELLO, 2016, p. 83](#)).

Assim, vemos que é preciso reconhecer que o cenário da pandemia da COVID-19, provocou um repensar na forma de aprender e ensinar, requerendo dos professores a busca

por novos saberes para propor uma prática pedagógica que envolva e motive o estudante em tempos de aulas remotas. Momento este, mais do que oportuno para encontrar na prática da gamificação uma possibilidade de apoio pedagógico, usando os mecanismos dos jogos nos processos de ensino e de aprendizagem.

Práticas Educacionais Gamificadas

O uso da gamificação tem se expandido em diversas áreas, sendo bastante utilizada para motivar e engajar pessoas. Diversos modelos de aulas gamificadas, plataformas de gamificação, aulas com jogos gamificados, etc. já foram criados para alcançar esse propósito e usados em práticas educativas. Sendo assim, realizamos pesquisa, por meio do mecanismo de busca da internet, no portal de periódicos do Google Acadêmico e *Scientific Electronic Library Online* (SCIELO), a fim de buscar experiências que utilizassem o recurso da gamificação em suas práticas educacionais, que foram publicadas no período de 2018 a 2020. O critério de escolha foram estudos que relataram experiências recentes com práticas educacionais. Para isso, selecionamos somente três estudos, por atenderem aos critérios que contribuíram para o tema abordado, sendo que dois focam sobre elaboração de material didático e um testa atividades gamificadas que foram realizadas em uma escola pública.

[Gomes e Reis \(2019\)](#) apresentam uma sequência metodológica tendo como base os estágios de elaboração de Material Didático Digital Complementar (MDDC) por meio de jogos educacionais. O estudo de caso foi realizado com alunos do curso de Letras/Inglês de uma universidade pública e aplicado no Curso de Extensão - Formação de Tutores para o Ensino à Distância, em 2016, com objetivo de ofertar subsídios teórico-práticos para que docentes em formação tivessem a oportunidade de conhecer o processo de elaboração do material didático digital através de metodologia para uso de jogos educacionais. Os resultados apontaram que os jogos digitais servem como uma ferramenta auxiliar para a prática do aprendizado e inserção em diversas situações de uso da língua estrangeira, bem como facilita o aprendizado, tornando prazeroso, sendo perceptível que os estudantes têm prazer em jogar.

Os autores [Pantoja e Pereira \(2018\)](#) realizaram um estudo de caso em uma escola pública, com o objetivo de avaliar os resultados da aprendizagem dos alunos, usando a

gamificação no ensino de idiomas. Os autores compararam o método tradicional de ensino de idiomas aplicado pelo docente em sala de aula e o ensino de idiomas com o auxílio de um jogo. Os resultados mostraram que a gamificação influencia na atenção e no comprometimento do aluno. Também foi possível perceber que a turma que usou o recurso gamificado teve o dobro de acertos nas questões e que o total de erros e questões deixadas em branco foi bem menor em relação à turma com prática pedagógica tradicional.

[Do Monte de Paula e Batista de Souza \(2020\)](#) apresentam um relato de construção de material didático sobre a Revolução Francesa utilizando o Google Formulário, com objetivo de contribuir com o uso das tecnologias digitais na perspectiva metodológica para o desenvolvimento do ensino crítico reflexivo. O público alvo para a proposta foram estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental II e 2º ano do Ensino Médio. O material didático foi aplicado nas turmas e está em fase teste, podendo ser aplicado no modelo de ensino à distância. Os autores pretendem dar continuidade ao estudo, desejam expandir para outras turmas de outros professores que desejarem colaborar com o estudo, para então fazer análise dos resultados.

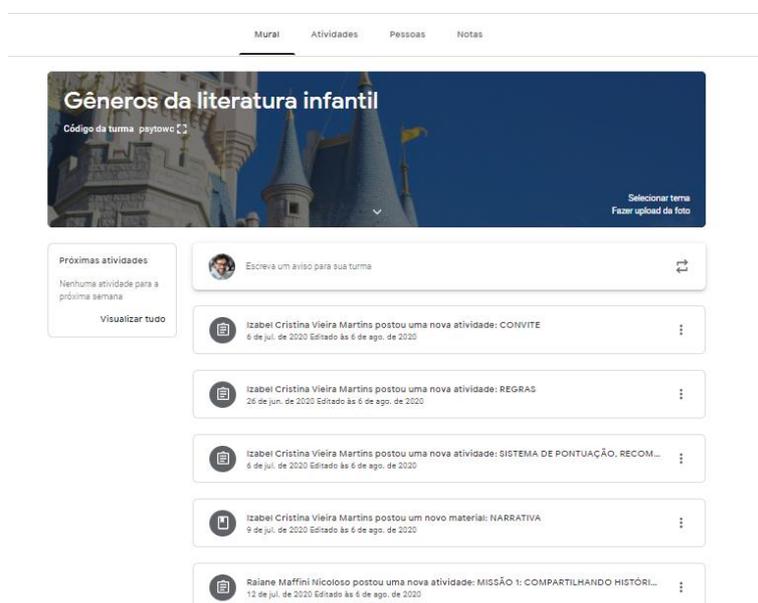
A partir das leituras realizadas, foi possível constatar que utilizar recursos gamificados na prática educativa cria possibilidades para engajar, motivar e despertar o interesse do estudante, facilitando, desse modo, a aprendizagem de conteúdos diversos.

Estratégias Metodológicas para Desenvolver Material Didático Digital no Google Classroom

A primeira versão do material didático digital foi elaborada pelos mestrados¹ do Programa Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, da UFSC, na disciplina de Jogos e Gamificação na Educação, ofertada em 2020, em cuja disciplina lemos as pesquisas de [Busarello \(2016\)](#), [Gomes \(2017\)](#) e o artigo de [Gomes e Reis \(2019\)](#) sobre o modelo sistêmico para orientar a produção de cursos online com gamificação. A partir dessas leituras e outras, definimos o público alvo do material, bem como a sequência didática a ser proposta, incluindo que o recurso da gamificação deveria fomentar o interesse e gosto pela leitura em aulas de Língua Portuguesa, no *Google Classroom* (doravante GC).

Sendo assim, planejamos a proposta de material didático digital gamificado, pensando em um público de 5º ano, que compreende uma faixa etária entre 10 a 12 anos. Com essas definições, iniciamos o planejamento de 10 aulas, cujo material digital foi criado contendo videoaulas explicativas, cinco missões e dois desafios. Foi previsto também que os estudantes deverão seguir todas as etapas para resolver os desafios propostos, para obterem pontuação e receberem recompensas. Para ilustrar o material postado no GC, apresentamos a tela de abertura do material criado na Figura 1.

Figura 1 - Tela de abertura do material criado



Fonte: Autores

Para exemplificar os materiais elaborados, o primeiro vídeo é um convite para o estudante viajar pelo mundo da literatura. Essa videoaula faz um chamado para a aventura do conto de fadas, conforme mostra a Figura 2.

Figura 2 - Vídeo 1 -Convite para a aventura



Fonte: Autores <https://youtu.be/fAoc2xNgaMo>

Antes de iniciar os desafios do jogo, os estudantes precisam passar pela fase informativa sobre a sua atuação no ambiente gamificado, para isso serão apresentados vídeos com as regras. Após assistir ao vídeo, os alunos poderão avaliar as regras apresentadas, se desejarem contribuir poderão enviar sugestão para o professor (a), conforme ilustra a Figura 3.

Figura 3 – Regras

A screenshot of a Moodle page titled "REGRAS". The page is in Portuguese and contains the following text: "Querido (a) Jogador(a), Vamos começar nosso jogo? Para isso, é importante que você conheça as regras do nosso jogo. Confira o vídeo que o nosso amigo wall-e deixou para você. Após assisti-lo, avalie as regras apresentadas, você acha que está faltando alguma regra? Se considerar que faltam regras, qual seria sua sugestão de nova regra para o nosso jogo? Encaminhe seus comentários aqui para seu/sua professor(a), sejam sugestões de novas regras ou não! Ao completar este desafio, você ganha 30 pontos!". Below the text, there are two attachments: "Regras" (Video do YouTube 1 minuto) and "Regras.pdf" (PDF). At the bottom, there is a "Comentários da turma" section with a text input field and a submit button.

Fonte: Autores

Figura 3.1 - Vídeo das Regras



Fonte: Autores (<https://youtu.be/-dxl9pA82UE>)

Imagem: Free (<https://lumen5.com/photo-video-maker/>)

Para continuar a aventura, os participantes deverão conhecer o sistema de pontuação, recompensas e *feedback*. Para isso, elaboramos material informativo e postamos no ambiente virtual. Sobre o sistema de pontuação que criamos, ao cumprirem uma etapa/objetivo do material, os estudantes/jogadores serão premiados pelas ações realizadas e poderão ganhar medalhas como recompensa, de acordo com a pontuação alcançada (bronze, prata ou ouro). Conforme explica [Vianna et al. \(2013\)](#), as recompensas, muitas vezes, representam a principal motivação para os jogadores persistirem no jogo até o final, porém isso depende do tipo de jogador que temos em sala de aula. Para conhecimento da pontuação de cada desafio vencido, organizamos um vídeo, conforme mostra a Figura 4.

Figura 4 - Vídeo Sistema de pontuação.



Fonte: Autores (<https://youtu.be/nN0I2LwKxK4>).

Por outro lado, sabemos das limitações que a ferramenta GC nos impõe, e isso, tanto com relação a criar um material visual atraente, quanto em oferecer *feedback* instantâneos que geralmente encontramos em jogos. Como alternativa, definimos que os *feedbacks* das missões ou dos desafios resolvidos serão postados diretamente na plataforma do GC, obedecendo ao prazo de entrega estabelecido, assim como também os estudantes poderão acompanhar o ranking da sua pontuação pela postagem que será feita pelo docente.

Conforme [Filatro \(2018, p. 239\)](#), “devolutivas rápidas geram um movimento contínuo e mantém o interesse dos jogadores pelos desafios”. Sendo assim, o *feedback* é muito importante, pois auxilia o estudante a manter a motivação, como entender o quanto está distante do objeto, favorecendo seu engajamento e autonomia para a utilização de diferentes estratégias e sendo parte essencial do processo de aprendizagem. ([BUSARELLO, 2016](#)). Entendemos que, quando alguém, em uma determinada situação, recebe um *feedback* positivo, ele tende a repetir esse comportamento, assim a aprendizagem pode ocorrer pelo reforço de um estímulo, conforme [Alves, Minho e Diniz \(2014\)](#) salientam.

[Busarello \(2016\)](#) afirma que um bom material gamificado necessita também de uma narrativa engajadora para que o educando vivencie a experiência e realmente sinta-se engajado nos desafios propostos. Em vista disso, criamos uma narrativa norteadora que teve como base a reportagem sobre o incêndio ocorrido em 2015, no Museu da Língua Portuguesa em São Paulo. A narrativa traz informações do fato ocorrido e lança desafios para que nossos heróis e heroínas ajudem a recuperar as obras perdidas, recontando-as e as reescrevendo-as. Todas as histórias criadas pelos estudantes serão organizadas para publicar um livro. A Figura 5 é no formato de um áudio, utilizando o recurso *voki que foi* criado para introduzir a narrativa aos alunos, tendo em vista engajá-los nas missões propostas no material.

Figura 5 - Vamos iniciar uma aventura?



Fonte: Autores (<http://tinyurl.com/yyqth9dh>).

Para seguir essa aventura, os estudantes terão que resolver as cinco missões e dois desafios. Não iremos descrever cada um deles neste artigo, mas representaremos a dinâmica da gamificação com os seguintes exemplos: Na missão dois, serão apresentados quatro contos de fadas, na sequência terão questões relacionadas a cada uma das histórias e os estudantes deverão escolher no Google Formulários a resposta correta de cada história, a que se refere nas descrições apresentadas, conforme mostra a Figura 6.

Figura 6 - Vamos aquecer brincando de que história é essa?



Vamos aquecer brincando de "que história é essa?!"

Olá, aluno querido. Tudo bem? Nesta atividade, você terá que escolher a alternativa que apresenta qual é a história contada nos versinhos, certo?! Para cada pergunta respondida você ganha 10 pontos de bônus!! Vamos nos divertir com as histórias dos contos de fadas?!

*Obrigatório

Fonte: autores (2020)

Entre as missões e os desafios lançados, os estudantes terão que contribuir com três produções para o acervo do museu da Língua Portuguesa, conforme foi descrito na narrativa do jogo. Na missão quatro, os alunos-jogadores deverão fazer uma reportagem sobre a nova versão do Rei Leão, criada por Vilmar Rossi Júnior,² inclusive, terão que entrevistar o autor da obra com base nos seguintes itens: a) título da obra; b) nome do autor; c) quem são os animais amazônicos que compõe o elenco para substituir: Simba, Mufasa, Rafiki, Timão, Pumba; d) em que local ocorre a nova história, descrever as características; e) porque o autor escolheu a Amazônia para usar como cenário para sua história?

Após descobrirem todas as informações, cada grupo irá fazer uma reportagem para relatar esse fato. A turma deverá escolher a melhor reportagem para compor a capa do jornal da escola. Finalizando essa grande aventura, na missão cinco, nossos aventureiros deverão criar um conto de fadas, fazer um roteiro e gravar em formato de vídeo a representação.

Outra estratégia planejada para fomentar o trabalho colaborativo e cooperativo foi a criação do SOS colega, ou seja, o aluno que precisar de ajuda para resolver um desafio individual, deverá preencher o formulário, indicar o nome de um colega que irá prestar auxílio e enviar a solicitação ao professor (a). Cada estudante terá direito ao auxílio somente uma vez, a regra também valerá para quem for auxiliar. O colega que irá prestar ajuda ganhará pontos extras como recompensa. Os alunos jogadores também poderão acompanhar sua pontuação no *ranking*. Também, criamos um formulário de participação, por meio do qual, após os educandos concluírem todos os desafios e missões, eles poderão avaliar e deixar suas sugestões para melhorarmos a nova edição do material didático, se assim for necessário como sugere [Reis \(2021\)](#), sobre o processo de design de artefatos digitais.

Cabe salientar, que a proposta de material didático gamificado ainda não foi aplicada em sala de aula porque o processo de design e redesign envolveu mais de 6 meses, após o término da primeira versão. Além disso, os autores envolvidos na elaboração, que estão em atuação escolar atualmente, não estavam ministrando aulas com turmas do nível de ensino previsto para o uso do material. Devido a isso, a proposta está à disposição de docentes que assim desejarem testá-la.

A Experiência de Elaborar Material Didático Digital com Gamificação no Google Classroom na Perspectiva do Docente

Como docentes, ao desenvolver a proposta de aula gamificada utilizando a plataforma do GC elencamos alguns desafios vivenciados nesse processo, entre os quais podemos citar: 1) a necessidade de conhecer a teoria; 2) a importância de o professor desenvolver fluência tecnológico-pedagógica; e 3) a urgência do professor participar de cursos de formação continuada para capacitação tecnológica e, 4) dedicar tempo em seu planejamento para desenvolver novos artefatos digitais.

Entendemos que a não experiência com aulas gamificadas, e a falta de fluência tecnológica e a necessidade de capacitação para uso do ambiente virtual de aprendizagem GC dificultou a elaboração inicial da proposta. No entanto, conforme cada atividade era planejada, criada e depois armazenada na sala do *Classroom*, era perceptível a nossa necessidade de conhecermos cada vez mais o recurso tecnológico GC, buscando desvendar o que a ferramenta nos possibilita para que pudéssemos realmente também sentir a satisfação de que também gostaríamos de propor aos nossos alunos.

Diante disso, também, foi necessária atenção redobrada em cada detalhe no planejamento e na organização das atividades, sendo que no momento do acesso, o docente não estará junto ao estudante. Essa demanda exigiu muitas tentativas para construir desafios e missões de fácil entendimento para o educando. Para isso, criamos uma turma teste, em que os autores do estudo foram inseridos como alunos para realizarem a testagem de todas as etapas do material e dessa forma foi possível verificar o que poderíamos melhorar no *design* das atividades, com a intenção de obter o máximo engajamento e motivação dos estudantes, para uma aprendizagem significativa, por meio da ludicidade e da brincadeira.

Considerações Finais

A experiência com a produção de materiais didáticos com aulas gamificadas utilizando a plataforma *Google Classroom*, trouxe motivação para colocar em prática e aplicar o material didático gamificado, pois foi possível perceber que a plataforma é de fácil acesso, possibilita

o uso de todos os *Apps* do Google e permite dar um *feedback* das atividades em tempo real, o que facilita o desenvolvimento das atividades.

Porém, para chegar a esses resultados foi necessário vencer os desafios já apontados: necessidade de conhecer a teoria, a importância de o professor desenvolver fluência tecnológico-pedagógica e a urgência do professor participar de cursos de formação continuada para capacitação tecnológica e dedicar tempo em seu planejamento para desenvolver e implementar artefatos digitais. Para isso, realizamos duas capacitações “Google Classroom para professores”, ofertadas gratuitamente pela Organização PET-CC da UFMSM. Também foi necessário nos apropriar de conceitos de teóricos que abordam sobre gamificação, assim como estudos que relatam experiências na construção de material didático gamificado. Com apropriação de conceitos sobre gamificação e o conhecimento adquirido para o uso do Google Classroom, foi possível integrá-los e desenvolver a proposta de material didático gamificado.

A partir do momento em que o docente desenvolve aptidões com a tecnologia educacional, torna-se capaz de obter condições para planejar sua prática pedagógica explorando as diversas possibilidades de criar situações de ensino-aprendizagem pelo uso das ferramentas, desenvolvendo atividades que venham incentivar, motivar e engajar os estudantes.

Porém, para que isso realmente aconteça, esbarramos em outro fator bem relevante, que é a carência de ofertar formação continuada de professores, focada nessa temática que permita o aprender fazendo. Vemos ofertas de formação continuada voltada para outros temas e não para o que realmente atendem às reais necessidades dos docentes que estão inseridos no contexto de sala de aula. Nesse sentido, [Imbernón \(2010, p. 39\)](#) afirma que: “(..) há muita formação e pouca mudança”, e diz que possivelmente “seja porque predominam políticas e formadores que praticam com afinco e entusiasmo uma formação transmissora e uniforme”. Diante do exposto, acredita-se que a escola necessita sair “das concepções de ensino/aprendizagem nas quais o livro e ela própria se configuram como únicas possibilidades de aquisição de conhecimento e de cultura (...)”. ([MAMEDE-NEVES; DUARTE, 2008, p. 782](#)).

Neste artigo tínhamos como intenção reportar a experiência de desenvolvimento do material, na perspectiva do docente, buscando evidenciar os desafios que vivenciamos a fim de colocar em prática a teoria estudada. O material didático desenvolvido na plataforma do

Google Classroom abre caminhos para mudança e inovação, pois se faz necessário planejar e desenvolver uma prática pedagógica que motive e desperte o interesse do aluno, possibilitando a participação e o engajamento nas atividades de estudo propostas, que sejam de interação e colaboração. Esperamos que essa proposta de material didático gamificado sirva de inspiração para ampliar estudos nessa temática e, também, contribua para novas possibilidades nas práticas pedagógicas pós-pandemia.

Entendemos que o professor deve estar em contínuo processo de aprendizagem por meio de ações de formação continuada, em vista disso, pretendemos dar continuidade aplicando o material produzido, em turmas de diferentes escolas, para analisar os resultados obtidos pela experiência de ensino e aprendizagem dos alunos participantes, a fim de verificar como os estudantes se apropriaram do objeto do conhecimento, por meio de atividades gamificadas.

Referências

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/handle/fieb/667>. Acesso em: 24 mar.2021.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. EDUCAÇÃO REMOTA EMERGENCIAL: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. **EmRede - Revista de Educação a Distância**, v. 7, n. 1, p. 257-275, 15 maio 2020. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/621>. Acesso em: 21 mar. 2021.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural. 2016. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamification.pdf. Acesso em: 29 mar. 2021.

BUSARELLO, Raul, Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria; **A gamificação e a sistemática de jogo**: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. Pimenta Comunicação e Projetos Culturais Ltda. São Paulo. 2014.

CALVO, Alfredo Hernando. **Viagem à escola do século XXI**: assim trabalham os colégios mais inovadores do mundo. 1 ed. São Paulo. 2016.

DO MONTE DE PAULA, Carolyne; BATISTA DE SOUZA, Victor. AULAS REMOTAS NO CONTEXTO DA PANDEMIA DO COVID-19: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO SOBRE A REVOLUÇÃO FRANCESA NO GOOGLE FORMULÁRIO. **Anais do CIET: EnPED: 2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1345>. Acesso em: 26 mar. 2021.

FILATRO, Andrea. **Como preparar conteúdos para EAD**. – 1.ed. – São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GATTI, Bernadete A. **Possível reconfiguração dos modelos educacionais pós-pandemia**. Estud. av. [online]. 2020, vol.34, n.100, pp.29-41. Epub Nov 11, 2020. ISSN 1806-9592. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s0103-4014.2020.34100.003>. Acesso em: 21 mar. 2021.

GOMES, A. F.; REIS, S. C. Jogos digitais e o ensino de línguas: orientações práticas para a produção de material didático digital complementar. **The Specialist**, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/38644>. Acesso em: 29 mar. 2021.

GOMES, Adilson Fernandes. **Material didático digital, games e gamification: conexões no design para implementação de cursos online**. 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/13787/DIS_PPGTER_2017_GOMES_ADILSON.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 12 de jul. 2021.

IMBERNÓN, Francisco. Formação continuada de professores. Porto Alegre: Artmed, 2010. 120 p. ISBN 9788536319865.

KRAUSE, João Carlos; FELBER, Denise; VENQUIARUTO, Luciana Dornelles. **O uso de jogos digitais como ferramenta de auxílio para o ensino de Física**. RIS – Revista Insignare Scientia Vol. 1, n. 2. Mai./Ago. 2018. Disponível em: <https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RIS/article/view/8152/5645>. Acesso em: 22 mar. 2021.

MALLMANN, Elena Maria et al. Ensino-aprendizagem mediado por Tecnologias em Rede: complexidade da performance docente. **Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 21, n. 2, p. 309-334, dez. 2013. ISSN 1982-9949. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/3853>. Acesso em: 29 mar. 2021.

MALLMANN, Elena Maria; MAZZARDO, Mara Denize. Políticas Públicas e Práticas para Integração de Recursos Educacionais Abertos (REA) na Formação de Professores. **ReTER**, Santa Maria, v. 1, n.1, p. 1-15, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/61941>. Acesso em 12 jun. 2021.

MAMEDE-NEVES, M. A. C.; DUARTE, R. O Contexto dos novos recursos tecnológicos de informação e comunicação e a escola. **Educação & Sociedade**. Out 2008, Volume 29 Nº 104 Páginas 769 – 789. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/LwjpL4tFjwWHBYrjvSKmFF/?lang=pt>. Acesso em: 12 de jul. 2021.

PANTOJA, Ailton da Silva; PEREIRA, Luandierison Marques. Gamificação: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas. Estudo de caso: uma escola pública do Estado do Amapá. **Estação Científica (UNIFAP)**, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 111-120, jan. 2018. ISSN 2179-1902. Disponível em: <https://periodicos.unifap.br/index.php/estacao/article/view/2423>. Acesso em: 29 mar. 2021.

REIS, S.C. Curso English Online 3D no Moodle: Uma proposta de artefato digital para o ensino de inglês como língua adicional na modalidade híbrida. **Ilha do Desterro**, 2021 (no prelo).

SEDUC/RS. **Secretaria da Educação do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre/RS. 2020. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/comeca-implantacao-das-aulas-remotas-na-rede-estadual-de-ensino>. Acesso em: 24 ago. 2020.

SILVA, A. da et al. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 6 set. 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 26 mar. 2021.

VIANNA, Ysmar et al. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos — 1. Ed. — Rio de Janeiro: **MJV Press**, 2013.

¹ Realizada por dois autores deste artigo, com ajuda ainda da pós-graduanda Raiane Maffini Nicoloso.

² Vilmar Rossi Junior, de Santa Maria (RS), ilustrador e designer gráfico, criou ilustrações inspiradas em *O Rei Leão* só que com uma diferença: os animais não são os da savana africana, mas da fauna brasileira. <https://www.instagram.com/vilmarrossijunior>, <https://www.facebook.com/vilmarross>.