

**GUIA DE ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE
LÍNGUA PORTUGUESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA:
PROPOSTAS COM MODELAGENS GAMIFICADAS,
PLATAFORMAS VIRTUAIS E APLICATIVOS DIGITAIS**



Adriana Lúcia Oliveira Ramos
Geam Karlo Gomes
Renata Ferreira Rios

PETROLINA-PE
2022

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	03
MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA	05
1 MODELAGENS GAMIFICADAS	07
1.1 O que é gamificação?	07
1.2 Modelagem I – QUEM CONTA UM CONTO	09
1.3 Modelagem II – A LEITURA LITERÁRIA E AS REDES SOCIAIS: BUSCANDO	
CONEXÕES	13
1.4 Modelagem III – FAKE NEWS: O PERIGO DAS NOTÍCIAS FALSA	17
2 PLATAFORMAS VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E A WEBQUEST	23
2.1 Genially	23
2.2 Kahoot	25
2.3 Webquest	26
3 APPS DE GAMES	31
3.1 Quizlet	31
3.2 Quizizz	33
3.3 Wordwall	34
3.4 Jamboard	35
REFLEXÕES FINAIS	37
BIBLIOGRAFIA	38
OS AUTORES	39

APRESENTAÇÃO

Quando o tema é educação, a ludicidade não pode deixar de fazer parte desse processo e ficar ausente das práticas escolares, pois é no brincar que o sujeito pode desenvolver sua criatividade e desvelar sua personalidade. Diante da dessa afirmativa, os jogos e a gamificação podem ser uma alternativa para vivenciar o lúdico na sala de aula. Johan Huizinga em *Homo Ludens* (2000), discute o fascínio do jogo sobre os sujeitos, de como é cativante e envolvente, além dos seus efeitos positivos para aprendizagem e o estímulo ao desenvolvimento de habilidades.

Nesse sentido, a proposta deste *E-book* é apresentar aos professores de Língua Portuguesa propostas lúdicas de aprendizagem que estimulem a criatividade e permitam desenvolver atividades didáticas que favoreçam o ensino da língua numa perspectiva mais dialógica. Para isso, reunimos nesta obra aplicativos, plataformas virtuais de aprendizagens, webquest e soluções gamificadas, descrevendo-os e apresentando sugestões para o uso pedagógico.

O primeiro capítulo versa sobre a mediação pedagógica num contexto educacional permeado por tecnologias e jogos digitais, praticados no cotidiano dos estudantes.

No segundo, são apresentadas algumas modelagens, que visam orientar os docentes sobre os elementos constitutivos de um *desing* gamificado e sobre como esta estratégia pode ser desenvolvida no ensino de Língua Portuguesa.

Já no terceiro, são apresentadas plataformas virtuais de jogos e a Webquest, ambiente que possibilita a criação de soluções gamificadas. Nesses espaços, é possível fazer a curadoria de jogos disponíveis que atendam às necessidades docentes, bem como a criação digital de gamificação, nas quais os professores podem incluir desafios por meio de um percurso envolvente, com pontuação e recompensas.

Por fim, o quarto capítulo apresenta sugestões de Apps de *games*, nos quais é possível o professor construir seus próprios jogos digitais para o ensino da língua, em consonância com as habilidades atreladas à área e a forma como eles podem ser apresentados aos discentes. Dentre as opções de desafios, estão: cruzadinhas, *quiz*, caça-palavras, perseguição do labirinto, *flashcards*, roda aleatória, entre outros. Para cada aplicativo além da descrição, apresentamos a indicação dos seus padrões de qualidade e sugestões de estratégias pedagógicas para o ensino de Língua Portuguesa.

Convém informar ao leitor que estas propostas não possuem o intuito de caracterizar um passo a passo a ser seguido a risca pelo professor, mas como possibilidades para o desenvolvimento de aprendizagens mais engajadoras, que precisam ser avaliadas a partir dos objetivos didáticos de cada projeto de classe: faixa etária, etapa de escolaridade, modalidades etc. Nesse sentido, as modelagens e outras possibilidades didáticas apresentadas neste e-book, caracterizam-se como aberturas para adaptações conforme as intenções materializadas no planejamento docente.

Portanto, com intuito de oferecer sugestões para o ensino da língua numa perspectiva interacionista, apresenta-se este material educacional, com sugestões de atividades que apostam na ludicidade com o uso mais efetivo de jogos e da gamificação em favor da aprendizagem.

1 MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

A presença marcante das tecnologias e jogos digitais na sociedade contemporânea vem ganhando também cada vez mais espaço nos contextos educacionais, através de processos de aprendizagem que visam práticas colaborativas, nas quais o estudante é estimulado a construir significados vivenciando e experimentando. Esse cenário pedagógico requer um novo relacionamento professor-estudante na busca da construção do conhecimento.

Assim, o professor dessa geração deve assumir novas atitudes e comportamentos que contribuam para que o aprendente atinja seus objetivos didáticos, ou seja, que a partir da mediação pedagógica se configure diferentes práticas que possam possibilitar a aprendizagem. Visto que, os jovens mudam a todo instante, se diversificam, da mesma forma como aprendem, não com uma única estratégia, mas com a incorporação de várias delas, nas quais o papel do professor deve ser de ajudá-lo a evoluir a partir de onde se encontram.

Para isso, o processo de mediação deve acontecer de forma dialógica e interacional, a fim de estimular, orientar, contextualizar, problematizar, incentivar a pesquisa e a resolução de problemas. Nessa dinâmica, o professor tem o papel de auxiliar o estudante a fazer a leitura de mundo a partir do objeto de conhecimento, através da escuta sensível de suas narrativas, da observação das questões relevantes, demandando para isso, tanto recursos mais avançados quanto mais simples.

Ao escrever sobre a mediação pedagógica, José Manuel Moran et al. em *Novas tecnologias e mediação pedagógica* (2000) sugerem que professores e estudantes devem agir em parceria, que preconiza a relação como um dos aspectos fundamentais para elaboração do conhecimento com autonomia, ou seja, a mediação fortalece o aprendiz como ator de suas atividades e dá ao professor um novo papel sobre os materiais e elementos com que ele vai trabalhar. Discentes e docentes vão aprendendo, assim, a desenvolver a criticidade.

Portanto, ser um professor mediador significa estar sempre junto do estudante, acolhendo-o para que o mesmo perceba e aprenda por descobertas, a partir de situações do cotidiano e do que é significativo. Nesse movimento, o docente vai incorporando várias dinâmicas, gerenciando diversas situações e utilizando todo seu repertório e toda sua experiência para motivar os alunos a aprenderem.

Nesse sentido, as novas metodologias e as dinâmicas dos jogos podem se transformar em experiências muito ricas porque proporcionam aos estudantes viver, experimentar e, refletir, além da possibilidade de se propor novos desafios para que os discentes sempre façam melhor e de forma diferente.

2 MODELAGENS GAMIFICADAS

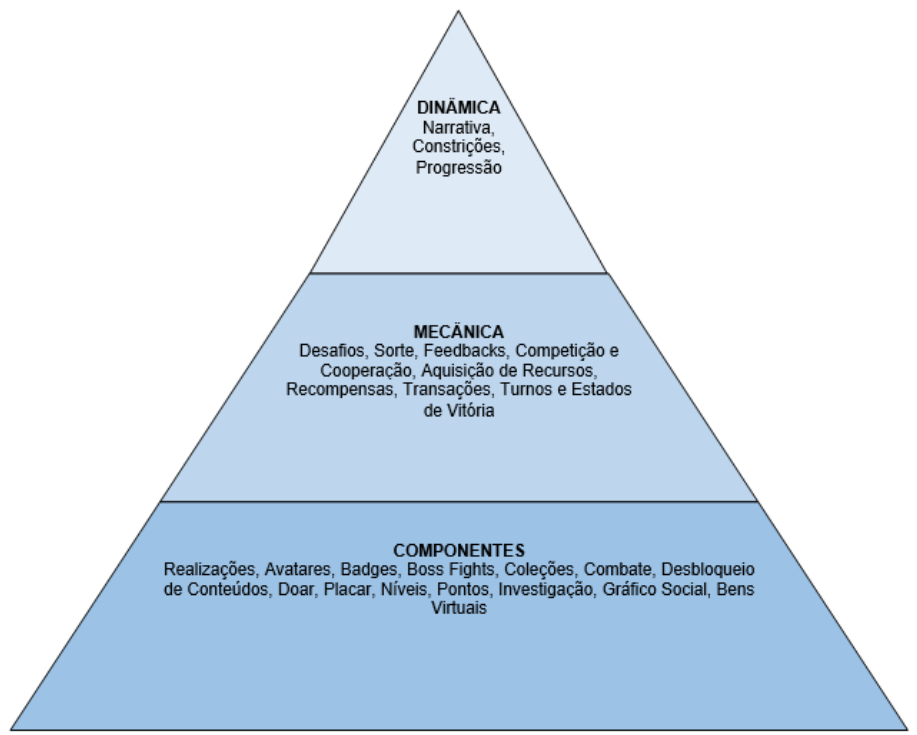
A gamificação traz para a educação um universo rico de possibilidades, as quais permitem aos estudantes aprenderem de forma mais ativa, solucionando problemas e desafios. Temos aqui modelagens gamificadas, que são resultado do trabalho criativo dos autores deste e-book, como exemplos físicos de como esta estratégia poderia se organizar no contexto escolar, apresentando seus elementos e estrutura de forma simples e executável.

As modelagens apresentadas, voltadas para o ensino de Língua Portuguesa, sugerem associar as práticas de linguagem com a ludicidade, ao mesmo passo que possibilita ao professor conhecer e experimentar novos métodos para se aplicar ao processo de ensino aprendizagem. Este capítulo é, portanto, um convite a embarcar nessa experiência gamificada para se avaliar sua relevância nos espaços pedagógicos.

2.1 O que é gamificação?

Gamificação, palavra traduzida do vocabulário original *gamification*, é um conceito emergente e versa sobre a incorporação de elementos de jogo em contextos de não *games*. Brian Burkner em *Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias* (2015, p. 16) define o termo como “o uso de *desing* de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos”. Assim, uma solução gamificada está apoiada na adoção de elementos conhecidos como mecânica, dinâmica e estética, os quais se constituem como peças para desenvolver uma determinada experiência, conforme mostra a imagem abaixo.

Figura 1 – Design para uma solução gamificada



Fonte: Autora, baseado em ALVES, Flora. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo – do conceito à prática* (2015).

Conforme a Figura 1, pode-se estabelecer que as mecânicas de jogos estão relacionadas às ações que movimentam o sistema, referindo-se também ao conjunto de regras, bem como os benefícios que a compõem. Por outro lado, as dinâmicas são as formas como essas regras são interpretadas, os elementos de emoções, os desejos e as motivações. Já os componentes, referem-se à forma como a dinâmica e a mecânica serão representadas.

Com a dinâmica, é possível permitir que o jogador: faça escolhas significativas, além de incentivar o pensamento criativo e estratégico; faça uso da narrativa para criar um sentimento de coerência na realização da atividade; mostre a progressão do jogador; use as emoções para alcançar os objetivos, bem como a construção de interação entre os participantes.

Da mesma forma, com a utilização da mecânica, permite-se conhecer os desafios propostos; proporciona a sensação de sorte; estabelece *feedback* constante; concede a aquisição de recursos e recompensas; possibilita compra, venda ou troca de objetos e itens; realiza turnos de jogos; desperta o desejo de estar junto com outras pessoas engajadas em uma atividade.

Por fim, com os componentes, a atividade gamificada pode atribuir recompensas pelo cumprimento dos desafios, como, por exemplo, avatares, *badges* (troféus, medalhas), progressão em cada fase, coletânea de objetos ao longo da atividade, combate, desbloqueio de conteúdos, altruísmo ou doações, placar, níveis, pontos, investigação ou exploração, extensão da vida social e bens virtuais.

2.2 Modelagem I – QUEM CONTA UM CONTO

COMPONENTE CURRICULAR: Língua Portuguesa

ETAPA DE ENSINO: Ensino Fundamental Anos Finais – 6º Ano

HABILIDADE:

A habilidade sugerida foi retirada da BNCC que orienta sobre a produção de textos no campo artístico-literário;

(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto. (BRASIL, 2018, p.170)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Estimular nos discentes a prática de produção de textos para que possam cada vez mais se expressar por meio da linguagem escrita.

META:

A meta do jogo é possibilitar aos estudantes exercitarem a escrita, melhorando a interlocução e conseqüentemente a comunicação nas diferentes linguagens.

DESIGN DA SOLUÇÃO GAMIFICADA

DINÂMICA

Constrições: as apresentações orais podem restringir o alcance do objetivo do jogo, seja pela timidez dos participantes ou pela falta de desenvoltura.

Emoções: a atividade pode despertar diferentes emoções nos participantes, tais como: a euforia na hora do jogo, tensão nas apresentações, alegria na descoberta do enigma, atenção durante as produções, entre outros.

Narrativa (Storytelling): Escrever é uma atividade que exige talento, concentração e habilidade para lidar com as palavras. Construir histórias, criar personagens, heróis, inimigos e romances não é fácil, mas pode ser uma ferramenta para sensibilizar sobre a importância da escrita e do ato de criar.

Os estudantes do 6º Ano, como escritores, vão se aventurar nas lendas do Velho Chico e desvendar o mundo das palavras para construir novas histórias com esses personagens fantásticos.

Progressão: a progressão das equipes será apresentada durante as aulas que forem voltadas para realização da atividade através de placar exposto no quadro.

Relacionamento: a atividade proporciona tanto a interação das duplas e da turma quanto estimula também a competição através da tentativa de alcançar a maior pontuação durante os desafios.

MECÂNICA

Missão: criar em dupla um conto (de terror, de mistério, de humor ou fantástico) com um personagem lendário do Velho Chico.

Desafios:

- ✓ Desvendar um enigma para selecionar o personagem lendário;
- ✓ O enigma pode ser apresentado através de um jogo digital utilizando *flashcards*;
- ✓ Realizar pesquisa dirigida e leitura sobre o personagem destinado a cada dupla, descobrindo suas características, pontos fortes e fracos;
- ✓ Apresentar para a turma através de imagens as características do personagem da dupla;
- ✓ Produzir um conto (de terror, de mistério, de humor ou fantástico) envolvendo o personagem definido pela dupla;
- ✓ Socializar com a turma os contos produzidos;

Regras:

- ✓ A dupla deve participar de todo processo de forma efetiva;
- ✓ Respeitar os momentos de socialização dos trabalhos com vista de perda de pontuação pela dupla;
- ✓ Os contos serão publicados num portfólio de produção textual da turma.

Sorte: o elemento sorte pode aparecer durante a realização do jogo digital, no qual o aluno pode se valer do “chute” quando não identificar alguma característica do personagem lendário.

Cooperação e competição: a atividade proporciona o trabalho colaborativo entre as duplas, já a competição é estimulada a partir da apresentação do *ranking* da sala, nos quais os estudantes percebem que pontos devem ajustar para continuar pontuando.

Feedback: o *feedback* imediato só será possível na realização do jogo digital, nos outros desafios o mesmo será apresentado nas aulas subsequentes depois que o professor tabular todas as apresentações das atividades;

Recompensas: o cumprimento de alguns desafios dará direito ao recebimento de estrelas, como recompensa.

Turnos: se configura nas apresentações orais das duplas, as quais remetem como jogadas alternadas.

COMPONENTES

Badges: as estrelas funcionam como *badges* porque caracterizam a conquista de um desafio. Elas serão impressas e coladas nos cadernos dos estudantes.

Placar ou “leaderbord”: o placar será exposto no quadro durante as aulas destinadas a realização da atividade.

Pontos:

- ✓ Ganha 10 pontos a dupla que resolver o enigma corretamente, as que não conseguirem não pontuam;
- ✓ Ganha 10 pontos a dupla que cumprir o desafio de apresentar o personagem para turma, mais estrela como recompensa;
- ✓ Ganha até 20 pontos a dupla que construir o conto;
- ✓ A dupla que fizer a socialização do conto com a turma ganha até 10 pontos, mais estrela como recompensa;
- ✓ As duplas que desrespeitarem os colegas no momento das socializações perderam até 10 pontos;
- ✓ A dupla recebe 10 pontos por estrela recebida;
- ✓ Ao final, os três melhores contos ganharão 20 pontos extras

✓ Ao final, as duplas que mais pontuarem no ranking serão declarados vencedores;

Investigação ou exploração: este elemento está presente no desafio que solicita a pesquisa dirigida e leitura sobre o personagem lendário, bem como na produção do texto que pode haver necessidade de exploração de alguns temas construir a história.

2.3 Modelagem II – A LEITURA LITERÁRIA E AS REDES SOCIAIS: BUSCANDO CONEXÕES

COMPONENTE CURRICULAR: Língua Portuguesa

ETAPA DE ENSINO: Ensino Médio – 1º Série

HABILIDADE:

A habilidade sugerida foi retirada da BNCC que orienta sobre as práticas de leitura, escuta, produção de textos e análise linguística / semiótica no campo de atuação social.

(EM13LP01) Relacionar o texto, tanto na produção como na leitura/ escuta, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.), de forma a ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica e produzir textos adequados a diferentes situações. (BRASIL, 2018, p.506)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver nos discentes a compreensão da importância da leitura para a formação educacional e social e no desenvolvimento do senso crítico.

META:

A meta do jogo é estimular os estudantes a desenvolverem práticas de leitura a fim de aprimorarem a escrita e ampliarem seu repertório vocabular, bem como sua capacidade de refletir e agir sobre algo.

DESIGN DA SOLUÇÃO GAMIFICADA

DINÂMICA

Construções: está presente no estabelecimento de regras e estratégias de comportamento entre os membros das equipes, tais como a responsabilidade em efetuar as leituras, do respeito mútuo com os outros grupos garantido a marcação ou perda de pontuação na realização dos desafios.

Emoções: várias emoções podem ser despertadas ao longo do percurso da atividade, como a vontade de vencer as outras equipes; a motivação em alcançar a pontuação e as recompensas; a tristeza e a decepção de não atingir a meta pretendida; a sensação satisfação por construir aprendizado, por conhecer novas histórias e novos lugares através da leitura.

Narrativa (Storytelling): Uma das grandes dificuldades na educação formal está em ensinar aos estudantes a lerem, não apenas decodificar textos, mas de se tornarem ávidos leitores capazes de se apropriarem dos diferentes textos que permeiam nossa sociedade, interpretá-los e compreendê-los. A leitura tem enorme importância na formação do cidadão: ajuda no desenvolvimento cognitivo, amplia e aprimora o vocabulário, gera conhecimento, que por sua vez desenvolve o pensamento crítico. Essa prática precisa fazer parte do nosso cotidiano, virar um hábito. Convidamos vocês, estudantes, a realizarem essa missão com êxito e incorporar a leitura no seu dia a dia.

Progressão: a progressão das equipes será apresentada através de planilha *online* compartilhada com as equipes para serem verificadas os pontos e recompensas alcançadas na realização dos desafios.

Relacionamento: a dinâmica da atividade proporciona a interação dos participantes dentro da mesma equipe para a realização dos desafios e com os outros grupos a partir dos momentos de debates e comentários nas redes sociais.

MECÂNICA

Missão: ler e produzir, em equipes, resumos de romances e gêneros textuais variados.

Desafios:

- ✓ Realizar um *quiz* no App Kahoot para fazer o levantamento prévio das obras que os estudantes gostariam de ler;
- ✓ Realizar a leitura de romances e gêneros textuais diversos definidos como atividades da unidade;
- ✓ Aplicar um jogo digital para estabelecer um debate ao final de cada obra lida, observando a participação e pontuação de cada membro da equipe de forma individual;
- ✓ Produzir resumos dos textos lidos através de gêneros digitais, tais como: mapas mentais, nuvens de palavras, folders, *stories*, *podcast*, vídeos, entre outros;
- ✓ Publicar os resumos na rede social do Facebook e marcar colegas, professores e equipes;
- ✓ Criar um avatar da equipe para identificar os autores das publicações;

Regras:

- ✓ Participação efetiva dos componentes das equipes;
- ✓ Ler todos os textos propostos;
- ✓ Tempo de realização da atividade: um trimestre;

Sorte: a atividade não dispõe do elemento sorte, pois as oportunidades e as ameaças estão dispostas para todos da mesma forma.

Cooperação e competição: a atividade pode proporcionar simultaneamente o espírito de cooperação e competição entre os participantes, visto que, eles interagem dentro e fora da equipe.

Feedback: o *feedback* para os estudantes se dará a partir da apresentação do placar ao final de cada desafio.

Recompensas: o cumprimento de alguns desafios dará direito ao recebimento de medalhas conforme descrito nas regras.

Transações: as transações não se aplicam porque não há mudança de fases / nível.

Turnos: os turnos não se aplicam porque não é uma dinâmica de jogadas alternadas.

COMPONENTES

Avatares: será criado um avatar que represente a equipe.

Badges: as medalhas funcionam como *badges* porque caracterizam a conquista de um desafio. Elas serão virtuais.

Placar ou “leaderbord”: o placar será construído numa planilha *online* e compartilhada com as equipes.

Níveis: não se aplica, pois não há mudança de nível na atividade.

Pontos:

- ✓ Criatividade na criação do avatar – ganha 5 pontos;

- ✓ Cumprir os prazos estabelecidos – ganha 5 pontos extras no final da atividade e uma medalha virtual;
- ✓ Descumprir os prazos das publicações – perde 5 pontos em cada obra;
- ✓ Cada obra lida e publicada – ganha 5 pontos e uma medalha virtual;
- ✓ Publicações extras referentes aos textos lidos – ganha 10 pontos;
- ✓ Criatividade na diversidade das publicações – ganha 5 pontos extras no final da atividade;
- ✓ Realizar comentários ofensivos acerca das publicações dos colegas – perde 10 pontos;
- ✓ Interagir na postagem dos colegas – ganha medalha por cada comentário da equipe;
- ✓ A equipe que não realizar os desafios propostos não pontua;
- ✓ Cada medalha adquirida vale 5 pontos;
- ✓ Ao final, as três melhores equipes no ranking serão declaradas vencedores;

2.4 Modelagem III – FAKE NEWS: O PERIGO DAS NOTÍCIAS FALSAS

COMPONENTE CURRICULAR: Língua Portuguesa

ETAPA DE ENSINO: Ensino Fundamental Anos Finais – 9º Ano

HABILIDADE:

A habilidade sugerida foi retirada da BNCC que orienta sobre as práticas de leitura, escuta, produção de textos e análise linguística / semiótica no campo jornalístico midiático.

(EF09LP01) Analisar o fenômeno da disseminação de notícias falsas nas redes sociais e desenvolver estratégias para reconhecê-las, a partir da verificação/avaliação do veículo, fonte, data e local da publicação, autoria, URL, da análise da formatação, da comparação de diferentes fontes, da consulta a sites de curadoria que atestam a fidedignidade do relato dos fatos e denunciam boatos etc. (BRASIL, 2018, p.177)

NECESSIDADE PEDAGÓGICA:

Desenvolver nos discentes a compreensão e reflexão sobre o que são as *fakes news* e as consequências da sua divulgação.

META:

A meta do jogo é desenvolver estratégias de verificação e checagem das informações veiculadas nas mídias digitais, bem como posicionar-se criticamente diante das mesmas.

DESIGN DA SOLUÇÃO GAMIFICADA

DINÂMICA

Constrições: as constrições estão presentes no estabelecimento das regras que devem ser observadas e seguidas pelos participantes dos grupos.

Emoções: as emoções que podem ser despertadas na realização da atividade são diversas, tais como: interesse em trabalhar com um tema atual e de grande repercussão na sociedade; engajamento por produzir materiais digitais; vontade de vencer as outras equipes, buscando alcançar a pontuação e as recompensas; tristeza e decepção de não atingir a meta pretendida; satisfação por conseguir participar ativamente das discussões estabelecidas, entre outras.

Narrativa (Storytelling): Um dos grandes problemas enfrentados, atualmente, pela sociedade digital se refere às *Fake News*, que são notícias falsas divulgadas principalmente nas redes sociais, com o intuito de divulgar um ponto de vista ou prejudicar pessoas, grupos e instituições. Devido à velocidade com que circulam, essas informações, as pessoas acessam esses conteúdos sem verificar a veracidade das mesmas. Essas notícias atingem públicos variados, pois se compõem de grande poder de persuasão entre os leitores. Convidamos vocês, estudantes, através da leitura de análise de textos para realizarem a missão de reconhecerem esses materiais noticiosos e se posicionarem diante deles.

Progressão: a progressão das equipes será apresentada ao final de cada apresentação e socialização dos desafios propostos.

Relacionamento: a atividade proporciona a interação dos participantes com os componentes da equipe, a partir dos debates estabelecidos sobre o tema proposto e da confecção dos materiais a serem apresentados. Da mesma forma, se estabelece com os outros grupos uma relação dialógica, mas também uma relação de competição a partir das socializações dos trabalhos e das publicações nas redes sociais.

MECÂNICA

Missão: ler e pesquisar, em equipes, a veracidade das notícias trabalhadas, estabelecendo, a partir disso, debates sobre as consequências da sua repercussão.

Desafios:

- ✓ Identificar o conhecimento prévio dos estudantes sobre as *Fake News*, através de enquete disparada no grupo de WhatsApp da turma. O resultado da pesquisa será apresentado pelo professor com a participação dos grupos para estabelecer uma discussão;
- ✓ Ler textos e vídeos, em equipes, para fundamentação do debate sobre *Fake News*;
- ✓ Apresentar resultado da discussão dos grupos a partir de tópicos indicados pelo docente. Por exemplo: *fake news* não é uma novidade; compartilhamentos e pós-verdade; por que pessoas boas espalham *fake news*; ceticismo saudável; uso de robôs; a desinformação e o que há por trás de cada conteúdo, etc;
- ✓ Realizar checagem dos fatos: distribuir entre os estudantes um bloco de notícias e solicitar que os mesmos verifiquem, com o auxílio de celulares, se as informações são ou não confiáveis;

- ✓ Socializar na sala de aula pelo menos uma das notícias analisadas de cada grupo, apontando as ferramentas de checagem utilizadas e as estratégias desenvolvidas para verificação dos fatos;
- ✓ Produzir uma campanha educativa apresentando estratégias para checagem dos fatos e alertando sobre os perigos da *Fake News*, através de gêneros textuais diversos, tais como: mapas mentais, nuvens de palavras, folders, *stories*, *podcast*, vídeos, TikTok, cartazes, panfletos, entre outros;
- ✓ Publicar a campanha educativa na rede social do Facebook, Instagram, bem como divulgar nos grupos de Whatsapp. Marcar professores e colegas nas publicações;
- ✓ Aplicar um jogo digital (roleta) para estabelecer um debate sobre os perigos da desinformação, observando a participação e pontuação de cada membro da equipe de forma individual;
- ✓ Criar um avatar da equipe para identificar os autores das publicações.

Regras:

- ✓ Participação efetiva dos componentes das equipes de forma individual e coletiva na confecção dos materiais e socialização dos trabalhos;
- ✓ Leitura de todos os materiais propostos por cada membro da equipe;
- ✓ Diversificação dos membros do grupo durante as socializações das atividades;
- ✓ Respeito mútuo entre os componentes de cada grupo durante as apresentações e nos comentários publicados nas redes sociais;
- ✓ A aquisição de medalhas será conforme ao cumprimento efetivo de cada desafio pelas equipes e em números variados.

Sorte: a atividade dispõe do elemento sorte para realização de alguns desafios, tais como: a escolha dos tópicos a serem discutidos nos grupos e na evolução dos debates com a utilização da roleta digital.

Cooperação e competição: a atividade pode proporcionar simultaneamente o espírito de cooperação e competição entre os participantes, visto que, eles interagem dentro e fora da equipe, mas também competem através das disputas dos grupos.

Feedback: o *feedback* para os estudantes se dará a partir da apresentação do placar ao final de cada desafio.

Recompensas: o cumprimento de alguns desafios dará direito ao recebimento de medalhas conforme descrito nas regras.

Transações: as transações não se aplicam porque não há mudança de fases / nível.

Turnos: os turnos se aplicam na dinâmica das socializações dos trabalhos em que há alternância dos grupos.

COMPONENTES

Avatares: será criado um avatar que represente a equipe.

Badges: as medalhas funcionam como *badges* porque caracterizam a conquista de um desafio. Elas serão virtuais.

Placar ou “leaderbord”: o placar será construído de forma física e compartilhada com as equipes ao final de cada desafio.

Níveis: não se aplica, pois não há mudança de nível na atividade.

Pontos:

✓ Participação dos grupos na apresentação do resultado da enquete – ganha 20 pontos;

- ✓ Aquisição de 1 medalha por grupo que participar da discussão da enquete;
- ✓ Apresentação dos tópicos indicados para os grupos através de seus relatores – ganha 20 pontos;
- ✓ Aquisição de medalhas para os grupos que utilizarem diferentes recursos nas apresentações dos tópicos;
- ✓ Socialização e criatividade na apresentação das notícias analisadas – ganha 20 pontos;
- ✓ Aquisição de medalhas pelas melhores estratégias desenvolvidas para checagem dos fatos;
- ✓ Publicação da campanha educativa em mídias digitais – ganha 20 pontos;
- ✓ Aquisição de medalhas pela publicação em diferentes redes sociais. Quanto mais redes sociais publicadas, maior o número de medalhas;
- ✓ Criatividade na diversidade das publicações da campanha – ganha 5 pontos extras no final da atividade;
- ✓ Realizar comentários ofensivos acerca das publicações dos colegas – perde 10 pontos;
- ✓ Participação dos componentes dos grupos nos debates – ganha 20 pontos;
- ✓ Aquisição de medalhas conforme número de componentes das equipes que participarem do debate;
- ✓ Criação do avatar da equipe – ganha 20 pontos;
- ✓ Aquisição de 1 medalha pela criação do avatar.
- ✓ A equipe que não realizar os desafios propostos não pontua;
- ✓ Cada medalha adquirida vale 5 pontos;
- ✓ Ao final, as três melhores equipes no ranking serão declaradas vencedoras.

3 PLATAFORMAS VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E A WEBQUEST

Uma Plataforma Virtual de Aprendizagem é uma ferramenta que possui diversas funcionalidades interativas, tais como aulas virtuais, atividades *on-line*, trilhas de aprendizagem e jogos com objetivo de auxiliar o progresso educacional. Dessa forma, um dos principais benefícios de uma plataforma é a variedade nas formas de aprendizado disponibilizadas aos estudantes.

Já a Webquest é uma metodologia de ensino com um formato digital específico, por meio da qual o estudante busca completar as propostas do professor através da pesquisa e produção de materiais com o auxílio de tecnologias digitais.

Nesse sentido, este capítulo apresenta sugestões para esses ambientes de trabalho, os quais se configuram na criação de jogos educativos, a partir de plataformas virtuais, bem como a elaboração de uma webquest e suas etapas de aprendizagem, com vistas a tornar o ensino mais lúdico e dinâmico.

3.1 Genially



Apresentação: A plataforma Genially possui múltiplos recursos que permitem a criação de infográficos, apresentações, imagens interativas, mapas, jogos, entre outros, bem como permite que o professor interaja com os alunos. Ela dispõe de vários *templates* gratuitos que permitem fazer desde uma edição mais simples até uma mais complexa. Um tópico muito interessante na ferramenta é a parte de *gamification*, pois engloba diversos recursos para criação de jogos, desde os mais clássicos até os mais modernos, usando a mesma perspectiva da construção de *slides*. Nos jogos, os pontos não são armazenados, mas podem deixar as aulas mais dinâmicas.

Site: <https://genial.ly/>

Tutoriais: <https://www.youtube.com/watch?v=qpoHyfANaJo>

<https://www.youtube.com/watch?v=Dzjk3OqJdUo>

Gratuidade: possui uma versão gratuita e oferece versão de teste grátis.

Os padrões de qualidade interna e externa: A plataforma é bem intuitiva e repleta de recursos que auxiliam na criação de atividades mais engajadoras, possibilitando, também, o desenvolvimento de algumas habilidades, tais como: leitura, oralidade, análise linguística/semiótica e escrita. Um problema acentuado na plataforma, é que ainda está limitada à Língua Inglesa, Espanhola e Francesa. Assim, para editar os *templates* é preciso compreender o que se pede, o que de certa forma afasta aqueles que prezam por facilidade e não conseguem compreender a língua.

Estratégias pedagógicas para o ensino de Língua Portuguesa: Visto que a plataforma disponibiliza, gratuitamente, *templates* de jogos para modificação, os professores podem escolher algum jogo que se encaixe melhor com o perfil da turma e adaptar para o seu conteúdo. Um fator importante é que há a possibilidade de adicionar novas cenas, o que corrobora com a ideia de mudar de nível a partir do momento em que o estudante cumpra os desafios.

O fato de o Genially combinar a estrutura de *slide* e jogos possibilita ao professor inserir vários elementos no percurso da atividade, tais como textos, imagens, vídeos, e a partir daí, enriquecer os desafios a partir de unidades textuais.

Além disso, uma sugestão para trabalhar a prática de leitura por fruição seria criar jogos dentro de uma sequência de narrativas curtas. Para cada narrativa lida, teria um joguinho de interpretação a ser resolvido, isso levaria a conquista de pontos e mudança de nível. A meta para vencer o jogo seria cumprir todas as leituras e conseguir o maior número de pontos durante as interpretações.

O documento completo seria definido pela quantidade de textos selecionados pelo docente, levando em consideração as características de cada turma.

3.2 Kahoot



Apresentação: A Kahoot! é uma plataforma de ensino que auxilia na criação de jogos educativos de categorias diversas e que pode ser acessada através de computadores, *tablets* ou celulares conectados à internet. Essa ferramenta pode ser utilizada tanto na Educação Básica quanto no ensino superior, bem como em eventos corporativos.

O App é baseado em testes de múltipla escolha (*quiz* ou *jumble*), os quais se apresentam com elementos gamificados. O estudante pode ganhar pontuações com base na velocidade que responde às questões, bem como pelos erros e acertos. O *feedback* é mostrado de imediato, logo após o desafio ser respondido. O *ranking* é feito automaticamente e é exibido o resultado de todos os jogadores simultaneamente.

Uma versão mais recente do Kahoot já disponibiliza a visualização completa da estrutura do jogo para os usuários, pois anteriormente era necessário o uso de duas telas ou dois dispositivos para acessar as perguntas. Na sala de aula poderia se fazer a projeção em tela para as questões que fossem lidas e respondidas no celular pelos estudantes, fato que deixava a ferramenta mais funcional em aulas ou encontros presenciais.

Site: <https://kahoot.com/>

App:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=pt_BR
&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=pt_BR&gl=US)

Tutoriais: <https://youtu.be/R9oXlf2FhNc>

Gratuidade: possui opções de planos gratuitos e pagos.

Os padrões de qualidade interna e externa: De acordo com as resenhas do Play Store, os usuários consideram a plataforma muito boa, mas fazem também algumas ressalvas, entre elas, a necessidade de melhorar os espaços para inserção das imagens, pois na exibição ficam muito pequenas; ampliar as opções de respostas; habilitar mais recursos para a função gratuita, pois quase todos as ações disponíveis migraram para versão paga *premium*, limitando o uso do App.

Estratégias pedagógicas para o ensino de Língua Portuguesa: O Kahoot é mais uma ferramenta que tem o *quiz* e *jumble* como base para construção de jogos digitais. Dentro dessa perspectiva sugere-se que os questionários sejam criados a partir de gêneros textuais de forma contextualizada. Algumas sugestões podem ser apontadas, tais como: investigação dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre diferentes temáticas; revisão de assuntos já abordados em sala de aula; debate sobre a temática de um texto ou material que será lido em seguida; preparação para uma leitura; interpretação de textos; pesquisa sobre o que os estudantes acharam de algum material lido; *feedback* das aulas, entre outros. Outra sugestão seria estimular os estudantes a serem produtores de *quizzes* e compartilharem seus jogos com os outros colegas de classe como forma de imersão nos conteúdos trabalhados, além de alimentar um espírito de competição e colaboração entre os mesmos.

Em relação ao *jumble*, sugere-se trabalhar a percepção oral dos estudantes solicitando que os mesmos ordenem as ideias a partir de vídeos ou áudios apresentados na sala de aula.

3.3 Webquest



Apresentação: A Webquest foi desenvolvida na Universidade de San Diego State, por Bernie Dodge e Tom

March a partir de 1995. Essa plataforma se configura como uma ferramenta de aprendizagem ativa que orienta a realização de uma atividade investigativa, na qual a maior parte ou toda a informação usada pelos estudantes é obtida a partir da *web* com o propósito de aprender e engajar os docentes em relação aos conteúdos de forma criativa e colaborativa. É constituída de sete seções, sendo elas:

Introdução – determina a atividade.

Tarefa – informa o software ou o produto a ser utilizado.

Processo – define a forma na qual a informação deverá ser organizada (livro, vídeos etc).

Recursos – sugere os recursos: endereços de sites, páginas da Web, aplicativos, etc.

Avaliação – esclarece como o estudante será avaliado.

Conclusão – resume os assuntos explorados na Webquest e os objetivos supostamente atingidos.

Créditos – registra as fontes de onde são retiradas as informações para montar a webquest. Quando página da Web, coloca-se o link, quando material físico, coloca-se a referência bibliográfica. É também o espaço de agradecimento às pessoas ou instituições que tenham colaborado na elaboração.

Exemplos de webquest em várias áreas podem ser vistos no endereço:

<http://web.archive.org/web/20070617040349/http://www.webquest.futuro.usp.br/>

Gabarito para construção de uma webquest:

http://web.archive.org/web/20070609122508fw_/http://www.webquest.futuro.usp.br/recursos/gabarito_sem_frame.html#Conclusion

Servidor de webquest: <http://www.projectos.esffl.pt/phpwebquest/>

<http://webquestfacil.com.br/index.php?pg=registro&erro=5>

Fonte: <http://webeduc.mec.gov.br/webquest/>

Os padrões de qualidade interna e externa: A partir dos fóruns presentes no site do Portal do professor, <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/ListarMensagensForum.html?idTopico=90>, observou-se no relato dos professores que a webquest tem dado excelentes resultados por ser um recurso dinâmico que otimiza o trabalho do professor e enriquece a produção dos estudantes, mas também foi possível constatar que ainda é uma ferramenta pouco utilizada pelos professores, que destacaram a falta de tempo como fator crucial para o planejamento e criação das webquests.

Estratégias pedagógicas para o ensino de Língua Portuguesa: Por se tratar de um ambiente virtual de livre criação, a webquest possibilita a construção de atividades diversas distribuídas dentro das suas seções, nas quais podem ser também implementados diferentes elementos de gamificação. No que tange ao ensino da Língua Portuguesa, as tarefas desenvolvidas pelos professores podem ir além de exercícios focados no aspecto estrutural da língua e promover o desenvolvimento da competência comunicativa através dos recursos multimídia disponibilizados na *web* que proporcionam novas formas de interação.

Para que o estudante tenha acesso à webquest construída, basta disponibilizar o endereço eletrônico da página para que o mesmo visualize e transite pelas etapas de aprendizagem (introdução, tarefa, processo, avaliação, conclusão e créditos). O formato *on-line* permite ao discente visitar a página de qualquer lugar que tenha acesso à internet para realizar as atividades, reler as sugestões e fazer as pesquisas solicitadas.

Dessa forma, a webquest permite que o professor construa um estudo dirigido associado à dinâmica dos jogos, indicando o passo a passo das atividades e locais de pesquisa, ou seja, sites e outros materiais que devem ser lidos e socializados pelos educandos.

Para exemplificar, segue abaixo, segue um modelo de webquest para se trabalhar leitura e escrita na sala de aula, construída no site <http://webquestfacil.com.br/index.php?pg=registro&erro=5>.

Figura 2 – Introdução

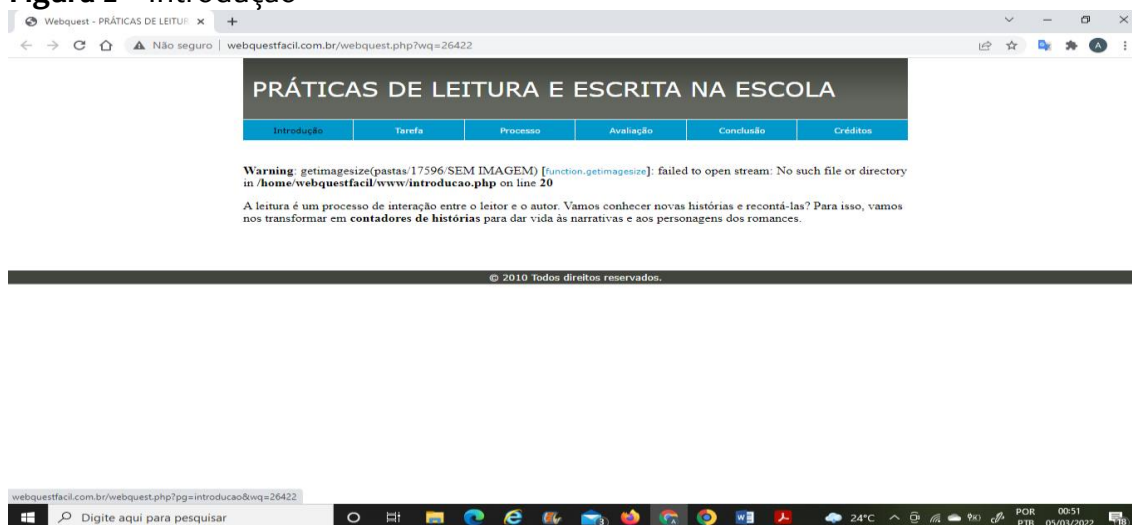
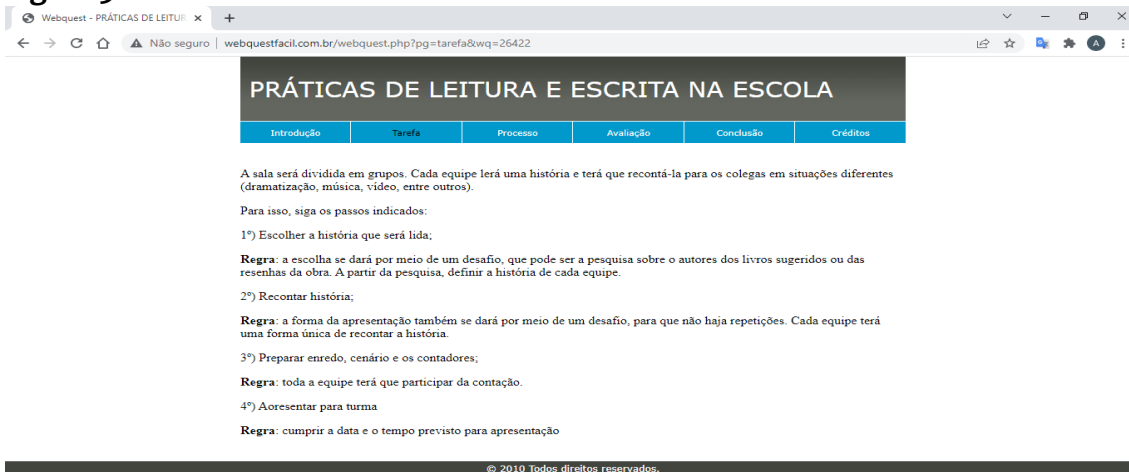


Figura 3 – Tarefa



Webquest - PRÁTICAS DE LEITUR... x +

Não seguro | webquestfacil.com.br/webquest.php?pg=tarefa&wq=26422

PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA NA ESCOLA

Introdução | Tarefa | Processo | Avaliação | Conclusão | Créditos

A sala será dividida em grupos. Cada equipe lerá uma história e terá que recontá-la para os colegas em situações diferentes (dramatização, música, vídeo, entre outros).

Para isso, siga os passos indicados:

1º) Escolher a história que será lida;

Regra: a escolha se dará por meio de um desafio, que pode ser a pesquisa sobre o autores dos livros sugeridos ou das resenhas da obra. A partir da pesquisa, definir a história de cada equipe.

2º) Recontar história;

Regra: a forma da apresentação também se dará por meio de um desafio, para que não haja repetições. Cada equipe terá uma forma única de recontar a história.

3º) Preparar enredo, cenário e os contadores;

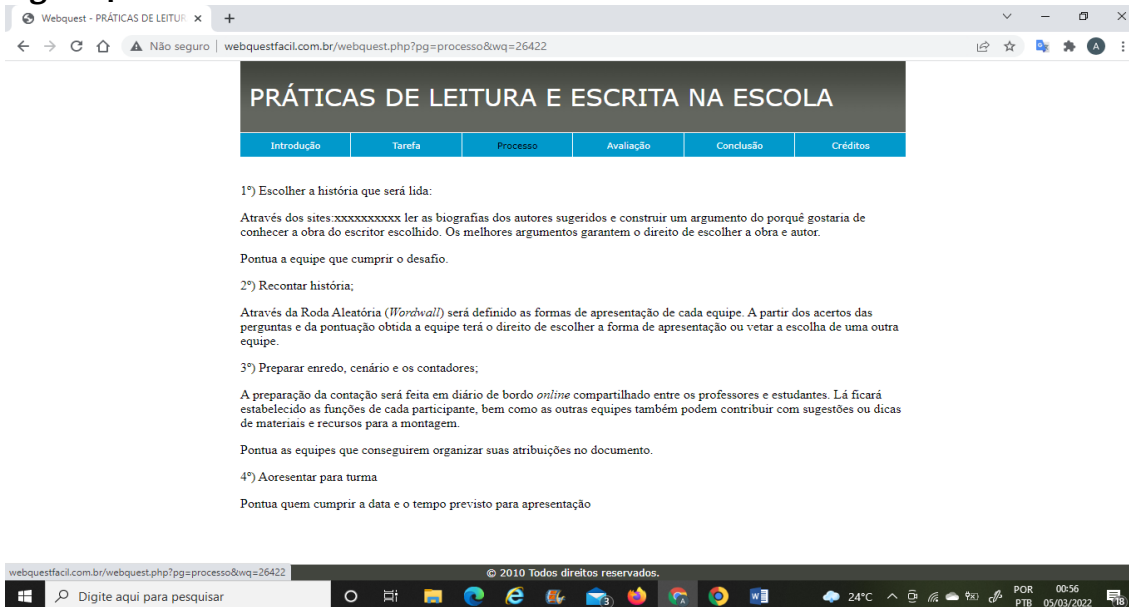
Regra: toda a equipe terá que participar da contação.

4º) Aoresentar para turma

Regra: cumprir a data e o tempo previsto para apresentação

© 2010 Todos direitos reservados.

Figura 4 – Processo



Webquest - PRÁTICAS DE LEITUR... x +

Não seguro | webquestfacil.com.br/webquest.php?pg=processo&wq=26422

PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA NA ESCOLA

Introdução | Tarefa | Processo | Avaliação | Conclusão | Créditos

1º) Escolher a história que será lida;

Através dos sites:xxxxxxxxx ler as biografias dos autores sugeridos e construir um argumento do porquê gostaria de conhecer a obra do escritor escolhido. Os melhores argumentos garantem o direito de escolher a obra e autor.

Pontua a equipe que cumprir o desafio.

2º) Recontar história;

Através da Roda Aleatória (*Wheel*) será definido as formas de apresentação de cada equipe. A partir dos acertos das perguntas e da pontuação obtida a equipe terá o direito de escolher a forma de apresentação ou vetar a escolha de uma outra equipe.

3º) Preparar enredo, cenário e os contadores;

A preparação da contação será feita em diário de bordo *online* compartilhado entre os professores e estudantes. Lá ficará estabelecido as funções de cada participante, bem como as outras equipes também podem contribuir com sugestões ou dicas de materiais e recursos para a montagem.

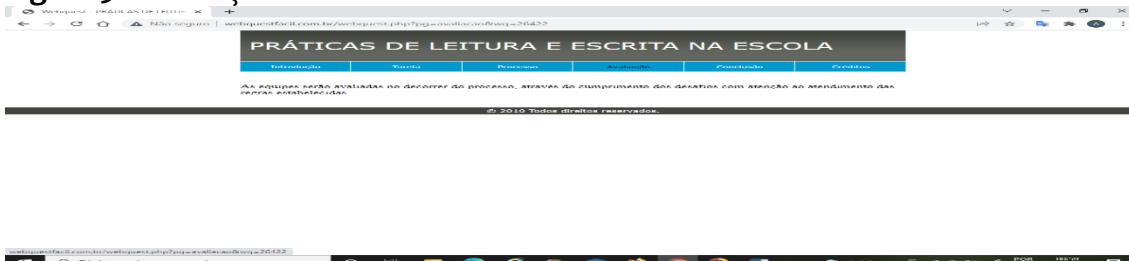
Pontua as equipes que conseguirem organizar suas atribuições no documento.

4º) Aoresentar para turma

Pontua quem cumprir a data e o tempo previsto para apresentação

© 2010 Todos direitos reservados.

Figura 5 – Avaliação



Webquest - PRÁTICAS DE LEITUR... x +

Não seguro | webquestfacil.com.br/webquest.php?pg=avaliacao&wq=26422

PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA NA ESCOLA

Introdução | Tarefa | Processo | Avaliação | Conclusão | Créditos

As equipes serão avaliadas no decorrer do processo, através do cumprimento dos desafios com atenção ao atendimento das regras estabelecidas.

© 2010 Todos direitos reservados.

Figura 6 – Conclusão



Figura 7 – Créditos



Como sugere a Webquest construída, a ideia é oportunizar práticas de leitura e escrita de forma mais lúdica. Para isso, nota-se que as tarefas são colocadas como desafios que devem ser resolvidos de forma colaborativa. Percebe-se também o elemento da competição quando se tenta conseguir uma pontuação adequada para ter acesso a forma como a história será recontada, para isso, as regras devem ser seguidas. Já a utilização dos recursos digitais está embutida durante o processo de desenvolvimento da atividade, através da pesquisa dirigida em sites, edição de roteiros em documentos *on-line* e jogos digitais para definição das ações.

Pelo design apresentado, sugere-se que a webquest pode ser um ambiente propício para construção de uma solução gamificada, pois dentro das suas etapas de aprendizagem o professor pode apresentar o conteúdo ou prática que deseja desenvolver, de forma mais lúdica, acrescentando elementos de games e recursos digitais, gerando motivação extra para os estudantes se envolverem nos desafios e consequentemente participarem mais ativamente das aulas.

4 APPS DE GAMES

App, abreviação da palavra *application*, é um *software* presente em dispositivos móveis ou no computador. Eles podem ser executados no formato *on-line* ou *off-line* e são facilmente identificados na tela do celular.

Os Apps de *games* se apresentam como ferramentas que permitem a criação de jogos com os mais variados recursos: ferramentas educativas, jogos em 2D ou 3D, que podem se configurar no formato de aventura, corrida e luta. Pode-se ainda encontrar programas que não são necessariamente aplicativos de jogos, mas que gamificam os Apps dos mais diversos segmentos.

Neste capítulo, serão apresentados Apps que se configuram na criação de jogos educativos diversos a partir dos recursos disponibilizados por cada ferramenta. Esses aplicativos são de fácil construção e muito intuitivos. Neles, os professores poderão explorar sua criatividade e construir seu próprio material digital, levando em consideração sua necessidade pedagógica e o público que pretende atingir.

4.1 Quizlet



Apresentação: O aplicativo Quizlet permite a criação de jogos interativos por meio de *flashcards*, cartões que relacionam as palavras ao conceito, promovendo um sistema de perguntas e respostas para a introdução ou fixação do conteúdo. Este possibilita ainda a elaboração de listas, as quais versam desde questões de memorização à escrita, além da criação de atividades usando diagramas, análise de gráficos, imagens ou mapas.

Como forma de interação é possível criar turmas para trocar ou adicionar materiais e listas dos estudantes em um grupo ou grupos diferentes e enviar *flashcards* por *e-mail* ou *links* para os estudantes, bem como utilizar listas já prontas disponibilizadas por outros usuários.

Elementos de um *design* gamificado também são percebidos no App, tais como o uso de avatar, o qual é representado pela escolha de uma figura de um animal que pode representar o estudante ou o time, bem como o monitoramento do engajamento pelo docente. Não há acúmulo de pontos, pois se o discente errar ele perde toda sua pontuação e volta para o início da partida.

Na sequência, são destacadas as formas de aprendizagem disponibilizadas pelo App, ou seja, como os *flashcards* se apresentam para os usuários, através das opções: aprender, escrever, combinar, avaliar e cartões. Esses ícones organizam os *flashcards* e as listas de exercícios de forma diferente, permitindo que o mesmo conteúdo seja vivenciado com estratégias diversas.

Site oficial: <https://quizlet.com/latest>

APP: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizlet.quizletandroid>

Padrões de qualidade interna e externa: Os usuários do aplicativo relataram que é uma ótima ferramenta para aprender os diversos conceitos, já que ele disponibiliza a opção de ouvir, escrever ou combinar. Entretanto, algumas críticas são apontadas, principalmente em relação à organização do App, pois muitas pessoas relataram sobre a dificuldade em manusear algumas ferramentas, visto que os recursos não estão bem organizados.

Estratégia pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa: Uma sugestão de uso para os *flashcards* do Quizlet no ensino de Língua Portuguesa seria a construção de histórias narrativas a partir da associação da imagem e do texto. Essa relação pode ser denominada coerência intersemiótica, ou seja, a imagem dando sentido ao texto e vice-versa. A ferramenta utilizada no aplicativo seria a opção “combinar”.

4.2 Quizizz



Apresentação: O aplicativo Quizizz apresenta diversos recursos para construir ou participar de questionários, bem como possibilita a interação entre pessoas e auxilia no desenvolvimento da autonomia, visto que o estudante pode estudar sozinho na busca dos seus interesses.

Esses recursos são:

- ✓ O Quizizz dispõe de diversos questionários gratuitos sobre várias áreas do conhecimento.
- ✓ Proporciona a criação de atividades de múltipla escolha; caixa de seleção; preenchimento de lacunas; votação e questões abertas.
- ✓ Há, também, a opção de criar slides. Nessa aba é possível desenvolver apresentações customizadas, utilizando imagens e textos interativos, assim, efetuando o uso das diferentes semioses: imagens, cores e textos verbais, fontes e tamanhos.

No aplicativo aparecem também alguns elementos de gamificação, tais como a escolha de avatar; ranqueamento de questões e, a partir deste a entrega ou não do recurso de “power” para os estudantes, temporizador para responder os desafios e possibilidade de monitoramento das respostas pelo professor. O discente recebe um site e código para entrar no jogo, que pode ser acessado simultaneamente gerando também muita competição entre os participantes.

Site: https://quizizz.com/teachers?ref=lm_card

APP: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizizz_mobile

Padrões de qualidade interna e externa: A partir das resenhas construídas pelos usuários, é perceptível a eficácia do aplicativo quando se trata de uma aula mais dinâmica e interativa. Eles analisaram o App positivamente, apontando apenas como sugestão para melhoria da jogabilidade, a necessidade de ter uma versão em Língua Portuguesa para facilitar o acesso dos demais indivíduos, pois a versão traduzida só é liberada para o website.

Estratégia pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa: Uma sugestão para o ensino de Língua Portuguesa seria utilizar o Quizizz para trabalhar a interpretação de textos, uma vez que a resolução pode ser feita simultaneamente pelos estudantes, de forma interativa. Esse estudo poderia contemplar o conhecimento de um gênero específico ou discutir uma temática abordada dentro dos textos.

4.3 Wordwall



Apresentação: O Wordwall oferece diversos recursos para produção de jogos, questionários e competições em versões gratuitas e pagas. Em relação à gratuidade, esta se limita a 5 atividades por usuários, o que não impede que o professor edite uma já criada. Outra dica para fazer uso de mais jogos de forma gratuita é utilizar os materiais

já disponíveis no ambiente. As atividades interativas também podem ser transformadas em versões impressas.

São exemplos de atividades disponíveis no aplicativo:

- ✓ Caça-palavras;
- ✓ Verdadeiro ou falso;
- ✓ Roda aleatória;
- ✓ Pares correspondentes;
- ✓ Perseguição do labirinto;
- ✓ Vire as peças;
- ✓ Combinação, entre outras.

Depois do jogo construído, pode-se alterar o *layout*, ou seja, alternar o tipo de jogo a partir das questões já formuladas. Pode ser compartilhado para os alunos através de redes sociais, Google Classroom ou de *link* gerado pelo programa.

Dentre os elementos de gamificação presentes na ferramenta estão: a pontuação, temporizador dos desafios, a tabela de classificação ou o placar, que exhibe o ranqueamento dos estudantes, transações, além do *feedback* no final de cada resposta das questões.

Site: <https://wordwall.net/pt/account/login>

Gratuidade: possui opções de planos gratuitos e pagos.

Padrões de qualidade interna e externa: A partir da análise e dos testes na plataforma, percebe-se que é uma ferramenta que traz muitas possibilidades pedagógicas, mediante os recursos disponibilizados. A quantidade de produção de forma gratuita é limitada, mas o produtor pode reformular ou apagar uma já feita para criar mais atividades.

Estratégia pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa: Buscando uma forma mais dialógica de se utilizar o Wordwall, a sugestão é que os jogos criados no App partam anteriormente de um gênero textual específico ou temática que esteja sendo trabalhada na sala de aula com objetivo de conduzir a interpretação e análise linguística dos mesmos. O *quiz*, que é um dos recursos do programa, pode atender a essa perspectiva de uma abordagem lúdica do texto. A roda aleatória pressupõe dinamizar um debate sobre um tema específico, a partir da imagem ou gênero que for selecionado. A combinação também é interessante para se trabalhar com a associação de uma linguagem multimodal e partir disso, construir conceitos, ordenar e construir histórias.

O Wordwall possui diversos recursos que podem ser explorados, além dos citados acima. É preciso experimentar os diferentes *layouts* e ir descobrindo quais deles chamam mais atenção dos estudantes e atendem às necessidades pedagógicas. A partir dessa diversidade de elementos, pode-se construir diferentes jogos abordando o mesmo conteúdo ou prática, a fim de ofertar várias possibilidades de aprendizado.

4.4 Jamboard



Apresentação: O Jamboard é um aplicativo que possibilita a colaboração de várias pessoas de forma simultânea. Além disso, o App contém ferramentas que permitem a construção criativa de vários gêneros textuais (tirinhas, crônicas, charge...), bem como a produção de *flashcards* e jogos interativos.

Da mesma forma, o Jamboard funciona como um quadro branco inteligente do Google. É ideal para apresentar uma aula de modo remoto, por exemplo. Também pode ser compartilhado com os alunos para elaborar mapas mentais, indicar itens, fazer anotações breves, etc. Pode ser acessado pelo computador, por meio do Google Drive e em celulares ou *tablets* com o sistema operacional Android, ou iOS.

Site:

<https://chrome.google.com/webstore/detail/jamboard/ihacalceahhliihnhclmjghadnhhnoc?hl=pt-BR>

APP: <https://play.google.com/store/apps/dev?id=5700313618786177705>

Padrões de qualidade interna e externa: A partir das resenhas presentes na Play Store, constatou-se que a maior decepção dos usuários é com relação ao uso do App no celular, visto que, este oferece poucos recursos de edição e trava bastante. Mas, muitos professores afirmam também que utilizam por ser uma ferramenta interativa que permite desenvolver a criatividade dos estudantes.

Estratégias pedagógicas para o ensino de Língua Portuguesa: Uma sugestão para o uso do Jamboard é estimular a discussão, o debate e a construção coletiva de conceitos e textos. O quadro virtual e colaborativo do Jamboard é ideal para essas práticas. A partir de um tema o docente pode fazer com os estudantes interajam colocando suas ideias a partir de uma estrutura estabelecida: mapa mentais, *post-it*, *flashcards*, quadro de dúvidas, espaço de ideias, *quiz* digital, ordenação e organização de textos e *storyboards* colaborativos, *Braisntorming*, entre outros.

REFLEXÕES FINAIS

Neste *E-book*, trouxemos um conjunto de ferramentas que relacionam à ludicidade, jogos e gamificação como forma de contribuir na realização de práticas inovadoras no processo de ensino aprendizagem. É fundamental que no trabalho pedagógico seja oportunizado ao professor conhecer e experimentar estratégias que possam enriquecer as dinâmicas de sala aula, bem como subsidiar discussões sobre o impacto desses recursos no contexto educacional.

Outra questão que pode ser levantada é o fato dessas ferramentas sugerirem uma participação mais ativa dos discentes nas atividades escolares, uma vez que já estão incorporadas no seu cotidiano e passam a fazer parte do ambiente diverso da escola, aproximando esses dois mundos complexos.

Para a construção do produto foram escolhidas, principalmente, ferramentas de criação para dar ou proporcionar ao professor liberdade e espaço para customizar os recursos de forma a atender às habilidades a serem trabalhados, além da possibilidade de aplicar situações que aproximem o ensino da língua de uma concepção mais dialógica.

Nesse sentido, também foram apresentadas modelagens gamificadas simples, a fim de desmistificar essa abordagem entre os professores e promover sua ampliação nas aulas de Língua Portuguesa.

Entretanto, essa discussão não se encerra, ao contrário, deve ser ampliada para se ir construindo dentro do espaço pedagógico novas maneiras de ensinar, que privilegiem a ludicidade e a motivação dos estudantes e que tragam mais dinamicidade para aulas de Língua Portuguesa, com vista a uma perspectiva interacionista para o ensino da língua.

Portanto, este *e-book* é uma proposta sugestiva aos professores que vislumbram um processo de ensino e aprendizagem mais engajado e significativo para crianças e jovens, através dos jogos e da gamificação.

BIBLIOGRAFIA

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo – do conceito à prática.** 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora. 2015. 172 p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 28 fev. 2022.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias.** Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015. 166 p. Título original: Gamify: how gamification motives people to do extraordinary things.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000. 162 p. Título original: Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel. Digital Source.

MORAN, José Manuel, MASETTO Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** São Paulo: Papyrus, 2000. 175 p - (Coleção Papyrus Educação).

OS AUTORES

Adriana Lúcia Oliveira Ramos

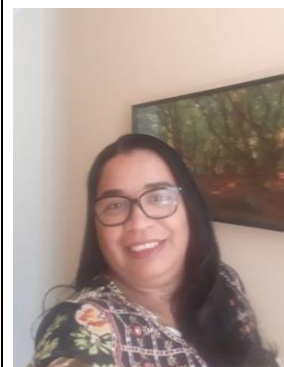
Membro do ITESI - Grupo de Pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos Sobre o Imaginário (UPE).

<https://itesiupe.wixsite.com/itesi>

Aluna do mestrado - PPGFPPI (UPE)

<http://www.upe.br/petrolina/pos-graduacao/cursos/>

Professora pela Secretaria Municipal de Educação de Petrolina-PE e da rede do Estado de Pernambuco, graduada em Letras.



Geam Karlo Gomes

Líder do ITESI - Grupo de Pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos Sobre o Imaginário (UPE)

<https://itesiupe.wixsite.com/itesi>

Professor do Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares - PPGFPPI (UPE)

[http://w2.portais.atrrio.scire.net.br/upe-](http://w2.portais.atrrio.scire.net.br/upe-ppgfpfi/index.php/pt/corpo-docente/colaboradores)

[ppgfpfi/index.php/pt/corpo-docente/colaboradores](http://w2.portais.atrrio.scire.net.br/upe-ppgfpfi/index.php/pt/corpo-docente/colaboradores)

Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade (UEPB)

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4491306D3>



Renata Ferreira Rios

Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Ensino de Língua (GEPEL)

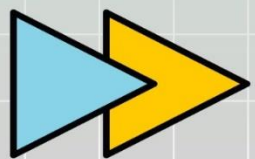
<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/0109292865334509>

Professora adjunta do curso de Letras da Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina

<http://www.upe.br/petrolina/>

Doutora em Linguística pela Universidade Federal de Goiás (UFG) <http://lattes.cnpq.br/5996571316647126>





PPGFPI | UPE

