

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO**

Taiane de Oliveira da Costa

**GOOGLE SALA DE AULA E GAMIFICAÇÃO: POTENCIALIZANDO O
LETRAMENTO LITERÁRIO REGIONAL
NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Tapejara – RS
2018

Taiane de Oliveira da Costa

**GOOGLE SALA DE AULA E GAMIFICAÇÃO: POTENCIALIZANDO O
LETRAMENTO LITERÁRIO NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Artigo de conclusão de Curso do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação.**

Aprovado em 30 de novembro de 2018:

**Anidene Cecchin, Me. (UFSM)
(Presidente/orientadora)**

Marcia Palma Botega, Dra. (UFSM)

Raquel Bevilaqua, Dra. (UFSM)

Tapejara, RS
2018

GOOGLE SALA DE AULA E GAMIFICAÇÃO: POTENCIALIZANDO O LETRAMENTO LITERÁRIO REGIONAL NO ENSINO FUNDAMENTAL II

GOOGLE CLASSROOM AND GAMIFICATION: POTENTIALIZING LETTER LITERARY REGIONAL IN ELEMENTARY SCHOOL

Taiane de Oliveira da Costa¹, Anidene de Siqueira Cecchin²

RESUMO

Vive-se um período de grandes transformações no que se refere à tecnologia em todos os setores da sociedade, incluindo a área da educação. Nesse contexto, muitos esforços vêm sendo feitos por instituições de ensino e educadores, a fim de que as escolas insiram tanto equipamentos necessários quanto recursos humanos capacitados, objetivando um trabalho pedagógico de qualidade através do uso dos recursos que a tecnologia disponibiliza. Com base nisso, este trabalho tem por objetivo reportar o desenvolvimento de uma prática pedagógica de uso do *Google Sala de aula* e estratégias de gamificação para promover leitura literária no contexto escolar. Aliado a isso, utilizou-se o aplicativo *Whatsapp* para promover a socialização das tarefas propostas. Como base teórica recorreu-se a Kenski (2013) e Moran (2014), abordando educação e tecnologia; Witt (2015) e MacGonial (2011) em relação ao *Google Sala de Aula* e gamificação. Buscou-se desenvolver uma pesquisa qualitativa a partir de um estudo de caso com alunos do nono ano do Ensino Fundamental, visando construir conhecimento envolvendo tecnologias, leitura e produção textual. Para isso, foi proposto atividades em forma de desafios a fim de motivar os participantes e engajá-los nas tarefas. Como resultado, obteve-se reações muito positivas constatadas através da motivação em participar com dedicação na resolução das atividades utilizando o uso de ferramentas tecnológicas.

Palavras-chave: *Google Sala de Aula*; Gamificação; Leitura e Produção Textual; *Whatsapp*.

ABSTRACT

We live a period of great transformations in technology and all sectors of society, including Education. In this context, lots of effort is done by educational institutions and teachers, so that schools insert the equipment needed for capable human resources, aiming at a qualified pedagogical work with the use of resources provided by technology. Based on that, this work aimed at reporting the development of a pedagogical practice using *Google Classroom* and gamification strategies to promote literary reading in the school context. Allied to that, it was used the app *Whatsapp* to promote the socialization of the proposed activities. As a theoretical basis, Ken ski (2013) and Moran (2014), approaching education and technology; Witt (2015) and MacGonial (2011) in relation to the *Google Classroom* and gamification, were used in this work. It was tempted to develop a qualitative research from a case study with students from the nineth year of Elementary Scholl, in view of acquiring knowledge involving technologies, textual reading and writing. For such, activities in form of challenges were used in order to motivate the participants and engage them in the activities. As a result, very positive reactions were observed from the motivation in participating with dedication in the solution of the activities with the use of technological tools.

Key-Words: *Google Classroom*, *Gamification*, *Learn and text production*, *Whatsapp*.

¹Graduada em Letras- Português e Literatura pela UFSM.

²Professora Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER/UFSM), Doutoranda em Letras, Estudos Linguísticos (PPGL/UFSM).

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia é fruto do pensamento humano e está presente desde a pré-história com aparatos tecnológicos como osso, pedra e fogo, desenvolvidos para a sobrevivência, os quais revolucionaram a evolução do homem no decorrer dos anos. Nesse sentido, de acordo com Kenski (2013, p. 15). “as tecnologias são tão antigas quanto à espécie humana. Na verdade a engenhosidade humana, em todos os tempos, que deu origem às mais diferenciadas tecnologias”.

Com o advento da internet, é possível observar um novo cenário no contexto social, pois a forma de comunicação e de trabalho mudou drasticamente. Celulares, computadores, *tablets*, *emails*, Redes Sociais, *Whatsapp* e uma infinidade de *softwares* e aplicativos nos dão suporte e facilitam a interação entre as pessoas em um mundo cada vez mais competitivo.

Comparando as demais áreas com o contexto da educação, é possível perceber muitos avanços quanto à utilização da tecnologia dentro das salas de aula, apesar de algumas dificuldades, como a falta de condições físicas, para que novos métodos pedagógicos aliados à tecnologia sejam utilizados. Nesse sentido, segundo Mendes e Lemes (2014), ainda há uma grande lacuna entre a realidade do estudante em sala de aula e as propostas educacionais tecnológicas.

Em vista disso, é preciso que o educador do século XXI conscientize-se e busque qualificar-se a fim de acompanhar essa revolução. Por meio das tecnologias, o aluno tem a sua disposição uma janela aberta para o mundo, com acesso a todo tipo de informação por meio de repositórios digitais. No entanto, é preciso a orientação do professor para explorar esses contextos.

Diante de todo acesso a que se tem, é muito comum ouvir-se que os jovens não gostam de ler e escrever. Na realidade o que é necessário é estimulá-los e seduzi-los para diferentes tipos de leitura e, conseqüentemente, para a escrita, que é extremamente importante. Com o passar do tempo, percebe-se um distanciamento do aluno em relação à leitura literária no contexto escolar. Essa percepção é revelada nas palavras da pesquisadora Failla (2016, p. 31), ao enfatizar que entre os leitores de livros dos 5 aos 17 anos, “as crianças e os jovens estão lendo o que liam em 2011, e dizem que estão lendo menos livros indicados pela escola”.

A capacidade de produção textual e demais habilidades dos jovens como compreensão, criticidade, perspicácia, discernimento, empatia, sensibilidade e criatividade se perdem entre tantas outras de extrema importância.

Tendo em vista essa problemática e observando o atual cenário que se apresenta, referente ao uso das tecnologias na educação, destaca-se o seguinte questionamento: de que forma se poderia utilizar a tecnologia para desafiar o aluno a leitura literária e à produção textual?

Para buscar responder essa questão, este artigo tem como objetivo geral reportar o desenvolvimento de práticas pedagógicas de uso do *Google Sala de aula* e estratégias de gamificação para promover leitura literária e produção textual no contexto escolar. Como objetivos específicos buscaram-se: elaborar e propor atividades de leitura utilizando o gênero conto; elaborar e propor atividades de leitura e de produção textual no *Google Sala de Aula* e seus recursos; estabelecer estratégias de gamificação como forma de motivar e desafiar os alunos à participação das atividades propostas e socializar as tarefas e produções com o uso do *Whatsapp*.

O presente estudo justificou-se pelo distanciamento do jovem do mundo da leitura literária e perante a necessidade de desafiá-lo a ler mais e a produzir textos, orientado pelo professor, para construir seu conhecimento, utilizando os recursos tecnológicos. É possível perceber que há um distanciamento entre aluno e leitura literária, o que traz como consequência a dificuldade em produzir textos. Dessa forma, é preciso apresentar aos alunos novas metodologias que explorem e motivem o aluno a ler e a escrever, utilizando as ferramentas que fazem parte do seu dia a dia que são as tecnologias.

Com isso, o uso do *Google Sala de Aula* justifica-se por ser um ambiente virtual de uso muito fácil, que possibilita a organização de turmas, armazenamento de informações em nuvem e compartilhamento de arquivos, além da integração com outros serviços do *Google Apps*, o que facilita a realização das atividades.

Para cumprir com os objetivos propostos, este artigo está organizado nas seguintes seções: como referencial teórico aborda leitura e escrita com tecnologias, o *Google Sala de Aula*, estratégias de gamificação e o uso do *whatsapp* em sala de aula. Na sequência, descreve-se a metodologia que foi aplicada no cenário de investigação, apresentando os sujeitos e o contexto da pesquisa e os procedimentos de coleta e análise de dados. Encerrando é apresentada a análise e discussão dos

resultados alcançados, bem como as considerações finais, concluindo o presente artigo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção tem o objetivo de tratar do referencial teórico que embasa o trabalho realizado. Para isso, é abordada a leitura literária e produção textual com tecnologia, o *Google Sala de Aula*, a Gamificação na sala de aula e o *Whatsapp* como forma de socializar as atividades produzidas no contexto escolar.

2.1 LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL COM TECNOLOGIA

Inserir as tecnologias para desafiar o aluno a ler mais e a produzir textos com a orientação do professor, no atual cenário, é uma necessidade, pois as inovações tecnológicas vêm transformando o meio educacional devido à nova geração de educandos que exige novas práticas pedagógicas de acordo com suas habilidades.

No atual contexto, o celular e a internet são objetos inseparáveis dos alunos, considerados nativos digitais (Prensky, 2001), e fazem parte do seu universo diário. Por meio da internet, a comunicação tornou-se instantânea, devido à facilidade das Redes Sociais e das diversas ferramentas que proporcionam comodidade e eficiência na interação entre as pessoas. Com isso torna-se uma janela para o mundo e está disponível para informar, comunicar, unir e ajudar esses jovens a constituírem-se seres pensantes, que podem usar a leitura a fim de que estejam preparados a desempenharem um papel mais participativo futuramente na sociedade.

Nesse caminho que se configura não há como retroceder e a implementação da tecnologia no meio educacional mostra que, cada vez mais, esta fará parte desse cenário, cabendo aos educandos e aos educadores se adaptarem a essa nova realidade, já que os métodos pedagógicos tradicionais como quadro, giz e livro, apesar de também serem considerados tecnologia, tornaram-se menos atrativos (Kenski, 2013).

Nesse contexto, Porto (2006, p. 46) explica que,

ao utilizarmos novas metodologias apoiadas em modernas ferramentas como o *datashow*, o DVD e a Internet, por exemplo, acreditamos que elas

podem auxiliar os alunos para uma melhor aprendizagem, e ajudá-los a aprenderem não só lendo ou escrevendo, mas visualizando, ouvindo, se comunicando ou tocando, pois, no mundo globalizado, como o nosso, não faz sentido memorizar conhecimentos que estão sendo superados rapidamente, ou que sejam de fácil acesso pela Internet.

Portanto, fazer uso dessas ferramentas é promover um novo olhar sobre a maneira de ensinar, despertando o interesse dos educandos e aproximando estes jovens tanto do saber como dos educadores, pois a forma de relacionamento entre aluno e professor também se alterou. O uso da tecnologia coloca aluno e professor em patamares de igualdade realizando a todo o momento trocas de saberes de forma mútua. Tanto o aluno quanto o professor aprendem juntos enriquecendo o processo, como afirma Porto (2006).

Reforçando a ideia, Reis (2009, p. 100) lembra que

a escola, como instituição de difusão de saberes é uma das responsáveis para a preparação do homem para a vida em sociedade, não pode caminhar à margem da evolução tecnológica, nem ignorar as transformações ocorridas na sociedade.

Como em todo cenário escolar, a dificuldade em motivar os alunos dentro da sala de aula e principalmente em relação à leitura e à produção de textos se constitui como um problema que aflige muitos educadores. As reclamações são muitas se referindo às aulas, tais como leituras monótonas e desinteressantes, acarretando a diminuição de concentração, dispersão e perda do foco no que está sendo proposto pelo educador.

Para isso, é preciso pautar esse processo em gêneros textuais, visto que esses propõem o estudo voltado para as práticas sociais, nas quais os alunos se envolvem em seu dia a dia, visto que, de acordo Motta-Roth (2006, p. 496) “gênero textual é uma combinação entre elementos linguísticos de diferentes naturezas – fonológicos, morfológicos, lexicais, semânticos, sintáticos, oracionais, textuais, pragmáticos, discursivos e, talvez possamos dizer também, ideológicos”.

Dessa forma é preciso um olhar atento ao que a tecnologia vem reconfigurando quando se aborda os novos formatos de gêneros textuais expandindo, assim, o conceito de gêneros (Rojo, 2017). A autora comenta que “com a internet novos formatos de letramentos em ambientes digitais foram surgindo (Rojo, 2017), a exemplo de: *emails* (PAIVA, 2005), *chat* (PAIVA, 2005), *blogs* (KOMEZU, 2005), Redes Sociais e *sites* (cf. PEIXOTO; LÊDO, 2009)”. Explorar esse

novo formato de escrita é adequar-se a realidade que se apresenta ampliando as possibilidades de análise de textos digitais. Assim ROJO (2017, p. 17) defende que dessa forma se

amplia as possibilidades de análise dos textos/enunciados digitais e dos letramentos contemporâneos por eles requeridos, para além das propostas de outras teorias fragmentárias e parciais, por ser mais potente, flexível e abrangente metodologicamente.

Podem-se, dessa forma, abordar letramentos que são desenvolvidos nessas práticas. Em vista disso, o letramento não é unicamente pessoal, mas é, sobretudo, uma prática social, pois “letramento é o que as pessoas fazem com as habilidades de leitura e escrita, em um contexto específico, e como essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais” (SOARES, 2004, p. 72).

A partir disso, torna-se necessário trabalhar na escola letramentos diversos, possibilitando ao aluno ler, compreender, interpretar e escrever adequadamente.

2.2 GOOGLE SALA DE AULA

O *Google Classroom*, denominado em nosso contexto social como *Google Sala de Aula*, é uma ferramenta do *G Suite for Education* que segundo Witt (2015) “oferece um conjunto de ferramentas de comunicação e produtividade destinadas a promover a colaboração e criatividade”. O autor ainda afirma que o “desenvolvimento das habilidades de: comunicação, colaboração, pensamento crítico e criatividade”, são potencializadas ao utilizar as tecnologias do século XXI.

Nesse sentido, Iftakhae (2016) aborda uma série de possibilidades para o uso do *Google Sala de Aula* com atividades que permitem a organização de documentos *online* e a identificação dos alunos que apresentam dificuldades nas tarefas. É um ponto central que facilita focalizar a atividade e construir uma rede de conhecimento.

Witt (2015) destaca uma síntese com algumas ferramentas que dão suporte ao trabalho do professor que, posteriormente, foi adaptada por Schieh e Gasparini (2016, p. 6), conforme mostra o Quadro 1.

Quadro 1: Algumas ferramentas do Google Sala de Aula

Ferramenta	Google Apps	Características Chaves
Universal	Características Universais dos aplicativos.	Os arquivos são salvos automaticamente e se cria um histórico de revisão completo com um carimbo de data e hora de todas as revisões de todos os arquivos e todos os compartilháveis. Permite múltiplos usuários colaborarem em um único documento com ambiente de processamento baseado em nuvem, capacidade de comentário <i>web</i> , portanto, sempre acessar a versão mais recente do aplicativo.
Sala de aula – dentro e fora da escola	<i>Classroom</i> ou Sala de Aula.	Sistema de gestão de sala de aula para professores; - Gerencia múltiplas classes e níveis; - Posta mensagens anúncios (perguntas, avisos e tarefas) para uma ou mais classes; - Gerencia tarefas e compartilhamento de arquivos (formulários, documentos, vídeos, <i>link</i> , etc.); - Sala de aula tem um código de acesso protegido;
Armazenamento de arquivos na nuvem	<i>Drive</i>	Sistema de armazenamento baseado em nuvem. Permite o compartilhamento de arquivos com outra conta do Google ou contas fora do ambiente <i>Google</i> permite download de arquivos para um disco rígido para ser acessado <i>off-line</i> .
Textos	Documentos	Tem a capacidade de expandir os recursos disponíveis e funcionalidade com uma extensa lista de <i>add-ons</i> . Compor textos
Planilha eletrônica	Planilhas	Funcionalidade básica de uma planilha tem a capacidade de expandir os recursos disponíveis com uma extensa lista de <i>add-ons</i> .
Apresentação em <i>slides</i>	Apresentações	Funcionalidade básica de um software de apresentação tem a capacidade de expandir os recursos disponíveis e funcionalidade com uma extensa lista de <i>add-ons</i> .

Fonte: Adaptado de Witt, 2015 por Schieh e Gasparini (2016)

A disposição das ferramentas no *Google* Sala de Aula (Quadro 1) em um só ambiente permite agilidade, pois o aluno não precisa abrir outra janela para que possa trabalhar com seu texto, planilha ou apresentação. Ademais, as possibilidades de ferramentas são colocadas à disposição todas juntas, bastando que o professor e o aluno escolham as que irão trabalhar. Segurança é outro fator importante, pois os dados são salvos a todo o momento permitindo ao aluno e ao professor não os perder, mantendo seu material organizado e disponível no tempo que quiser.

A utilização dessas ferramentas permite que o professor explore todas as suas potencialidades criando formas novas de ensino e de aprendizagem, permitindo melhora na concentração, motivação e independência na realização das atividades por parte do aluno, como afirma Dickey (2016).

Outro ponto importante a ser destacado é a nova forma de contato entre aluno e professor, fugindo do modelo tradicional, visto que já não sentam mais em fileiras, estabelecendo assim, uma nova configuração física que permite uma aproximação muito maior entre os mesmos. (MORAN, 2013).

Tudo acontece virtualmente dentro do *Google Sala de Aula*. Eles são convidados a participar da sala por meio de uma mensagem em seus *emails* e, havendo o aceite do convite, são direcionados a desenvolver atividades no tempo que se julgar necessário. Notas podem ser atribuídas com o acompanhamento, permitindo uma orientação através de comentários, estabelecendo uma linha de comunicação e trocas que facilita a correção das atividades, mesmo que o professor não esteja presente no ambiente físico.

Ao abordar tecnologias e ensino, na sequência é destacada a gamificação em sala de aula.

2.3 GAMIFICAÇÃO NA SALA DE AULA

A palavra gamificação, traduzida do termo em inglês *gamification* é derivada da palavra *game* e tem sido muito ouvida no contexto educacional. É um conceito ainda novo na área da educação, mas vem conquistando adeptos diante das possibilidades e resultados dentro das salas de aula. Segundo Kapp (2012), gamificação é uma aplicação apropriada de três elementos dos jogos: mecânica, estética e conceito, com o objetivo de proporcionar o engajamento entre as pessoas, motivar ações, encorajar a aprendizagem e promover a resolução de problemas.

Manter a concentração dos alunos na sala de aula é tarefa cada vez mais desafiante nos dias atuais. O uso de métodos tradicionais está tornando-se menos atrativo, gerando dispersão, desinteresse e conseqüentemente a não aprendizagem. O aluno do século XXI não está satisfeito com isso, pois como afirma Prensky (2002), prefere “aprender fazendo”, visto que, na sua maioria, é autodidata e está habituado a utilizar e a descobrir funcionalidades de aplicativos e *games*, e apresenta facilidades no uso dessas ferramentas.

Nessa perspectiva, os jogos apresentam estratégias que envolvem e motivam de várias maneiras. É uma busca constante de superação, a fim de atingir o ápice. O desafio e a competição aguçam essa busca. A cada etapa conquistada há uma recompensa como afirma MacGonial (2011). Dessa forma, vários pesquisadores

vêm apresentando estudos e trabalhando com as possibilidades de uso dos *games* e atividades gamificadas no contexto educacional. Conforme Alves (2015 p. 2),

a aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de *Power Point*, intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus *smartphones*.

Baseado na afirmativa de Alves (2015), utilizar *games* ou atividades gamificadas é trazer para dentro da sala de aula a realidade que o aluno está habituado no seu dia a dia, que é o uso da tecnologia e seus recursos. Seus *smartphones* passaram a serem peças indispensáveis, assim como seus vestuários, oferecendo informação, comunicação, entretenimento, diversão, lazer, trabalho etc. Enfim, tudo que se precisa está ao alcance de um toque e a qualquer tempo.

Para Azevedo (2012), os chamados “nativos digitais” fazem parte de uma geração que cresceu e acompanhou a revolução tecnológica e para quem os jogos eletrônicos utilizados como lazer são parte integrante da construção de sua vivência.

O sucesso do uso de atividades gamificadas ou *games* podem ser explicados de acordo com que Gee (2004) apresenta, ou seja, alguns princípios de aprendizagem que esses recursos desenvolvem. São eles:

- desafio e consolidação - estimulam o desafio por meio de problematizações “que motivam” o jogador a usar o conhecimento adquirido anteriormente;
- problemas - estão sempre enfrentando novos desafios e precisam estar prontos para desenvolver estratégias a fim de passar para novas fases;
- produção - produzem dinâmicas e redesenham histórias, sozinhos ou em grupos. (GEE, 2004, p. 149)

Além dos princípios de aprendizagem descritos por Gee (2015), é preciso entender como é o funcionamento da gamificação. Nesse sentido, Dickey (2005, p. 52) explica que há três etapas: atividades com metas, progresso do jogador e mecanismos de recompensa. São essas etapas que podem ser atribuídas às atividades escolares, resultando em desafios que poderão impulsionar a realização das mesmas, bem como trazer a vivência do mundo real a que o aluno está habituado para dentro do contexto escolar.

Dessa forma Zichermann e Cunningham (2011, p. 6) trazem dentre tantas estratégias algumas para utilização em gamificação, sendo elas:

- pontos - orientam o comportamento do jogador, além de funcionar como um fator altamente motivacional;
- desafios - orientam os usuários sobre as atividades que devem ser realizadas dentro de um sistema (FADEL *et. al*, 2014), (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011) e são importantes porque impulsionam a busca por uma solução e por uma recompensa, tornando a atividade interessante e gerando superação a cada etapa ao mesmo tempo em que se interage com o sistema;
- medalhas – proporciona uma experiência agradável de conquista e superação. Do ponto de vista dos *designers*, as medalhas são uma forma de encorajar promoção social dos produtos e serviços (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011).

Utilizar esses princípios de aprendizagem, por meio de atividades de gamificação, é aproveitar todo potencial disponível, suprimindo necessidades do aluno e auxiliando o professor, que contribui para reconfigurar a maneira de ensinar, pois nessa jornada tanto ganha o educando quanto o educador, além de se restabelecer uma nova forma de relacionamento entre os mesmos.

A partir desses pressupostos, na seção seguinte aborda-se o uso do *Whatsapp* em sala de aula.

2.4 WHATSAPP COMO INTERAÇÃO

Ao encontro das palavras de Moran (2014), é possível constatar através de trabalhos realizados em inúmeras pesquisas, as potencialidades das tecnologias em sala de aula, em especial a utilização do *Google Sala de Aula* para potencializar os processos de ensino e de aprendizagem. Aliado a isso, dentre as novas formas de relacionamento existentes, uma que vem se destacando e que se pode citar, visto que está revolucionando a forma de comunicação, é o *Whatsapp*. Esse aplicativo possibilita contato tão próximo entre as pessoas, que mudou drasticamente a forma de comunicação, principalmente pela rapidez que a informação é transmitida.

Dentro da sala de aula, esse recurso é uma ferramenta que aproxima o aluno do professor e dos demais colegas, constituindo-os como sujeitos atuantes nos processos de ensino e de aprendizagem. Na concepção de Moran (2014),

a chegada das tecnologias móveis à sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios. As próprias palavras “tecnologias móveis” mostram a contradição de usá-las em um espaço fixo como a sala: elas são feitas para movimentar-se, para levá-las para qualquer lugar, utilizá-las a qualquer hora e de muitas formas (MORAN, 2014, p.2).

Com base nisso, esse recurso, além de aproximar, proporciona uma quebra de barreiras, pois muitos alunos em sala de aula por medo ou timidez não questionam, não participam, prejudicando sua própria evolução e aprendizado. É ainda, um ótimo canal para esclarecer dúvidas, compartilhar textos, áudios, imagens e vídeos.

Diante de todas essas possibilidades, é preciso lembrar que a presença do professor é muito importante para mediar, orientar e motivar os alunos em seus aprendizados. Usar a tecnologia como aliada é fazer do professor um superprofessor, pois além da confiança ganhará admiradores e seguidores, visto que se aproxima do universo do aluno e o contexto no qual está inserido, ao mesmo tempo em que possibilita ampliar conhecimentos utilizando os recursos que fazem parte do mundo do aluno.

2.5 TRABALHOS CORRELATOS

Referente a esta linha de pesquisa é possível citar trabalhos desenvolvidos que vêm agregar conhecimento e experiências através do uso das tecnologias no que se refere ao *Google Sala de Aula* e gamificação referentes ao tema proposto nesta pesquisa.

Em relação a isso, Souza (2016) realizou um trabalho de pesquisa em uma turma do Ensino Médio (EM) da Escola Estadual Ruy Carneiro em Mamaguape/PB, com o objetivo de dar suporte aos alunos dessa turma no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de matemática, permitindo uma maior interação entre alunos e professores através do *Google Sala de Aula*. Souza (2016) concluiu que a inclusão de plataformas *online* no 2.º ano do EM despertou o interesse dos alunos pela disciplina contribuindo para o ensino e a aprendizagem mais eficiente e de qualidade.

Outro exemplo é o estudo de caso realizado por Pantoja (2018), que compreende uma pesquisa em uma escola pública na cidade de Macapá - AP, com alunos do 6.º ano do Ensino Fundamental (EF), em todas as turmas, com o objetivo

de testar, em cenário real, os efeitos de uma ferramenta gamificada frente ao método tradicional de ensino, utilizando a ferramenta Duolingo. Para Pantoja (2018) apesar de o trabalho ter sido aplicado em apenas uma aula e considerando erros e acertos, os resultados foram bastante satisfatórios. O autor chama a atenção para a diferença entre os que usaram a ferramenta e os que utilizaram o método tradicional, ficando evidente a transformação do contexto educacional quando usada TIC.

A partir disso, na seção seguinte é descrita a metodologia que foi utilizada para desenvolver a pesquisa reportada neste artigo.

3 METODOLOGIA

Este artigo reporta uma pesquisa de cunho qualitativo, realizada por meio de um estudo de caso, visto que este é uma importante ferramenta que proporciona um contato real da situação com os sujeitos, permitindo explorar, interagir e aplicar estudos de forma prática, buscando experimentar e comprovar uma teoria.

Sob o olhar de Gil (2008, p. 76),

o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado, tarefa praticamente impossível mediante os outros tipos de delineamentos considerados.

A partir disso, a proposta apresentada constituiu-se da organização de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) no *Google Sala de Aula*, como forma de inovar no contexto escolar, no qual os alunos estavam habituados, para que aproveitassem suas habilidades em relação ao uso dos recursos que a tecnologia disponibiliza.

Para potencializar as atividades propostas, foi empregada a estratégia de gamificação com o uso do sistema de pontos e recompensa, o que permitiu desafiá-los e motivá-los. Aliado a isso, a ferramenta *Whatsapp* foi utilizada para que se constituíssem um laço de aproximação, já que a escola se situava em um município vizinho a que a pesquisadora residia e, ainda, para que possibilitasse o esclarecimento de dúvidas e troca de ideias em relação aos desafios propostos.

3.1 CONTEXTO DE INVESTIGAÇÃO

A presente pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Oliva Lorentz Schumacher, situada no município de Formigueiro, na região central do Rio Grande do Sul. Essa escola possui 350 alunos matriculados nos turnos manhã, tarde e, à noite, com o Ensino para Jovens e Adultos (EJA). Conta com 35 servidores, incluindo professores e demais servidores dos setores.

A escola oferece uma infra-estrutura completa contando com biblioteca, sala de vídeo, sala de jogos, sala de informática e refeitório todos com ambientes climatizados.

3.2 PARTICIPANTES

Para aplicação do projeto foram escolhidos os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, turno manhã, possuindo 9 alunos, 5 meninas e 4 meninos, com idade média entre 14 e 15 anos.

É uma turma pequena, dinâmica e calma, com alunos tímidos, mas quando instigados, tornam-se participativos e questionadores. Esses alunos apresentam ótimo relacionamento entre si e com os professores; gostam de trabalhar em grupo, principalmente quando as atividades são diferentes daquelas que fazem usualmente.

3.3 PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

Para descrever a prática desenvolvida, a pesquisa foi dividida em momentos, apresentados no Quadro 2.

Quadro 2: Momentos da pesquisa

1.º momento	Foi realizada uma visita à escola para apresentação da proposta aos alunos. Esclareceu-se quanto às tecnologias que seriam utilizadas e o desenvolvimento das atividades.
2.º momento	A turma foi levada ao laboratório de informática da escola para que se organizassem em grupos de 2 pessoas e criassem um e-mail no <i>Gmail</i> , que permitiria acesso ao <i>Google Sala de Aula</i> . Após, todos foram inseridos no ambiente para que visualizassem onde iriam desenvolver as atividades. Com os grupos formados, foi solicitado a um dos componentes que fornecesse o

	<p>número do <i>whatsapp</i> para incluir no grupo criado para a pesquisa.</p> <p>No decorrer da semana foi postado no grupo o primeiro desafio para que todos pudessem conhecer como funcionaria a prática. Esse desafio era um questionário diagnóstico, contendo 5 perguntas sobre leitura, bem como a pontuação do desafio e critérios de avaliação.</p>
3.º momento	<p>Foi realizada a segunda aula e os alunos foram levados ao laboratório de informática para acessar o <i>Google Sala de Aula</i>, com ambiente virtual criado, sob o título de <i>Game da Leitura Literária e Produção Textual</i>.</p> <p>Nesse ambiente, os alunos foram recebidos por um <i>avatar</i> dando as boas vindas e esse mesmo <i>avatar</i> orientava os desafios que deveriam cumprir.</p> <p>Em seguida, os alunos iniciaram o desafio 1, composto pelo questionário. Tendo em vista que os alunos já haviam recebido as tarefas pelo <i>Whatsapp</i>, todos organizaram as respostas, usando o editor de texto do próprio <i>Google Sala de Aula</i> e postaram o desafio.</p> <p>O desafio 2 tratava de uma pesquisa sobre o escritor gaúcho João Simões Lopes Neto, a fim de produzir um texto, no caso uma paródia, que usasse o dialeto gaúcho, já que a escola havia trabalhado durante todo mês de setembro sobre o tema gaúcho.</p> <p>O desafio 3 compreendia o conto de Simões Lopes Neto <i>Trezentas Onças</i> e os alunos teriam que realizar a leitura do texto para cumprir a proposta de retirar três palavras do texto com o dialeto gaúcho e seus significados. As respostas desse desafio deveriam ser enviadas para o grupo do <i>Whatsapp</i> ou para o <i>e-mail</i> disponibilizado. Todos eram sempre alertados quanto aos critérios de pontuação dos desafios.</p> <p>O desafio 3 compreendia o conto de Simões Lopes Neto, <i>Trezentas Onças</i> e os alunos teriam que realizar a leitura do texto para cumprir a proposta de retirar três palavras do texto com o dialeto gaúcho e seus significados. As respostas desse desafio deveriam ser enviadas para o grupo do <i>Whatsapp</i> ou para o <i>e-mail</i> disponibilizado. Todos eram sempre alertados quanto aos critérios de pontuação dos desafios.</p>
4.º momento	<p>Após a correção e pontuação dos desafios 1, 2 e 3 e, com base nas respostas do desafio 1, o quarto momento foi realizado com uma roda de leitura, com o intuito de discutir o conto dando ênfase as características do gênero, ao tema, ideias e mensagem. Dessa forma, os alunos obtinham aporte para a realização do desafio 4.</p> <p>A seguir, os grupos foram desafiados a realizarem a reescrita do desafio 2, uma produção textual tendo como produção uma paródia, seguindo as sugestões colocadas em forma de comentários de forma orientada pelo professor no <i>Google Sala de Aula</i>.</p>
5.º momento	<p>Como os alunos estavam cientes do contexto do conto, pois foi discutido anteriormente, o desafio 4. Esse desafio consistia em um questionário sobre o conto. Para cumpri-lo os grupos teriam que representar a resposta de cada pergunta com uma imagem, utilizando a câmera do celular.</p> <p>Após, retiravam do texto a passagem que elucidaria essa imagem. As imagens deveriam ser do próprio cotidiano ou de repositórios na internet.</p> <p>A partir de seus <i>smartphones</i>, os alunos transferiram as fotos para o computador, utilizando o programa de apresentações do <i>Google Sala de Aula</i>.</p> <p>Cada grupo apresentou essa atividade aos colegas, realizando comentários sobre seus olhares para cada questionamento.</p>
6.º momento	<p>Um questionário foi aplicado a fim de saber a opinião de cada aluno sobre a participação no projeto, sobre o uso da tecnologia em sala de aula e a divulgação dos resultados do <i>game</i> com premiação em medalhas para 1.º, 2.º e 3.º lugares.</p> <p>Encerrando as atividades juntamente com a coordenação da escola e os professores regentes de Língua Portuguesa e Matemática, que cederam, gentilmente suas aulas foi realizada uma confraternização.</p> <p>As atividades propostas foram organizadas em forma de desafios para os alunos, seguindo uma pontuação específica. Esses desafios e a pontuação são apresentados no Quadro 2.</p>

Os desafios propostos aos alunos compreendiam as tarefas a serem realizadas pelos mesmos e apresentavam pontuação a ser atingida. (Quadro 3).

Quadro 3: Desafios propostos e pontuação

	Tarefa	Pontuação
Desafio 1	Questionário	20
Desafio 2	História sobre João Simões Lopes Neto	20
Desafio 3	Leitura do Conto Trezentas Onças	10
Desafio 4	Captura de imagem	50
	Total de pontos	100

Fonte: elaborado pela autora

Isto posto, na seção seguinte abordam-se os critérios adotados para a análise dos dados obtidos na prática desenvolvida.

3. 5 CRITÉRIOS DE ANÁLISE DOS DADOS

O ponto de partida para análise dos dados foram as respostas dos alunos, a observação e a realização das atividades. Para isso, organizou-se a análise com base nos seguintes critérios:

- 1) Aceitação dos alunos ao trabalharem com o Google Sala de Aula e o *Whatsapp* em aula;
- 2) Uso de estratégias de gamificação nas atividades como fator motivador dentro da sala de aula;
- 3) Dificuldades que os alunos encontraram quanto à realização dos desafios;
- 4) O uso das ferramentas para as atividades propostas;
- 5) A relação entre aluno-aluno e aluno-professor no espaço virtual durante o processo.

Finalizando, foram observadas as respostas para a pergunta que fez parte do questionário final: após o trabalho realizado, comparando o método tradicional e o uso da tecnologia dentro da sala de aula, que incentivos gostariam que fossem usados para facilitar, incentivar e desafiar a leitura e a produção textual?

Na próxima seção, será enfocada a análise e discussão dos dados obtidos.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Sabendo do interesse da escola em trazer novas metodologias aos alunos e por oferecer um laboratório de informática completo a eles, foi construído o Projeto *Google Sala de Aula e Gamificação: Potencializando o Letramento Literário Regional no Ensino Fundamental II*³, para que fosse aplicado em uma turma de 9.º ano. A Figura 1 apresenta o ambiente *Google Sala de Aula*, criado para a realização deste estudo.

Figura 1: *Google Sala de Aula*: Game da Leitura Literária Regional.



Fonte: imagem do ambiente criado no *Google Sala de Aula*, pela autora.

Conforme depoimento informal dos professores, a turma 91 teria problemas motivacionais e muitas dificuldades em relação à leitura literária e à produção textual. Por meio do depoimento do diretor e vice-diretora foi constatado que apesar da infraestrutura em tecnologia que a escola possui e da liberação do celular para uso pedagógico, pouco se utiliza esses recursos. Dessa forma, o projeto seria um ótimo incentivo aos alunos e aos demais professores, a fim de despertar o interesse dos destes últimos em promover atividades pedagógicas diferentes.

Como ferramentas tecnológicas foram utilizadas o *Google Sala de Aula*, *Whatsapp* e algumas estratégias de gamificação. Todos os momentos aconteceram

³ Disponível em: <https://classroom.google.com/c/MTI4NDI3NTg5NTIa>

no laboratório de informática com exceção do último, pois contou com entrega de medalhas e confraternização.

A partir disso, esta discussão está organizada conforme os critérios propostos na seção da metodologia.

1) Quanto à aceitação dos alunos ao trabalharem com o *Google Sala de Aula*, o *Whatsapp* em aula.

Em depoimento, os mesmos disseram que nunca ouviram falar no *Google Sala de Aula*, não usavam o celular na sala de aula e nem o *Whatsapp* para propósitos pedagógicos (Quadro 4).

Quadro 4: respostas dos alunos sobre os recursos utilizados

Depoimento 1	Legal.
Depoimento 2	Gostei muito.
Depoimento 3	Mais fácil de aprender coisas novas.
Depoimento 4	Muito divertido.
Depoimento 5	Muito interessante e muito legal
Depoimento 6	Projetos assim podem melhorar o interesse dos alunos em estudar.

Fonte: elaborado pela autora com base no questionário aplicado

A partir dessas respostas, foi possível afirmar que o nível de aceitação quanto ao uso dessas ferramentas foi de 100% de aprovação por todos os alunos. Com base nisso, foi possível constatar visualmente o nível de satisfação dos alunos, pois enquanto discorriam sobre os benefícios dessas ferramentas, cabeças em sinal de afirmativo balançavam, discretamente, em sinal de aprovação e de confirmação de que suas necessidades de inovação estavam sendo ouvidas, pelo menos naquele momento.

2) Quanto ao uso de estratégias de gamificação nas atividades como fator motivador dentro da sala de aula, é possível afirmar que 100% dos alunos aprovaram o uso das mesmas. O Quadro 5 apresenta as respostas dos alunos que confirma essa proposição.

Quadro 5: respostas dos alunos ao questionário quanto ao uso das estratégias de gamificação

Depoimento Aluno 1	Muito interessante, uma ideia muito boa, pois pode ajudar muito na aprendizagem.
--------------------	--

Depoimento Aluno 2	Uma ótima ideia, ajuda interagir mais uns com os outros.
Depoimento Aluno 3	Mais divertido e inovador.
Depoimento Aluno 4	Muito divertido.
Depoimento Aluno 5	Muito interessante.
Depoimento Aluno 6	Muito interessante.

Fonte: elaborado pela autora

Não só as respostas, mas o comportamento dos alunos provou que as estratégias de gamificação foram muito motivadoras. Dos quatro desafios propostos, três foram cumpridos em um só momento e eles só não cumpriram o quarto porque ainda não havia postado. Depoimentos como: “Não vi a hora passar.”, “Já bateu?!”, “O tempo passou muito rápido.” demonstraram o nível de envolvimento e o comportamento dos alunos incentivados pelas estratégias de gamificação, pois pela dedicação de cada grupo era possível perceber certo ar de disputa.

As estratégias de gamificação por meio do sistema de pontos, desafios e recompensa foram utilizadas, pois são interessantes e desafiam ao aluno a alcançar a recompensa, no caso em questão, uma premiação com medalhas para primeiro, segundo e terceiro lugar. Foi possível constatar o empenho de cada grupo através dessas pontuações, havendo pouca diferença nos resultados, o que comprova a motivação e o espírito de competição.

3) Quanto às dificuldades os alunos encontraram quanto à realização dos desafios.

Um das grandes dificuldades em relação ao uso da ferramenta *Whatsapp* foi o acesso à internet, pois morando no interior o sinal é precário impossibilitando o acesso ao *Whatsapp* e ao *Google Sala de Aula*. Dessa forma, ficou decidido que todos os desafios seriam cumpridos com a presença do professor, no laboratório de informática. No entanto, os que conseguiam acesso fora da escola poderiam esclarecer dúvidas e realiza-los de acordo com suas possibilidades.

Os desafios recaíram sobre questões envolvendo leitura literária regionalista, compreensão e produção textual. Foi constatado que há muitos problemas em relação a isso, visto que houve depoimentos de alguns alunos que nunca haviam lido um livro e outros não gostavam de ler.

O segundo desafio propunha uma pesquisa sobre a vida do escritor João Simões Lopes Neto e após as leituras em repositórios digitais, os alunos produziram um pequeno texto baseado no gênero paródia, utilizando vocábulos da cultura gaúcha para contar sobre a vida desse escritor. Na correção do desafio constatou-se

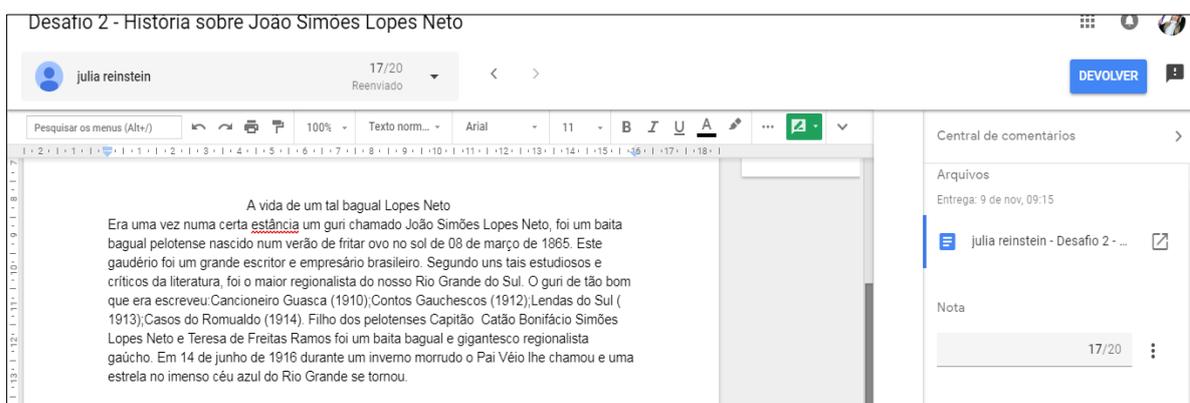
que os alunos haviam apenas copiado tal qual estava no *site* pesquisado sobre a vida do autor.

A fim de trabalhar essa dificuldade, foi proposto um pequeno desafio oral como exercício: os alunos deveriam descrever um objeto, um ovo. Foi constatado no final do exercício que as respostas constavam de poucas palavras, tais como “branco e redondo”; “branco e pequeno”; “quebra”. Dessa forma foi proposto iniciar o desafio novamente, respondendo perguntas orais, orientadas pela pesquisadora: “Que objeto é esse?”, “Como descreveria sua forma”?, “De que material é composto”?, “O que há dentro da casca?” etc. As demais perguntas partiram dos próprios alunos e, ao final, todos leram a descrição inicial e a orientada por questionamentos, ficando surpresos com suas escritas.

Da mesma forma foi a reescrita da paródia sobre a vida do autor. Foi usada uma sequência de comentários com orientações para a escrita do título, bem como a produção do texto. Tais comentários orientavam o aluno a dar um início, meio e fim do texto produzido, destacando a vida e obra do autor. Utilizando esses direcionamentos os alunos encontraram aportes diminuindo as dificuldades na organização das ideias, facilitando suas escritas. Ao lerem seus textos para os colegas, ficaram surpresos com os resultados alcançados.

O editor de textos disponível no *Google Sala de aula* foi uma ferramenta muito interessante, pois além de possibilitar a utilização de comentários deixa disponível o trabalho realizado para que acessassem o momento que quisessem. A Figura 2 exemplifica um texto produzido durante o desenvolvimento dessa atividade.

Figura 2: Exemplo de texto produzido na atividade



Fonte: texto de um aluno, disponível no ambiente do *Google Sala de Aula*.

Após concluírem a atividade, os alunos fizeram a leitura oral para os colegas, percebendo a diferença entre os trabalhos. Dessa forma foi possível constatar que a escrita colaborativa, em meio a dificuldades enfrentadas pelos alunos, foi uma ferramenta muito interessante, a fim de orientar e construir suas escritas. Através de recados, em forma de comentários, os alunos seguiram orientações sugerindo alterações desde o título até a conclusão do texto. Esses recados permitiram que o aluno pensasse a melhor forma de escrita seguindo o que havia sido orientado. Com isso, tornou-se mais fácil o processo de escrita afirmado em relato dos mesmos.

4) Quanto ao uso das ferramentas para as atividades propostas, é possível afirmar que não houve a menor dificuldade em utilizá-las devido a intimidade e a relação que os alunos (nativos digitais) têm com a tecnologia. Mesmo não conhecendo o *Google Sala de Aula* e suas ferramentas usaram-nas sem a menor dificuldade (Figura 3)

Figura 3: Alunos trabalhando no laboratório de informática



Fonte: arquivo pessoal da autora

5) Quanto à relação entre aluno-aluno e aluno-professor no espaço virtual durante o processo, ficou evidente o estreitamento da relação entre os mesmos.

Tanto no espaço virtual como no espaço físico, os comportamentos se alteraram, visto que o aluno no espaço virtual quebra a barreira do não questionamento. Ele buscava respostas para suas dúvidas sem medo de errar e sem vergonha de perguntar.

O mais importante neste trabalho foi poder comprovar e contrapor o depoimento dos professores de Língua Portuguesa e Matemática de que enfrentavam dificuldades de motivação, desinteresse e dispersão pela turma, o que se configurou totalmente ao contrário. O que foi visto foi interesse, motivação, empenho, prazer, diversão e satisfação no que estavam fazendo. Em depoimento os alunos disseram que foi uma experiência que não iriam esquecer jamais, principalmente a história do conto. A Figura 4 ilustra o momento da premiação.

Figura 4: premiação do participante na atividade



Fonte: arquivo pessoal da autora

Por fim, comparando o método tradicional e o uso da tecnologia dentro da sala de aula, que incentivos gostariam que fossem usados para facilitar, incentivar e desafiar a leitura e a produção textual?

Através dos depoimentos de todos os alunos, ficaram muito claros os incentivos que gostariam de ter a fim de trabalharem tanto a leitura quanto a produção textual. O uso das tecnologias para fins pedagógicos é uma necessidade, pois é o universo dos alunos que fica evidenciado, cabendo aos educadores se adequarem a esta nova realidade através de reciclagem, cursos, treinamentos, etc., assim os resultados, com certeza, serão diferentes.

Também foi possível constatar que a tecnologia, apesar de ser um grande aporte motivador, não resolve todos os problemas. A atividade em que os alunos descreveram as características de um ovo mostrou que o modelo tradicional não deve ser abolido, mas sim complementado. Essa complementação mostrou

resultados muito satisfatórios, que devem ser trabalhados em paralelo com outras metodologias, com o objetivo de enriquecer as práticas educacionais beneficiando os maiores interessados que são os educandos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar uma avaliação geral de tudo que foi abordado e trabalhado na aplicação da pesquisa, é possível afirmar que os resultados foram satisfatórios, contrariando os depoimentos dos professores regentes sobre problemas em motivar a turma. Dentre os bons resultados estão: a motivação dos alunos em cumprir os desafios, interesse em solucionar problemas para isso usando a ferramenta *Whatsapp*, foco no que estavam fazendo além de considerarem o professor como suporte, a fim de esclarecer dificuldades e dúvidas tanto no espaço virtual quanto no espaço físico.

Diante disso, fica evidente que os recursos tecnológicos funcionam como um grande aliado no contexto educacional, promovendo evolução nos métodos pedagógicos e favorecendo os processos de ensino e de aprendizagem.

Outro fator relevante é a busca da qualificação pelos profissionais da área, pois é preciso práticas diferentes para trabalhar e envolver o aluno. Buscar qualificação e informação para inserir-se nesse seu universo tão colorido, musical, comunicativo, sem fronteiras e compacto que cabe na palma de sua mão, um nativo digital, conforme afirma Prensky (2001).

É por meio dessas mudanças de comportamentos que se pode conseguir usufruir de todos os benefícios que a tecnologia oferece para que se possa oferecer uma aprendizagem significativa preparando os alunos para que se tornem futuros cidadãos atuantes numa sociedade contemporânea, cada vez mais competitiva.

6 REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification** - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª Ed., São Paulo: DVS Editora, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina et al. **Gamificação**: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

ALMEIDA, H. R. F.L. Das tecnologias às tecnologias digitais e seu uso na educação matemática. **Nuances: estudos sobre Educação**, v. 26, n. 2, Presidente Prudente-SP, Maio/Ago. 2015. Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/gpimem/downloads/artigos/almeida_helber/helber_revista_nuances_2015.pdf> . Acesso em 17 de out. 2018.

ARAUJO, S. P.; VIEIRA, V. D.; KLEM, S. C. S.; KRESCIGLOVA, S. B. Tecnologia na Educação: contexto histórico, papel e diversidade. **IV Jornada de Didática III Seminário de Pesquisa do CEMAD**, 2017. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/IV%20Jornada%20de%20Didatica%20Docencia%20na%20Contemporaneidade%20e%20III%20Seminario%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD/TECNOLOGIA%20NA%20EDUCACAO%20ONTEXTO%20HISTORICO%20PAPEL%20E%20DIVERSIDADE.pdf>> Acesso em 09/10/2018.

AZEVEDO, E.; S. F. A. **Os Desafios da escola pública paranaense na perspectiva do Professor PDE**, Governo do Estado do Paraná, 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_port_artigo_elizabete_nobre_de_azevedo.pdf> Acesso em: 20 de out. 2018.

AZEVEDO, V. A. Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para a sua análise pedagógica. **Revista Renote** – Novas Tecnologias na Educação – UFRGS, Porto Alegre. V. 10 nº 3, 2012.

CARVALHO, M.F.; GASPARINI, I; KLOCK, A.C.T., ROSA, B.E. Análise de técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem. **Revista Renote** – Novas Tecnologias na Educação – UFRGS, Porto Alegre. V 12 nº 2, 2014

DICICCO, K. M. The effects of Google Classroom on teaching social studies for students with learning disabilities. **Rowan Digital Works**, 2016. Disponível em <<https://rdw.rowan.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2583&context=etd>> . Acesso 20 out 2018.

DISESEL, A.; BALDEZ, A. L. S. B.; MARTINS, S. N. Os princípios das Metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**. v. 14, n. 1, 2017. Disponível em:

<<http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/viewFile/404/295>> . Acesso em 25 de out. 2018.

FELICIANO, L. A.S. O uso do *Whatsapp* como ferramenta pedagógica. **Anais Eletrônicos XVIII ENG**, 2016. Disponível em:
< <http://www.eng2016.agb.org.br/simposio/anaiscomplementares>>.
Acesso em: 06 de nov. 2018.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./ jun. 2009. Disponível em
<<http://www.perspectiva.ufsc.br>>. Acesso em 19 abr. 2015.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2008.

KAPP, K. M. (2012), **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**, Pfeiffer. Disponível em:
<<file:///C:/Users/Taiane/Downloads/2048-6672-1-PB.pdf>> Acesso em 25 de out. 2018

KENSKI, V. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus Editora. 2013.

KOMEZU, F. C. 2005. Blogs e as práticas de escrita sobre si na Internet. In: MARCUSCHI, L. A; XAVIER, A. C. (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Ed. Lucerna. p. 110-119.

MACHADO, S.C. Análise sobre o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) no processo educacional da geração da internet. **Revista Renote**, 2016, V. 14, n.º 2. Disponível em
< <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/70645/40070>> Acesso em 02 de nov. 2018.

McGONIGAL, Jane. **Gaming can be a Better World**. Disponível em:
<http://badgeville.com/wiki/Gaming_can_make_a_better_world>. Vídeo Format.
Acesso em 24 de out 2018.

MARTINS, D. R. **Gamificação: perspectivas de utilização no ensino superior**. Disponível em <<http://www.abed.org.br/hotsite/20-ciaed/pt/anais/pdf/91.pdf>> Acesso em 30 de out. 2018.

MENDES, S. M. C.; LEME, M. E. G. A Mediação Pedagógica: formação docente para a educação inclusiva frente às novas tecnologias. In: **Anais do I Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva**, São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.revista.tecccog.net/index.php/revista_tecccog/article/view/29/43> Acesso em 22 out 2018.

MORAN, J. M. 2013. **Tablets para todos conseguirão mudar a escola?** Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2014/03/tablets.pdf>> Acesso em 27 de out 2018.

MOTTA-ROTH, D. O ensino de produção textual com base em atividades sociais e gêneros textuais. **Linguagem em (Dis)curso** - LemD, Tubarão, v. 6, n. 3, Set./Dez. 2006, p. 495-517.

PAIVA, V. L. M. O. 2005. E-mail: um novo gênero textual. In: MARCUSCHI, L. A; XAVIER, A. C. (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção do sentido. 2ª ed. Rio de Janeiro: Ed. Lucerna. p. 68-90.

PANTOJA, A.S.; PEREIRA, L. M. Gamificação: como jogos e tecnologia podem ajudar no ensino de idiomas. Estudo de caso: uma escola pública do estado do Amapá. **Estação Científica**. Ciências, Amapá, V. 8, n.º , p. 111-120, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.unifap.br/index.php/estacao/article/viewFile/2423/ailtonv8n1.pdf>>. Acesso em 17 de nov. de 2018.

WITT, D. **Accelerate Learning with Google Apps for Education**. [2015]. Disponível em <<https://danwittwcdsbc.wordpress.com/2015/08/16/accelerate-learning-with-google-apps-for-education>> . Acesso em 23 out. 2018.

PIRES, Maria das Graças Porto. COSTA, Margareth Correia Fagundes e FERREIRA, Lúcia Gracia. Alfabetização e letramento: concepções e práticas. Linguagens, Educação e Sociedade. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPI**, Universidade Federal do Piauí, Centro de Ciências da Educação, ano 12, n.17, (2007) – Teresina: EDUFPI, 2007. p. 63 a 71.

PORTO, T. M. E. **As tecnologias de comunicação e informação nas escolas: Relações possíveis... relações construídas**. São Paulo: Saraiva 2006.

PRENSKY, Marc. Disponível em http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5409_3781.pdf. Acesso em 23 de out 2018 (texto publicado na sua primeira versão em 2001).

RIBEIRO, A. R.. **Utilização da tecnologia da informação na educação pública em Santa Catarina**. 2014. 39 f. Monografia (Especialista em Gestão da Tecnologia da Informação)-Universidade do Alto do Vale do Rio do Peixe, Santa Catarina, 2014.

REIS, F. C. S. O email e o blog: interação e possibilidades pedagógicas. In: ARAUJO, J. C.; DIEB, M. **Letramentos na Web**. Foz de Iguaçu: Edições UFC, 2009, p. 99- 110.

ROJO, Roxane. **Letramentos Contemporâneos e a arquitetura Bakhtiniana**. 2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/delta/v33n4/1678-460X-delta-33-04-1271.pdf>>. Acesso em 18 de nov. 2018.

SANTOS, M.; SCARABOTTO, S. C. A.; MATOS, E. L. M. Imigrantes e Nativos Digitais: um dilema ou desafio na Educação? **X Congresso Nacional de Educação- EDUCARE, PUCPR**, Curitiba, 2011. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5409_3781.pdf>. Acesso em: 09 de out. 2018.

SCHIEHL, E. P.; GASPARINI, I. Contribuições do Google Sala de Aula para ensino híbrido. **CINTED-UFRGS**, V. 14 Nº 2, dez., 2016. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/70684/40120>>. Acesso em 15 de out. 2018.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2^o. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SOUZA, A. **Uso da plataforma Google Classroom como ferramenta de apoio ao processo de ensino aprendizagem: relato de aplicação no ensino médio**.

Disponível em:

<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3315/1/ACSS30112016.pdf>>. Acesso em 17 de nov. 2018.

THIOLLENT, Michel. **Notas para o debate sobre pesquisa-ação**. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (Org.). Repensando a pesquisa participante. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 82-103.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design**. Sebastopol: O'Reilly, 2011.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO PARA COLETA DE DADOS DOS ALUNOS

- 1) Por que ler é importante?
- 2) Vocês gostam de ler? Por quê?
- 3) Quais os gêneros que mais gostam? Por quê?
- 4) Que incentivos gostariam que fossem usados para facilitar e incentivar a leitura?
- 5) Cite dois títulos de livros que mais gostaram.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO USADO PARA REALIZAÇÃO DO DESAFIO 4

- 1) Baseado no conto de Simões Lopes Neto Trezentas Onças, através do recurso digital fotografia como é o olhar sobre o título do conto? Que imagem você usaria para representar o título?
- 2) Qual o seu olhar sobre a figura típica do Rio Grande do Sul a que o conto refere-se? Que imagem usaria para representá-la?
- 3) Qual o seu olhar em relação ao sentimento de amizade? Que imagem usaria para representá-la?
- 4) Qual o seu olhar em relação ao desespero e a tristeza? Que imagem usaria para representá-los?
- 5) Qual o seu olhar em relação a existência de Deus e a fé? Que imagem usaria para representá-los?
- 6) Qual o seu olhar em relação a honestidade? Que imagem usaria para representá-la?

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO PARA COLETA DE DADOS DOS ALUNOS

Nome: _____

- 1) Você gosta de tecnologia? () Sim () Não
- 2) Quais as tecnologias você usa?
- 3) O que você acha de usar celular, internet, *Whatsapp* e computador nas aulas?
- 4) O que você achou da Sala de Aula digital?
- 5) Você acha que o aplicativo *Whatsapp* pode ajudar no ensino aprendizagem? Por quê?
- 6) O que você acha do uso de games nas atividade escolares?
- 7) Após o trabalho realizado, comparando o método tradicional e o uso da tecnologia dentro da sala de aula, que incentivos gostariam que fossem usados para facilitar, incentivar e desafiar a leitura? Por quê?