

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO DIGITAL E
COMUNICAÇÃO NO ENSINO BÁSICO

Graziele Gomes Leite Leal

Gamificação:
uma proposta lúdica para os anos iniciais do Ensino Fundamental

Juiz de Fora

2019

Graziele Gomes Leite Leal

**Gamificação:
uma proposta lúdica para os anos iniciais do Ensino Fundamental**

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Beatriz de Basto Teixeira

Coorientadora: Prof^ª. Dr^ª. Juliana de Carvalho Barros

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Leal, Grazielle Gomes Leite .

Gamificação: uma proposta lúdica para os anos iniciais do Ensino Fundamental / Grazielle Gomes Leite Leal. -- 2019. 23 f.

Orientadora: Beatriz de Basto Teixeira

Coorientadora: Juliana de Carvalho Barros

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2019.

1. Gamificação. 2. Alfabetização. 3. Novas Tecnologias. I. Teixeira, Beatriz de Basto , orient. II. Barros, Juliana de Carvalho, coorient. III. Título.

“O que a tecnologia traz hoje é a integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e o aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos entre mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente”
(MORAN, 2015 p.16)

RESUMO

O presente trabalho visa trazer uma proposta lúdica pedagógica para a etapa da alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A temática busca um avanço dos alunos no processo de aquisição da linguagem oral, escrita e digital através da estratégia de ensino da gamificação e utilização de novas tecnologias. As situações dos jogos foram transpostas para situações de aprendizagens, através do letramento literário com diferentes desafios. Com esse propósito, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre alfabetização e gamificação além da elaboração de um plano de aula para uma possível aplicação. De acordo com o exposto, conclui-se que é possível criar uma prática inovadora, motivadora e ativa com o uso de tecnologias da informação e comunicação na Educação Básica.

Palavras-chave: Gamificação. Alfabetização. Novas Tecnologias.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 – Capa do Livro O Carteiro Chegou.....	13
Ilustração 2 – Aplicativo Magic World.....	15
Ilustração 3 – Aplicativo Varal de Letras.	17

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Caracterização do Jogo	16
Quadro 2 – Roteiro de Vídeo.....	16

LISTA DE TABELA

Tabela 1–Ranking de Pontuação.....	14
------------------------------------	----

LISTA DE SIGLAS E ABREVIACÕES

AVA - Ambiente Virtual de Aprendizagem

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

TIC - Tecnologia da Informação e Comunicação

TICEB - Tecnologias da Informação e Comunicação do Ensino Básico

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

UNOI - Sistema Internacional UNO de Ensino

SUMÁRIO	INTRODUÇÃO.....	09
GAMIFICAÇÃO: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA A ALFABETIZAÇÃO		11
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....		19
REFERÊNCIAS.....		21

INTRODUÇÃO

As instituições de ensino, de forma geral, têm como tarefa transmitir conhecimentos de forma didática e satisfatória, possibilitando o crescimento intelectual, pessoal e profissional do aluno; e para isso, torna-se necessário conciliar os conhecimentos científicos, históricos e culturais, levando em consideração as múltiplas interações entre os conteúdos das disciplinas, as competências cognitivas e sociais de todos os envolvidos, além do humanismo, da tecnologia e do que é relevante e necessário para a comunidade na qual a escola está inserida.

Como a principal identidade de um povo é sua língua e o papel do alfabetizador é ajudar seus alunos a desenvolverem os mais diversos conhecimentos linguísticos, tornando-os críticos reflexivos, nota-se que a concepção de reflexividade não está sendo realmente abordada de forma adequada e coerente nas salas de aula; e que diversos fatores devem ser mensurados para que seja possível perceber qual a melhor forma do professor contribuir de um modo significativo na formação cidadã e no preparo para o exercício profissional.

Atualmente a cultura digital é apresentada entre uma das dez competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que explicita os valores essenciais do século 21. No que se refere às competências da cultura digital a BNCC cita a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de forma crítica significativa e ética.

Os estudantes necessitam comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos para resolver problemas e exercer o protagonismo e autoria de acordo com o documento normativo. Reforça ainda a importância da utilização de variados recursos tecnológicos e utilização de diferentes ferramentas de multimídias além da compreensão de diferentes representações para visualizar e analisar dados.

Na competência da comunicação a base cita o termo “multiletramento” que se refere a comunicação por meio de diferentes linguagens incluindo as digitais de forma adequada por meio de uso de plataformas de multimídias.

Essas habilidades demonstram a preocupação do sistema educativo com as novas gerações, uma vez que estão imersas as novas tecnologias e necessitam de situações de aprendizagens ativas para demonstrar seus conhecimentos de mundo, de sua inserção social de sua cultura e a possibilidade de solucionar problemas. O pensamento crítico reflexivo deve ser visto nessa abordagem com a compreensão do impacto dessas tecnologias na sociedade.

Para tal, será elaborado um plano de aula que se destina à turma do 1º ciclo do Ensino Fundamental, podendo ser adaptado para os alunos do 1º e 2º ano, tendo como objetivo geral apresentar uma proposta de ensino envolvendo conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura

Brasileira em uma escola particular que atendem alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, utilizando-se, para isso, do letramento literário e o uso das TICs como recursos pedagógicos. Metodologicamente, a construção desse plano de aula vai requer a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre alfabetização e letramento baseado em uma proposta de gamificação.

Este trabalho está estruturado em duas seções, além desta Introdução. A seção seguinte contém o desenvolvimento da proposta do plano de aula, com o detalhamento de todos os seus elementos. Em seguida, nas considerações finais, são apresentadas algumas reflexões sobre as potencialidades da implementação do plano de aula proposto e contribuições do curso Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico.

GAMIFICAÇÃO: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA A ALFABETIZAÇÃO

Nesta sessão foi apresentado um plano de aula das disciplinas de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira com os conteúdos curriculares de Gênero Textuais: contos de Fadas e adivinhas, Conhecimentos Linguístico: formação de palavras e estudo sobre o texto: Leitura e interpretação dos textos lidos e escutados.

Para tal, foi levado em consideração a realidade atual do mundo de transformações aceleradas, muitas vezes bruscas e inesperadas. Saber lidar com o novo é uma necessidade para os alunos, pois estes que devem enfrentar condições desconhecidas para apreender. Desse modo, cabe a educação focar no desenvolvimento de habilidades, colaborando na formação integral dos alunos, para que possam estabelecer conexões e transcender para sua vida pessoal.

Na atualidade, em que vivemos a realidade de um mundo globalizado, marcado pela velocidade das transformações, cada vez mais se faz necessário oferecer, na escola, um espaço-tempo especialmente delineado para desenvolver, nos alunos recursos internos que lhes permitam estabelecer as conexões que emergem dos conteúdos de todos os componentes curriculares (Garcia; Abed, 2009: 3).

Nesse sentido, o plano de aula foi organizado de forma a possibilitar que os alunos sejam capazes de:

1. Avançar no processo de alfabetização e letramento dos alunos com atividades inovadoras de gamificação, para contribuir no desenvolvimento da leitura e da escrita.
2. Exercitar a autonomia dos estudantes quanto ao uso do *Ipad* para a construção de habilidades relacionadas à leitura e a escrita.
3. Desenvolver competências relativas a funcionalidades dos aplicativos utilizados a fim de dinamizar o processo de ensino aprendizagem.

Nesse processo, a gamificação se cria a partir da dinâmica de características dos jogos eletrônicos e transpõe para situações de aprendizagens, com a finalidade de resolução de problemas, atividades motivadoras de engajamento e desafiadoras, além de comportamentos visíveis de cooperação, interação, colaboração.

O plano foi realizado pelas crianças do 1º ano do Ensino Fundamental com idades entre 6 e 7 anos. A turma possui 14 crianças frequentes, sendo 8 do sexo masculino e 6 do sexo feminino que se encontram no processo de alfabetização e letramento.

A alfabetização é um processo dinâmico e contínuo e não se restringe apenas à leitura e à escrita das palavras e dos textos. É necessário propiciar às

crianças atividades desafiadoras e prazerosas, a fim de que elas busquem investir na sua produção pessoal e espontânea, descobrindo e reinventando o mundo a partir de experiências ativas na cultura. (BOLZAN, 2007, p. 23)

É preciso que o professor induza o aluno a perceber a função social do texto e a valorizar a real função de cada enunciado. Sabe-se que há inúmeros agentes mediadores da aprendizagem (não só o professor, nem só a escola, embora estes sejam agentes privilegiados pela sistemática pedagogicamente planejada, objetivos e intencionalidade assumida). O letramento pode ser definido como um conjunto de práticas sociais em a escrita é fundamental e relevante, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos.

Se por meio das grandes pesquisas quantitativas, podemos conhecer onde e quando intervier em nível global, os estudos acadêmicos qualitativos, geralmente de tipo etnográfico, permitem conhecer as perspectivas específicas dos usuários e os contextos de uso e apropriação da escrita, permitindo, portanto, avaliar o impacto das intervenções e até, de forma semelhante à do macro análises, procurar tendências gerais capazes de subsidiar as políticas de prática de programas. (KLEIMAN 2001, P. 269).

Segundo Vygotsky (1984), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.” Percebe-se, com isto, que no ato de jogar, o sujeito desenvolve a capacidade imaginativa, possibilitando a construção de relações entre o imaginário pleno e o real.

Mediante os estudos de Antunes (2004) é possível descobrir que o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Em relação à caracterização da escola, ela situa-se na região metropolitana de Belo Horizonte em Lagoa Santa- Minas Gerais e atende crianças do berçário ao Ensino Médio pertencente à rede de Ensino Chromos. Possui um público alvo de uma classe mais favorecida financeiramente e com acesso as mais variadas formas de cultura, educação, lazer e arte.

No que se refere a equipamentos, a escola possui 67 *Ipads*, 14 computadores e 14 projetores instalados na sala de aula. A escola possui cerca de 490 alunos e 45 docentes sendo dois deles em formação continuada sobre Novas Tecnologias.

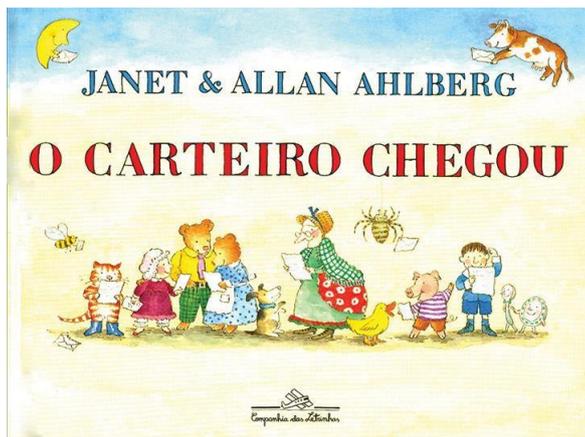
Os docentes utilizam tecnologia diariamente, o livro do professor é virtual e acessado por um *Ipad*. As salas são equipadas com projetores e as aulas, sempre que necessário, são espelhadas (projetadas) para a turma. Todos os professores utilizam o material virtual o que enriquece a aula com áudios, vídeos, imagens, tornando-as mais dinâmicas e adequadas às faixas etárias variadas.

Durante a aplicação do projeto didático, contou-se com 14 *Ipads* com aplicativos instalados para os estudantes e a professora utilizou um projetor e um *Ipad* com acesso a internet. Foi necessário para aplicação do plano 10 horas aulas com duas semanas de duração, sendo o mesmo realizado no segundo semestre do ano letivo.

No decorrer do ano a turma do 1º ano, geralmente, explora e familiariza os contos de fadas em suas aulas de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira. Para uma melhor assimilação desse Gênero textual e para contribuir no processo de alfabetização, foi realizada uma proposta de gamificação baseada na história: “O Carteiro Chegou” com desafios propostos pelo personagem principal.

A professora deverá apresentar o livro digital “O Carteiro Chegou” para as crianças com a projeção e a contação da história. No livro de Janet Allan Ahlberg o carteiro leva cartas para vários personagens dos contos de fadas: a família de Ursos da Cachinhos Dourados, para a bruxa do João e Maria, o Gigante do João e o Pé de Feijão, Cinderela e o Lobo da Chapeuzinho Vermelho e encanta as crianças com suas rimas, variados tipos de gêneros textuais e muita criatividade.

Ilustração 1: Capa Do Livro O Carteiro Chegou



Fonte: Blog Alfabetização Cefapro- Pontes e Lacerda.

No segundo momento os alunos serão divididos em 4 equipes, quantidade essa de acordo com o número de desafios. Todos os alunos passarão por 4 desafios que serão

realizados ao mesmo tempo e que possuem um tempo limite de acordo com a tarefa proposta. A cada desafio cumprido, cada integrante da equipe receberá um boton dourado com valor de 2 pontos. Para a equipe que não ganhar a tarefa, mas a completar, será dado a cada integrante um boton prata com valor de 1 ponto. Uma tabela para marcação dos pontos deve ser fixada na sala para as crianças acompanharem o *ranking* do jogo.

Tabela 1: *Ranking* de Pontuação

GAMIFICAÇÃO: O CARTEIRO CHEGOU					
	DESAFIO 1 PONTUAÇÃO	DESAFIO 2 PONTUAÇÃO	DESAFIO 3 PONTUAÇÃO	DESAFIO 4 PONTUAÇÃO	TOTAL
EQUIPE 1					
EQUIPE 2					
EQUIPE 3					
EQUIPE 4					

Fonte: Elaborado pela autora.

Na sala, a professora deverá explicar que serão realizados games sobre o que foi estudado no livro digital e que serão montadas 4 equipes e desafios por duas semanas que deverão ser desvendados com ajuda da tecnologia. Nesse momento, a professora deve organizar a sala em grupos, explicitando que no final do jogo haverá premiação da equipe vencedora.

O primeiro desafio foi chamado de **Quebrando a Cuca**: na sala, a professora deve explicar que será realizada a entrega de uma encomenda e com ela o primeiro desafio. Nesse momento as caixas já devem estar em cima de duas mesas na frente da sala.

Será explicado que o personagem principal do livro o Carteiro deixou uma caixa com um *Ipad* para cada grupo, no qual eles deveriam acessar o aplicativo Magic World. A professora, antes da entrega das caixas, apresentará o aplicativo às crianças, mostrando o passo a passo de como selecionar as imagens na galeria. Esse aplicativo possibilita a criação de quebra-cabeças a partir de fotos da galeria, além de escolher o grau de dificuldades com o número de peças: 9, 24, 54 e 96 peças.

Cada equipe montará e descobrirá personagens dos contos de fadas que o carteiro visitou, sendo um desses por equipe: Cachinhos Dourados, João e Maria, João e o Pé de Feijão e Chapeuzinho Vermelho. De acordo com a idade, serão selecionadas 54 peças. Será

vencedora a equipe que montar o quebra-cabeça primeiro e colocar nas duas mesas separadas da frente.

Ilustração 2: Aplicativo Magic World

O Quebra-cabeça - Magic World



Fonte: Elaborado no *ITunes* e registrado pela autora

Para o segundo desafio de **Contos em ação**: a professora explicará que o Carteiro deixou outro desafio utilizando o *Ipad*. Um integrante de cada equipe sorteará um papel com um nome de um dos contos de fadas presentes no livro. Cada grupo acessará a câmera dos *Ipads* para gravar um vídeo com mímicas (cada vídeo teve a duração máxima de 3 minutos).

Cada equipe selecionará um espaço da escola entre eles: quadra aberta, parquinho, jardim das pedrinhas, pátio aberto. Para tal, receberão um roteiro que será preenchido inicialmente na sala e depois eles se reunirão nos espaços externos escolhidos. Em cada *Ipad* a professora colocará a marcação de cronômetro com exatamente 20 minutos para o ensaio e gravação do vídeo.

O quadro a seguir direcionará as crianças no que se refere ao roteiro do vídeo.

Quadro 1: Caracterização do Vídeo

<u>CARACTERIZAÇÃO DO VÍDEO</u>	
<u>JOGO DE MÍMICAS</u>	
<u>FOLHA 1</u>	
NOMES: _____ _____ _____	
NOME DA HISTÓRIA: _____	
PERSONAGENS Eles irão colocar o nome ou nomes de quem participará do vídeo	DESENHO Desenho dos personagens (isso facilita para os alunos que ainda não conseguem ler)
CINEGRAFISTA Nome de quem vai filmar	Desenho da criança filmando
DIRETOR Nome que vai orientar o que vai ser feito	Desenho do diretor

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 2: Roteiro de Vídeo

<u>ROTEIRO DE VÍDEO</u>	
<u>JOGO DE MÍMICAS</u>	
NOME DA HISTÓRIA: _____	
PERSONAGEM Nesse espaço as crianças irão escrever o nome do personagem	CENA Desenho e escrita da primeira cena
PERSONAGEM	Desenhos da cena 2
PERSONAGEM (A tabela irá conter mais linhas se for necessário)	Desenhos cena 3

Fonte: Elaborado pela autora

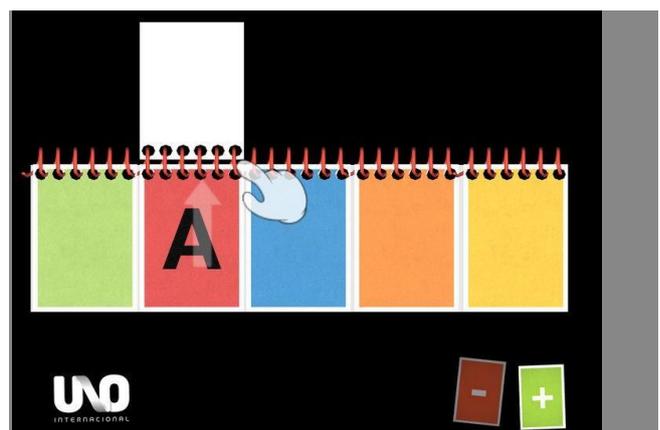
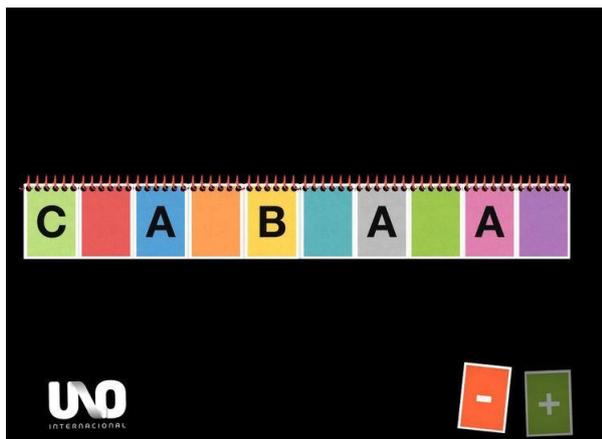
Em sala, após a gravação dos vídeos, a professora apresentará, através do espalhamento do *Ipad*, um vídeo por vez e as outras três equipes terão que descobrir qual o

Conto será mostrado através das mímicas. Vencerá o desafio a equipe que descobrir o maior número de contos.

No terceiro desafio **Enigma do Carteiro**: a professora explicará que o carteiro deixou para cada equipe um plástico com várias letras de papel recortadas, ou seja, um alfabeto móvel e que eles devem formar o nome de três contos estudados. Em seguida, será entregue o *Ipad* para os alunos acessarem o aplicativo Varal de letras. Esse aplicativo possibilita a formação de palavras a partir das hipóteses da escrita com a exploração das letras do alfabeto e quantidades de letras, que podem ser aumentadas ou diminuídas conforme a palavra.

Os alunos explorarão esse aplicativo, uma vez que faz parte do livro interativo e das atividades de sala. O aplicativo será utilizado para sistematização da formação das palavras, sendo que a professora acompanhará todo o processo e assim que os alunos formarem os termos no *Ipad*, ela irá validar a escrita correta dos vocábulos. Será vencedora do desafio a equipe que formar os três nomes dos contos em letras móveis mais o registro no aplicativo.

Ilustração 3: Varal de Letras- Aplicativo UnoI



Fonte: Elaborado no *UnoI* e registrado pela autora

Para o quarto desafio **A procura do conto perdido**: a professora explicará que estão espalhados pela escola papéis com um código. Através do espelhamento será apresentado o

tipo de código que apresentam o *Qr code* e sua função social. Em seguida, será mostrado que cada *Ipad* contém um leitor desse código. A educadora levará para sala produtos e objetos com esse tipo de código. Os alunos explorarão com o leitor de *Qr codes* e deverão descobrir o enigma de cada produto.

Nos ambientes externos, cada equipe deve procurar os códigos *Qr Code* espalhados pela escola com pistas dos tipos de cartas entregue pelo carteiro. Cada equipe abrirá o aplicativo de leitura dos códigos nos *Ipads*, buscando descobrir o enigma. Os alunos poderão levar também papeis e lápis para os registros. Será vencedora a equipe que descobrir o maior número de tipos de correspondências. Cada *Ipad* terá um cronômetro com um tempo de 20 minutos para concluir o desafio. Em sala, cada equipe apresentará as pistas e qual tipo de carta se trata.

Após cada desafio realizado, a professora preencherá a tabela de *ranking* e após o somatório, a equipe vencedora ganhará uma premiação: um kit de marca texto colorido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de uma proposta de gamificação nos anos iniciais do Ensino Fundamental que foi elaborado para facilitar o processo ensino aprendizagem, na fase da alfabetização, utilizando as novas tecnologias.

A intenção deste trabalho foi proporcionar um plano de aula com desenvolvimento de competências em múltiplas linguagens: oral, escrita, digital e corporal a partir da dinâmica de características relativas à funcionalidade de diferentes aplicativos.

A partir desse estudo, foi possível criar uma proposta lúdica pedagógica inovadora para uma turma de alfabetização com características de jogos eletrônicos e desafios variados, a fim de avançar nos processos de aprendizagens com uma metodologia ativa na qual o aluno se torna protagonista e o professor mediador.

A proposta do plano foi de grande relevância no que se refere ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico, com contribuições para os estudos acadêmicos e principalmente na prática pedagógica. Esse trabalho possibilitou uma reflexão do uso de novas tecnologias, bem como a criação de um plano inovador dentro da realidade existente.

A elaboração desse plano proporcionou a autora o estímulo em exercer uma prática motivadora e ativa com interesse nas novas tecnologias, uma vez que a escola protagonista dispõe de recursos e equipamentos para aplicação da pesquisa.

Esta pesquisa limitou-se ao planejamento e criação do plano, não sendo aplicada até o presente momento, mas que poderá ser executada no decorrer do ano letivo de 2019, uma vez que necessita de um trabalho contextualizado que ainda será realizado.

No que se refere à sugestão da proposta, é possível citar que não haverá um envolvimento direto com as famílias dos alunos. Para tal, a pessoa que implantar a proposta poderá criar um ambiente que possa contemplar: fórum de interação para a troca de experiências dos estudantes na plataforma de ensino UNOI usada na escola, álbum de fotos e vídeos dos estudantes durante os dias de execução, deveres de casa com registros, além da tabela de pontuação com o propósito do envolvimento dos familiares, socialização e motivação dos alunos.

Após a revisão das disciplinas estudadas no curso de especialização e do referencial teórico, foi percebido que poderia ter vídeos de animação com as instruções dos desafios.

De modo geral, percebeu-se que o uso das novas tecnologias é importante, porque vivemos em um mundo de transformações e necessitamos nos reinventar diariamente e aprendermos a lidar com essas mudanças que vão além da vida pessoal. Faz-se necessário uma educação integral que favoreça o trabalho com as emoções e sentimentos com comportamento de cooperação, interação social e colaboração.

O curso Tecnologias da Informação e Comunicação do Ensino Básico (TICEB) foi de extrema relevância, porque favoreceu a construção de conhecimentos necessários ao exercício de práticas pedagógicas ativas.

As disciplinas do curso possibilitaram a inserção de diferentes possibilidades quanto ao uso de tecnologias e da cibercultura a favor da construção de novas habilidades.

Para tanto, podemos citar as proposições teóricas do curso como: livros, textos eletrônicos, textos de livros, vídeos e aulas, além da produção, seja no planejamento, criação e execução de Projetos Inovadores, vídeos, *webquest*, animações, criação de livros digitais, história em quadrinhos e criação de blog.

O ambiente Virtual (AVA) possibilitou o acesso a plataformas digitais, softwares, a navegação da web, realização de questionários online, pesquisas, utilização de jogos educativos a fim de favorecer o encontro entre a teoria e a prática.

Durante o curso foi possível participar ativamente de trocas de experiências, orientações, discussões, interações, diálogos através de chats, webinar, trabalhos grupais e fóruns de discussão que evidenciaram a importância de aprender com o outro, sendo essas habilidades sociais que se transformam em cognitivas.

Diante do exposto, concluo que o curso possibilitou um olhar diferenciado em relação do uso das novas tecnologias, além de uma mudança contínua da prática pedagógica, da vida acadêmica em uma experiência singular em uma plataforma digital, que levou a uma reflexão crítica das disciplinas cursadas, despertando para o novo e para os desafios da educação.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2004.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**: Educação Infantil e Ensino Fundamental Brasília: MEC/ Secretária de Educação Básica, 2017. Disponível em:<basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 03 de março de 2019.
- BOLZAN, Doris Pires Vargas (org). **Leitura e escrita**: ensaios sobre alfabetização: Ed. UFSM, 2007.
- COSSON, R. **Círculos de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014.
- FADEL, Luciane Maria *et al.* **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p. Disponível em: books.google.com.br. Acesso em: 14 fev. 2019.
- FARDO, Marcelo Luís. A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem. **Renote**: novas tecnologias na educação, Rio Grande do Sul, v. 11, n. 1, p.1-9, jul. 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>>. Acesso em: 05 jan. 2019.
- FONSECA, A. S. **O Ensino de Língua Portuguesa e suas Metodologias**: o uso do blog em sala de aula. III Seminário de Língua Portuguesa e Ensino 19 a 21 de maio de 2008. Disponível em: <<http://www.uesc.br/eventos/selipeanais/anais/abigailfonseca.pdf>>. Acesso em: 04 de fevereiro de 2019.
- GARCIA, Sandra; ABED, Anita. A metodologia do Projeto mente Inovadora no desenvolvimento de habilidades em alunos de 5º ano do Ensino Fundamental: o professor faz a diferença nas demandas do século XXI, Mind Lab Brasil & INADE, 2010. Disponível em:www.mindlab.com.br. Acesso em: 26 de fevereiro de 2019.
- KLEIMAN, Angela B. **Letramento e formação do professor: quais as práticas e exigências no local de trabalho?** In: KLEIMAN, Angela. B (Org.) *A formação do professor. Perspectivas da Linguística Aplicada*. Campinas: Mercado das Letras, 2001, 342 p.
- MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- SILVA, L. **O ensino da língua e a metodologia**: A escola e a ação pedagógica do professor de língua nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Revista Língua Portuguesa. Caderno de Reportagens, 2010. Disponível em: <<http://linguaportuguesa.uol.com.br/linguaportuguesa/gramatica-ortografia/42/artigo290485-1.asp>>. Acesso em: 04 de fevereiro de 2019.