

# A TRANSFORMAÇÃO E INOVAÇÃO EM PRÁTICAS EDUCACIONAIS ATRAVÉS DA INTEGRAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO REMOTO: UMA EXPERIÊNCIA COM O USO DA PLATAFORMA *CLASSCRAFT*

Janmes Wilker Mendes Costa<sup>1</sup>  
Ayrila Morganna Rodrigues Barros<sup>2</sup>  
Daiana Cristina Parreira<sup>3</sup>  
Domingos Sávio dos Santos<sup>4</sup>  
Raimundo Sampaio Sales<sup>5</sup>

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i5.198>

**Resumo:** Este artigo apresenta um relato de experiência realizado em uma turma de ensino fundamental anos finais, 9º ano, em uma escola de educação básica na cidade de Fortaleza, Ceará, a fim de demonstrar como o uso de recursos digitais podem transformar e inovar a prática pedagógica realizada de forma remota. Percebeu-se que com o uso de uma plataforma chamada *Classcraft*,

- 1 Licenciado em Letras Inglês pela Universidade Estácio de Sá. Especialista em Metodologias Ativas pelo Instituto Brasileiro de Formação de Educadores (IBFE). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: prof.janmeswilker@gmail.com
- 2 Licenciada em Filosofia pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Especialista em Gestão Escolar pela Universidade Cândido Mendes (UCAM). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ayrla.barros@prof.ce.gov.br
- 3 Graduação em Pedagogia – Licenciatura Plena. Especialização em Metodologia do Ensino e da Pesquisa com Habilitação em Educação Inclusiva. Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. daianaparreira@hotmail.com.
- 4 Bacharel em Educação Física pela Universidade de Uberaba (UNIUBE). Licenciado em Educação Física pela Fundação Presidente Antônio Carlos (UNIPAC). Especialista em Gestão Escolar pela Universidade Federal de Viçosa (UFV). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: saviosantosefi@gmail.com
- 5 Licenciado em Letras e Artes pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). Especialista em Gestão da Educação Pública pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: raimengo@hotmail.com . ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7009-1570> Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5143865277321314>



juntamente com outros recursos disponíveis na web, conseguiu-se promover um maior engajamento dos alunos e proporcionar o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao ensino da Língua Inglesa. Perpassaremos também por uma breve revisão bibliográfica onde faremos memória da evolução do ensino remoto e ao que fez, ao longo dos tempos, os alunos buscarem por essa abordagem a fim de sanar suas necessidades de aprendizagem. Espera-se que com este trabalho, o leitor possa identificar-se com as necessidades apresentadas e usar a prática apresentada em suas aulas remotas, bem como entender a necessidade de inovação e transformação das práticas pedagógicas, para que possamos também crescer como profissionais e perpassarmos entre os limiares da tecnologia e recursos digitais.

**Palavras-chave:** educação, ensino remoto, plataformas digitais, língua Inglesa.

**Abstract:** This article presents a report of an experience carried out in an elementary school class, final years, 9th grade, at a basic education school in the city of Fortaleza, Ceará, in order to demonstrate how the use of digital resources can transform and innovate pedagogical practice performed remotely. It was noticed that with the use of a platform called Classcraft, together with other resources available on the web, it was possible to promote greater student engagement and provide the development of skills related to the teaching of the English language. We will also go through a brief bibliographic review where we will remember the evolution of remote education and what has made, over time, students seek this approach in order to solve their learning needs. We expect that with this work, the reader will be able to identify himself with the needs shown and use the practice given in his remote classes, as well as understand the need for innovation and transformation of pedagogical practices, so that he also grows as professionals and crosses the thresholds technology and digital resources.

**Keywords:** Education, Remote teaching, digital platforms, English Language.

## Introdução

Pensar em aprendizagem remota é pensar em sua origem e seu significado dentro do contexto educacional. Pensando assim em sua definição. O dicionário Michaelis, define como remoto algo “afastado no espaço, distante, longínquo...que pode ser acessado e operado à distância, por meio de uma linha de comunicações”. Podemos ainda

acrescentar a definição do dicionário online Houaiss que define remoto como algo “longe no tempo e no espaço...que se efetiva à distância”. Ainda em busca de definições, em informática, define-se como remoto: “Cuja realização se dá através da conexão entre computadores e mecanismos semelhantes, ainda que estejam longe uns dos outros”.

De base destas breves definições, podemos entender o ensino remoto como sendo aquele se acontece quando professores e alunos não estão presentes em um mesmo ambiente físico de forma presencial, mas sim ligados através de uma conexão entre computadores ou mecanismos afins.

De posse desta primeira definição podemos relembrar os primórdios da educação remota levando em consideração a partir de quando esta educação foi intermediada por tecnologias. Voltamos então para a segunda metade do século XX quando a *British Open University* é aberta, oferecendo uma modalidade de comunicação entre professores e alunos inovadora para a época, fazendo uso não de computadores mas de outros recursos tecnológicos como a televisão e sendo pioneira no modo de envio de materiais entre professores e alunos.

Trazendo para uma realidade mais próxima a nós, Barros (2003) nos traz exemplos de países na América Latina, como Costa Rica, Venezuela e México que implementaram também, programas de aprendizagem remota, e no Brasil, o desenvolvimento dessa modalidade veio apenas a partir do século XX, em virtude do iminente processo de industrialização e necessidade de formação de mão-de-obra especializada para essa demanda.

Fazer memória do início do processo do uso de tecnologias na educação para o ensino remoto, ou à distância, é entender os motivos pelos quais essa modalidade ao longo do tempo foi ganhando força. Seu surgimento está intrinsecamente ligado a uma necessidade da sociedade da época, quando por exemplo nos Estados Unidos, o surgimento da educação remota, se deu para preencher lacunas no oferecimento de disciplinas que as escolas, principalmente de cidades mais afastadas, não conseguiam ofertar para preencher a grade de formação dos alunos.

E aqui está o ponto que precisamos abordar: necessidade. Necessidade de resolução de uma situação onde a educação presencial já não conseguia mais alcançar e suprir a demanda da evolução humana.

É exatamente isso que temos hoje, a necessidade de levar a educação de forma significativa, eficiente e eficaz para alunos de uma diferente geração, onde os processos de aprendizagem de alguns anos atrás já não

se aplicam mais, uma vez que, por serem nativos digitais, tem o uso de tecnologias arraigado em seu dia-a-dia de forma muito natural.

Observamos também que:

Na educação escolar, nem sempre os alunos querem aprender. A obrigatoriedade da matrícula coloca-os nas salas de aula, eles tornam-se amigos de alguns de seus colegas e passam a querer ir à escola. Mas a busca do conhecimento tem sofrido ao longo da história da instituição social escolar certo desencanto que vem dar na dissolução do desejo de aprender e que não favorece o enigma (WACHOVICZ, 2009, p.18).

Uma das tarefas mais importantes da prática educativa remota é gerar no aluno a necessidade e o desejo pelo aprender. Se de forma presencial, para o professor, essa tarefa já se torna difícil, se levamos essa perspectiva para o plano virtual, remoto, a ela se acrescenta vários outros aspectos que aumentam essa dificuldade. A tecnologia então, deve ser usada a nosso favor, como o instrumento que será capaz de aprimorar o processo de ensino aprendizagem no ambiente remoto. Mesmo que não fosse usada como uma ferramenta de aprendizagem, ela seria usada em sala de aula por fazer parte da realidade e vida dos alunos, que se comunicam, pesquisam e produzem neste novo ambiente.

Se os recursos tecnológicos são os mais variados, isso também se aplica às ferramentas digitais disponíveis na *web* 2.0 e 3.0, onde a construção do conhecimento coletivo está presente e o professor não tem mais o papel de detentor de todo o conhecimento, mas sim, de mediador do processo de ensino aprendizagem, onde este será construído à várias mãos, mas não de forma indiscriminada, mas de forma responsável e autônoma pelas partes.

O professor precisa então, fazer uso das mais variadas ferramentas para inserir-se no mundo da *web* 2.0, 3.0 e em todas as que virão e acompanhar essa evolução para agregar à sua prática as ferramentas necessárias. A integração da aprendizagem Às ferramentas oferecidas pela *web* nos dá uma série de meios para gerar e criar conhecimento e aprendizagem na educação pois vivemos em um mundo cada vez mais remoto. Jogos online, redes sociais, *blogs*, canais de vídeos, inúmeros são os recursos que podemos acrescentar à nossa prática.

## **Relato de experiência: o uso do *Classcraft* e outras plataformas como recurso digital para o ensino remoto**

É preciso entender esse processo de aprendizagem das gerações que nasceram nos anos 2000, uma vez que nós professores precisamos entrar no que Gabriel Perissé chama de idade média. Ele traz cinco características marcantes desta era e que conseguimos facilmente identificar em nossos alunos: imediatismo, ativismo, consumismo, relativismo e narcisismo. Para Perissé (2004), “Não podemos ensinar ou trabalhar de costas para a sociedade digital, que atrai e congrega um número cada vez maior de habitantes.”

Por isso, para que essa integração aconteça, precisamos fazer uso das ferramentas que a *web* nos apresenta e tornar o ensino remoto, como dito anteriormente, significativo, eficiente e eficaz.

Como professor de Idiomas, observo que o engajamento dos alunos só acontece quando o que está sendo posto, ensinado, compartilhado, é relevante para ele. De nada adiantaria falar para um adolescente da importância que o estudo de uma Língua Estrangeira tem para seu futuro, se ele também não conseguir enxergar os benefícios que isso lhe trará no agora. Constantemente nos remetemos a essa justificativa, mas são inúmeros os casos em que observamos adolescentes que aprendem uma Língua Estrangeira com o real interesse de assistir suas séries preferidas sem legendas, cantar suas músicas favoritas e jogar vídeo game. Este último, proporciona por exemplo, a comunicação com pessoas de diferentes partes do mundo em Inglês. Além de serem inúmeros os alunos que aprendem uma língua estrangeira apenas com jogos.

Seria muito difícil para mim competir com tantos recursos ofertados se não busca-se uma forma de integrá-los em minha prática. Fazer com que alunos de ensino fundamental , na educação básica, interajam em uma Língua estrangeira é uma tarefa deveras desafiadora. Assim, resolvemos trazer alguns recursos que envolvessem a gamificação como ferramenta para o desenvolvimento das habilidades que desejasse que fossem desenvolvidas ao longo do processo.

Uma das ferramentas usadas ao longo das aulas foi a plataforma *Classcraft*. Segundo a plataforma do jogo *classcraft.com* ele “é um jogo de *role-playing* on-line gratuito que os professores e os alunos jogam juntos na sala de aula. Utiliza muitas das convenções tradicionalmente encontradas nos jogos de hoje, os alunos podem subir de nível, trabalhar em equipe e

ganhar poderes que tenham consequências do mundo real.”

A experiência que traremos é fruto de práticas em uma escola de educação básica na cidade de Fortaleza, Ceará, e a experiência foi aplicada nas aulas de Inglês dos alunos do 9º ano do ensino fundamental anos finais.

Começamos a perceber que vários alunos demonstravam dificuldades com a habilidade de leitura em Inglês. Não no sentido de não terem vocabulário ou não entenderem o texto, mas sim, em realmente ler, por mais que os textos explorados fossem tirados do universo dos alunos como quadrinhos, ou de temas que eles gostassem, ainda assim, ao pedir que o texto fosse lido antes da aula para que na aula desenvolvêssemos questões de interpretação e discutíssemos os assuntos, ainda assim, a habilidade leitora não era atingida. Tentando ainda integrar os alunos, realizávamos as resoluções em sala, mas a participação e forma remota era na grande maioria sem expressividade.

Apresentamos então aos alunos a plataforma. Inicialmente não dissemos do que se tratava. Previamente cadastramos os e-mails dos alunos na plataforma e pedimos também o estudo de determinados textos em casa, eles esperavam que a abordagem feita fosse a mesma de sempre, de forma tradicional, espelhando as questões para todos e pedindo que interagissem e respondessem, ou então colocando as questões no *google* sala de aula para que eles respondessem através de um formulário.

Previamente, foi escolhido o campo em que a missão seria desenvolvida e criadas as questões para a progressão dos alunos no jogo, que seriam, de certa forma, as mesmas questões abordadas em sala de aula, mas que necessitariam da leitura prévia dos textos pedidos. Ao iniciar a aula disparamos os e-mails e eles receberam os links para entrarem no jogo e realizarem seu cadastro. Ele tem duas opções para jogar, pode realizar o jogo online pela plataforma, no próprio computador ou baixar o aplicativo no celular. A maioria dos alunos preferiu fazer uso da plataforma no computador pois estavam em casa e visualmente, torna-se mais interessante. Quando entram pela primeira vez, os alunos precisam criar seu avatar e escolhem entre diversos perfis de personagens, a saber: mago, guerreiro ou curandeiro. Há no jogo um sistema de pontuações que são divididos em pontos de experiência, pedaços de ouro, pontos de ação, pontos de saúde e pontos de poder, que antes do início são explicados brevemente aos alunos.

Como os alunos trabalham em equipes desenvolvem ainda outras habilidades como de colaboração, no jogo os alunos podem ajudar seus

poderes para ajudar os outros.

Na primeira vez que os alunos utilizaram o jogo, foi um pouco estranho para eles pois os pegou de surpresa e alguns não haviam lido os textos pedidos em casa. Na hora do desenvolvimento do jogo foi interessante ver o comportamento de muitos deles para conseguir completar as missões e a leitura dos textos, ou seja, a habilidade leitora foi trabalhada de forma satisfatória.

Na segunda vez em que o jogo foi utilizado, os alunos já estavam familiarizados com o modo de operá-lo e como queria uma pontuação maior, já leram o texto previamente em casa. A mesma plataforma foi utilizada em outros tipos de desenvolvimento de habilidades, questões de gramática, auditivas e de fala foram acrescentadas em outros jogos e a interação com outras plataformas também foram criadas, como por exemplo, gravação de vídeos para postar na plataforma moodle.

O *classcraft* permite integração com outras plataformas como o *Google* sala de aula, mas como não é a plataforma padrão usada pela escola, nem sempre é utilizada como recurso.

## Conclusão

Há inúmeros recursos que podem ser utilizados no ensino remoto. Mas se, simplesmente, transportarmos o que fazemos em sala de aula para o meio virtual, não conseguiremos atingir os objetivos de ensino e aprendizagem que buscamos na educação. Se utilizarmos plataformas como: *Google Meet*, *Microsoft teams* ou *Zoom*, como meio de encontro com nossos alunos, mas não apresentarmos nada mais além disso, estamos rumando para uma educação tradicional remota. Se simplesmente colocarmos textos no *Google* sala de aula ou no *Moodle* para serem lidos e respondidos pelos alunos, voltamos para como se estivéssemos apenas entregando Atividades de estudo de forma virtual.

A idade média, citada por Perissé, nos pede mudança e adequação a um grupo de alunos digitais e que passam por estes meios de forma muito natural, as plataformas que acabamos de citar devem e precisam ser usadas, mas com outras mais que provoquem engajamento e nos coloquem em pé de igualdade com todos os recursos que estão a mão dos estudantes.

Conseguimos através do uso da plataforma *Classcraft*, iniciar o processo de mudança de comportamento de uma turma de alunos na faixa dos 14 -15 anos e que está inserida em um meio com uma série de apelos

que por muitas vezes não temos como competir.

Hoje precisamos proporcionar aos nossos alunos atividades que criem engajamento e inserir nesse processo todos os recursos que a web pode nos proporcionar, através de plataformas, aplicativos e recursos que nos coloquem em um processo de mediação e geração de conhecimento.

O aluno não está a todo instante na escola, mas a escola está hoje a todo instante com o aluno. As barreiras físicas foram quebradas e a personalização da educação é cada vez mais pungente. Lilian Bacich (2015) nos diz que crianças e jovens estão cada vez mais conectados, configurando-se como uma geração que estabelece novas relações com o conhecimento e que, portanto, requer que transformações aconteçam na escola.

## Referências

- Wachowicz, L., 2009. *Pedagogia Mediadora*. Petropolis: Vozes.
- Perissé, G., 2004. *A arte de ensinar*. São Paulo: Francisco de Montieir Luna.
- Bacich, L. Neto, A. T., and Tevisani, F. M., 2015. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso.
- Bacich, L. and Moran, J., 2018. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso.
- Horn, M. and Staker, H., 2015. *Blended*. Porto Alegre: Penso.
- Grossi, M., Murta, F. and Silva, M., 2021. *A APLICABILIDADE DAS FERRAMENTAS DIGITAIS DA WEB 2.0 NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM*. [online] *Revistas.unijui.edu.br*. Available at: <<https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/5954>> [Accessed 14 March 2021].
- Nehte.com.br. 2021. [online] Available at: <<http://www.nehte.com.br/Simpósio/anais/Anais-Hipertexto-2015/Ferramentas%20Web.pdf>> [Accessed 14 March 2021].
- Bibliotecavirtual.iesp.edu.br. 2021. *Inovações e Desafios em Tempos de Educação Remota: Relatos de Experiências em Ciências Humanas | Editora UNIESP*. [online] Available at: <<http://bibliotecavirtual.iesp.edu.br/index.php/UNIESP/catalog/book/18>> [Accessed 14 March 2021].
- Game.classcraft.com. 2021. *Classcraft*. [online] Available at: <<https://>



game.classcraft.com/> [Accessed 14 March 2021].

2021. [online] Available at: <<https://help.classcraft.com/hc/enus/articles/217901008-Understanding-points-HP-XP-AP-GP-PP>> [Accessed 14 March 2021].

Classcraft. 2021. *Classcraft - Classcraft for Teachers and Classrooms*. [online] Available at: <<https://www.classcraft.com/teachers>> [Accessed 14 March 2021].

Michaelis On-Line. 2021. *Remoto | Michaelis On-Line*. [online] Available at: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/remoto>> [Accessed 14 March 2021].

Houaiss On-Line. 2021. *Remoto | Houaiss On-Line*. [online] Available at: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/remoto>> [Accessed 14 March 2021].