



**Material didático digital do E-3D com os recursos H5P e Level UP do Moodle: um estudo de caso em investigação**

Susana Cristina dos Reis <sup>1</sup>

Fabiane Godoy Flores <sup>2</sup>

**RESUMO**

O *design* de material didático digital, cada vez mais, tem se tornado foco de discussão em publicações acadêmicas (BEHAR, 2009; FILATRO, 2008; MOORE; KEARSLEY, 2013). Em vista disso, é salutar repensarmos o processo de confecção desses materiais direcionados à promoção da aprendizagem, principalmente quando mediados por tecnologias. Nesse sentido, questionamos: a) como preparar materiais digitais que promovam o engajamento, a motivação e aprendizagem integrando estratégias de *gamification*? (DETERDING, 2011; GOMES, 2017); b) como estimular os alunos a serem participantes ativos no processo de aprender, ofertando atividades que os levem a vivenciar as práticas de multiletramentos por meio de tecnologias? Em busca de respostas a esses questionamentos, o Projeto Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas *Online* oferta, desde 2013, o curso de Inglês Básico e-3D, nas modalidades híbrida e a distância, a fim de desenvolver materiais que explorem em seu *design* as habilidades linguísticas e multiletramentos, por meio de atividades mediadas por Tecnologias Digitais no *Moodle*. Assim, reportamos um estudo de caso com foco no *redesign* do material didático do e-3D. Para o *redesign*, consideramos dados obtidos por meio de questionários de avaliação, que foram aplicados durante os últimos três anos de aplicação do curso. Resultados iniciais apontam a necessidade de implementar novas estratégias de *gamification* no curso, bem como propor desafios que tornem o conteúdo linguístico mais dinâmico, interativo, lúdico e engajante, a fim de favorecer práticas de multiletramentos. Para isso, propomos um *redesign* das atividades/desafios fazendo uso de *plugins* tais como *H5P* e *Level up* disponíveis no *Moodle*.

**Palavras-chave:** Material Didático Digital. *Gamification*. *Redesign*. *H5P*.

---

<sup>1</sup> Doutora em Linguística pela UFSM, Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas – DLEM/UFSM, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede – PPGTER/UFSM, professora Curso de Letras-Inglês. E-mail: susana.reis@ufsm.br

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Inglês, Bolsista FAPERGS/IC – UFSM. Email: [fabianeegodoy@gmail.com](mailto:fabianeegodoy@gmail.com).

## 1. Introdução

Ao refletirmos sobre o vocábulo *tecnologia*, automaticamente essa palavra nos reporta à inovação, desenvolvimento e progresso, bem como nos desafia a pensarmos sobre como, cada vez mais, as tecnologias estão presentes nas práticas sociais e discursivas as quais nos engajamos atualmente na sociedade, haja vista que tecnologias viabilizam nossas atividades com mais dinamicidade e facilitam o acesso a múltiplos conhecimentos.

No contexto de ensino, as tecnologias também favorecem o contato com novos materiais didáticos, os quais requerem também novas propostas para incluir o aluno e torná-lo mais ativo em seu processo de aprendizagem. Ao considerarmos esses aspectos, surgem algumas indagações: como tornar o aluno um participante ativo no processo de aprender, ao ofertar atividades/materiais que o levem a vivenciar a prática de multiletramentos por meio de tecnologias? Como preparar Materiais Didáticos Digitais (doravante MDD) que promovam o engajamento, a motivação, o *feedback* imediato e a aprendizagem integrando nesses, por exemplo, os princípios de *gamification*?

Na tentativa de responder a essas perguntas, na Universidade Federal de Santa Maria, desde 2012, propomos um projeto para a elaboração do MDD de um curso de língua inglesa mediado por tecnologias digitais (REIS, 2012; REIS; LINCK; MATTIELO; 2013; REIS; FLORES; SOUZA, 2018). Esse curso, nomeado como *English Online 3D* (doravante e-3D), tem como propósito o ensino da língua inglesa, em nível básico, tendo como objetivo desenvolver habilidades linguísticas (ler, ouvir, falar e escutar) e promover a prática de multiletramentos por intermédio de atividades mediadas por tecnologias digitais (REIS, 2012).

Com o intuito de desenvolver um MDD dinâmico e interativo para o curso e-3D, o qual possa ser ofertado em ambas modalidades (híbrida e a distância), este artigo reporta um estudo de caso que envolveu a experiência de *(re)design* de atividades de línguas, ao utilizar na plataforma Moodle os *plugins H5P e Level Up*. Para isso, a partir do material existente *(re)elaboramos* atividades que integram em seu *design* estratégias de *gamification* e favoreçam a ludicidade e o engajamento dos alunos, com o propósito de torná-los mais ativos em seu processo de aprendizagem.

A presente pesquisa apresenta a seguinte estrutura: uma breve introdução; exposição dos pressupostos teóricos do estudo; apresentação e contextualização do curso *e-3D*; destaque dos recursos tecnológicos envolvidas no curso; o procedimento metodológico da pesquisa; a análise e a discussão dos dados; e, por fim, são ressaltadas as respectivas conclusões.

## **2. Design de Material Didático Digital: em busca de um modelo**

Pesquisas que abordam o *design* de MDD, na área Interdisciplinar de Tecnologias na Educação, têm apresentado *frameworks* que orientam o desenvolvimento de cursos *online*, integrando em suas propostas diferentes concepções de ensino e de aprendizagem, e, ainda, estágios/fases fundamentais para guiar a construção desses materiais (BEHAR, 2009; FILATRO, 2008; MOORE; KEARSLEY, 2013; REIS, 2019).

Um modelo/*framework*<sup>3</sup> bastante conhecido que tem sido usado na construção de cursos a distância é o *ADDIE* (ALLEN, 2006). Esse acrônimo sintetiza os estágios propostos para o desenvolvimento de material didático, os quais incluem os processos de Análise, Desenho (*Design*), Desenvolvimento, Implementação e Avaliação do conteúdo (ALLEN, 2006). Conforme propôs o autor, essas fases/etapas são essenciais para a elaboração de um protótipo, porém faz-se necessário ter, ainda, um bom embasamento teórico pedagógico que ofereça suporte à prática de ensino *online* (REIS, 2019).

Em vista disso, estudos recentes, tanto na Educação quanto na Linguística, têm também apresentado modelos/*frameworks* para orientar a elaboração de MDD, principalmente, no formato de cursos *online* (FILATRO, 2008; NEVES, et. al, 2012; GOMES, 2017), entre outros). Na Educação, entre os vários modelos já publicados, temos o desenho (*design*) instrucional aberto (FILATRO, 2008). Esse modelo de *design*, proposto por Filatro (2008), enfatiza a importância de considerar o contexto, as tecnologias usadas e o conteúdo ofertado de modo aberto, fixo e contextualizado quando se produz o conteúdo de um curso *online* (REIS, 2019).

Embora esses modelos tenham sido disseminados por meio de publicações acadêmicas, pesquisas realizadas no nosso grupo de pesquisa GrPesq/CNPq NuPEAD<sup>4</sup>

---

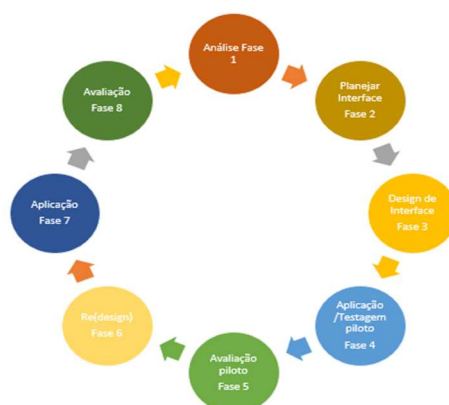
<sup>3</sup> Neste projeto, adotamos como sinônimos as palavras modelo, *framework* ou diretrizes.

<sup>4</sup>O Grpesq/CNPq NuPEAD (Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância) é o grupo de pesquisa registrado no CNPq, no qual desenvolvemos pesquisas que abordam os processos de ensino e aprendizagem de línguas na modalidade a distância, o letramento digital, a formação de professores para EAD Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

mostram que para implementar o *design* de um MDD é preciso planejar minuciosamente as fases para o desenvolvimento desse material, seguindo, pelo menos, oito fases delimitadas para criar um produto tecnológico (REIS, 2019). Portanto, a partir dos estudos propostos no núcleo, consideramos que a produção de MDD deve-se iniciar com a *análise de diagnóstico (fase 1)* para identificar os interesses do público-alvo do curso a ser desenhado, a fim de começar a *planejar a construção da interface e do conteúdo do MDD (fase 2)*. Após, esse planejamento, inicia-se o processo de *Design (fase 3)*, tanto da interface quanto das atividades que permitirão ao usuário explorar o conteúdo do Curso. Concluída a primeira versão do protótipo, é preciso *fazer a testagem (fase 4)* de, pelo menos, um módulo do material, para, na sequência, *avaliá-lo (fase 5)* e propor o *re(design) (fase 6)*, se necessário (REIS, 2019; REIS; GOMES, 2014).

Com o *redesign* concluído, é importante *aplicar (fase 7)* a primeira versão final do curso/MDD, para novamente *avaliar* todo o material (*fase 8*). Essas oito etapas (ver Figura 1), investigadas no NuPEAD, foram todas testadas em diferentes estudos, em nível de Pós-Graduação, conforme reportam as publicações de Cecchin e Reis (2013), Reis e Gomes (2014), Cecchin (2015), Centenaro (2016) e Gomes (2017), o que dá respaldo para confirmar a importância de um trabalho sistemático e planejado para propor o *design* de MDD (REIS, 2019).

Figura 1 - Ciclo de Desenvolvimento de Material Didático Digital



Fonte: Reis (2019) – Modelo adaptado de Reis e Gomes (2014)

e a produção de materiais didáticos digitais para o ensino híbrido e a distância. Mais informações ver em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9244673102341576>.

Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

Tendo em vista descrever como foram feitas as implementações nas atividades propostas utilizando os *plugins*, disponíveis no *Moodle*, na sequência, nos limitamos a apresentar a proposta de *redesign* de MDD híbrido para o ensino de língua inglesa. Para descrever essa proposta, primeiramente discutimos um pouco mais sobre a concepção teórica que dá fundamentação ao Projeto *e-3D* para orientar a construção das atividades e os conteúdos elaborados para o curso.

## 2.1. Sobre o e-3D

O curso *e-3D* surgiu como proposta para ser ministrado na modalidade híbrida em 2013 (REIS, 2012; REIS, LINCK; MATTIELO, 2013), a partir de uma necessidade detectada por meio de aplicação de questionários, junto aos acadêmicos da UFSM, quanto ao interesse em aprender inglês utilizando tecnologias digitais para comunicar-se em um intercâmbio acadêmico.

O objetivo do curso é possibilitar aos alunos explorarem gêneros e situações comunicativas/eventos em língua inglesa, por meio de atividades que os permitem usar a linguagem para comunicar-se, simulando situações possivelmente encontradas em um intercâmbio acadêmico, quando estas são realizadas em um país estrangeiro. Para tanto, as atividades de linguagem planejadas e propostas no MDD contemplam os princípios da pedagogia baseada em gêneros e de multiletramentos (ROSE; MARTIN, 2012; COPE; KALANTZIS, 2009), sendo nesse contexto a linguagem entendida como um sistema aberto e dinâmico, recurso esse mediador das interações, que podem ocorrer entre pares ou com conteúdo a fim de gerar aprendizagem.

Ao adotarmos essa concepção teórica, adotamos também o ciclo de ensino e aprendizagem proposto por Rose e Martin (2012), o qual compreende que há estágios essenciais para potencializar o estudo de gêneros de textos, a saber: a fase de consumo e desconstrução de um gênero proposto em diferentes níveis de linguagem e identificação de situações comunicativas de uso; a fase de construção colaborativa sobre o gênero, momento em que professor e alunos avaliam, negociam e trocam conhecimentos sobre o gênero em

estudo de forma colaborativa e interativa para, posteriormente, na fase de produção ser construído um novo exemplar de forma independente ou colaborativa.

O propósito do curso é que o estudante aprenda a língua de forma colaborativa, obtendo um desempenho de práticas autênticas e situadas, fazendo uso da linguagem em uma perspectiva funcional (HALLIDAY, 1978; HALLIDAY, 1994; REIS, 2017; REIS, 2019). Para isso, propomos o engajamento dos alunos em gêneros multimodais, impressos ou digitais, os quais são utilizados como ponto de partida para a modelagem, desconstrução e a compreensão da linguagem pela seleção de exemplos de gêneros em circulação social para o estudo da língua alvo (REIS, 2017; REIS, 2019).

## 2.2. Tecnologias envolvidas no e-3D

Para ministrar o curso *e-3D*, desde 2013, utilizamos a plataforma *Moodle* como ambiente virtual de ensino e aprendizagem para disponibilizar o MDD e contamos com dois tutores dando suporte aos alunos em sala de aula presencial. Além disso, recorreremos ainda aos aplicativos *Skype* e *WhatsApp* para facilitar a comunicação e encontros *online* síncronos.

Em 2015, iniciamos a aplicação do curso na modalidade a distância como atividade de extensão. Em vista disso, em 2018, o *e-3D* também começou a ser aplicado com alunos de Ensino Médio de uma escola pública, por meio do projeto LabEOn<sup>5</sup> em parceria com um IFF. Nessa edição, percebemos por meio de questionários de avaliação aplicados com os participantes do curso, que era necessário propor implementações no curso e propor o *redesign* das atividades que já estavam presentes, bem como a criação de outras com o intuito de favorecer o melhor engajamento e a motivação dos alunos quando estes estudam a distância.

Essa avaliação nos permitiu identificarmos em que medida as estratégias de uso de elementos de design de jogos, propostas no curso eram (ou não) efetivas. Neste artigo entendemos *gamification* como o uso de um conjunto de elementos presentes no *design* de jogos digitais, a fim de resolução de situações problemas no contexto educacional (GOMES; REIS, 2018, p. 246-264).

De acordo com essa avaliação, notamos que a plataforma *Moodle* não suportava a criação de conteúdos interativos e não ofertava *feedback* imediato (REIS; FLORES; SOUZA,

---

<sup>5</sup> Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online, projeto Gap n° 048386.

2018; GOMES, 2017). Para isso, propomos um estudo sobre a plataforma a fim de buscar alternativas para customizá-la (REIS, 2018; GERVASIO, 2019). Nesse estudo, investigamos e testamos o *plugin* H5P, o qual possibilitou criarmos atividades de diversos formatos, tais como: arrasta e solta; múltipla escolha; vídeo interativo; *quiz*; jogo de memória; ditado; caça palavras; gravador de áudio, entre outras.

Outros *plugins* estudados foram o *Bigbluebutton (BBB)* e o *Level Up* (GERVASIO, 2019). O *BBB* viabiliza fazer encontros *online*, reuniões, aulas EAD e, ao final de todos os encontros, é possível gravar o conteúdo da aula para futuro acesso. Já o *Level Up* favorece o uso de algumas estratégias de *gamification*, ou seja, é possível planejar níveis no curso, ofertar pontuações, *badges* e outros recursos (GERVASIO, 2019). Por exemplo, para o aluno passar de nível é necessário que ele navegue nas páginas do curso e realize as atividades propostas. Ao navegar, o aluno conquista pontos que o permitem passar de nível. Com essa conquista (ou superação) serão geradas novas pontuações e medalhas, os quais serão fornecidos como bonificações ao longo do curso.

### 3. Metodologia

Este artigo reporta um estudo de caso com foco no *redesign* do MDD do Curso *e-3D*, e trata-se de uma pesquisa descritiva, qualitativa, na qual buscamos possibilitar o estudo intensivo do objeto de estudo com vistas a obter generalizações (MOTTA-ROTH; HENDGES, 2010, p. 114) ao planejar a reorganização do material do curso *e-3D* em estudo.

Para isso, em primeiro plano, para obtermos dados para as novas implementações no *design* do curso, analisamos o *feedback* recebido por alunos do curso *e-3D*, a partir da aplicação de questionários avaliativos em anos anteriores (2017 e 2018). Por tratar-se de um estudo de caso com foco no material digital, identificamos as tarefas/conteúdos que não eram tão atrativas de acordo com a avaliação dos participantes, os quais alertavam para a não existência de atividades de linguagem mais interativas, com *feedback* instantâneo ou, ainda, que promovessem a produção e compreensão oral em língua inglesa em ambiente online.

Pensando nessas solicitações, buscamos aprender a utilizar os *plugins* H5P e *Level Up* ao estudarmos o *e-book* criado por Gervásio (2019)<sup>6</sup> e publicado em sua dissertação sobre

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://coral.ufsm.br/labeon/wp-content/uploads/2019/09/Ebook-Customiza%C3%A7%C3%A3o-Moodle-para-o-Ensino-de-L%C3%ADnguas-vers%C3%A3o-atualizada.pdf>  
Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

esses recursos. Posteriormente, iniciamos a elaboração de novas atividades que corroboravam com o conteúdo presente no curso, iniciando o *redesign* pelo uso do *plugins*. Vale ressaltar que neste momento, as atividades ainda não foram testadas por novos participantes do curso, portanto, os dados desta pesquisa são descritivos apenas com relação as implementações realizadas no curso.

#### 4. Análise e Discussão dos Dados

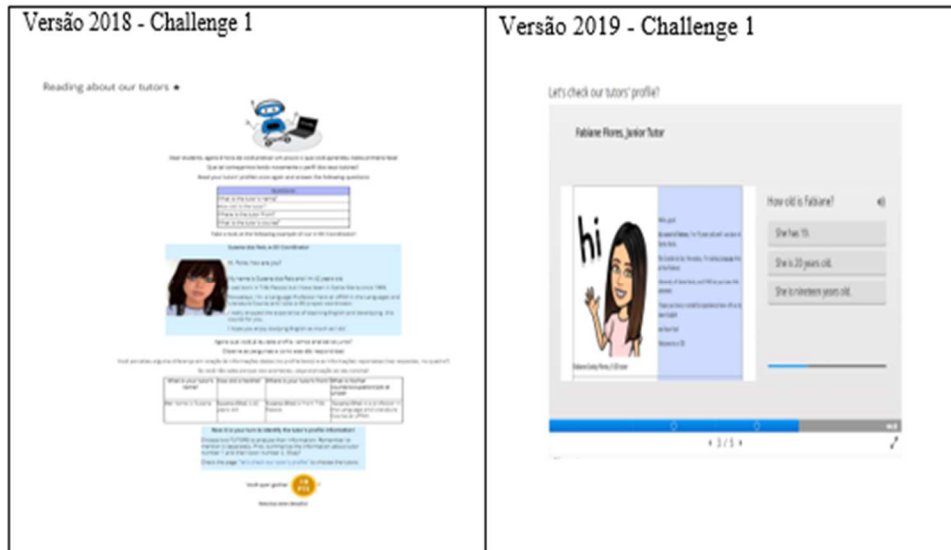
Para formular o *Redesign* do Curso e-3D, recorreremos aos *Plugins H5P* e *Level up*. De acordo com Gervásio (2019), o H5P é uma ferramenta gratuita e de código aberto, que tem por finalidade criar conteúdo interativos com *feedback* imediato, tais como vídeos, *quizzes*, conteúdos de arrastar e soltar, atividades de múltipla escolha, reconhecimento de voz, entre outros. Além disso, como salienta o autor, há quarenta e dois tipos de atividades disponíveis para uso com esse *plugin*, inclusive, dois tipos de atividades que reconhecem cento e vinte e três línguas para entrada de áudio (GERVÁSIO, 2019, p.5).

Em primeiro plano, é importante considerar que um dos objetivos da reformulação das atividades propostas no curso e-3D é promover um ambiente menos estático que o anterior, estimulando assim, o engajamento e a motivação dos alunos diante dos desafios propostos no curso. Para ilustrar algumas das modificações efetivadas no *design* do material, apresentamos exemplos de atividades utilizadas na versão do curso em 2018, as quais foram modificadas na versão 2019.

Na Figura 2, é possível analisar uma das primeiras atividades produzidas no e-3D, a qual consiste no aluno ler os perfis dos tutores, monitores, coordenação curso, entre outros para responder às questões sobre esses participantes. Na versão de 2018, ao final da resolução da tarefa o tutor precisa corrigir e propor um *feedback* para o aluno, logo de maneira estática e pouco interativa. Já na versão de 2019, essa atividade agora com um novo *design*, apresenta o conteúdo de modo mais interativo e lúdico, pois o participante poderá ler e responder às questões. Além disso, ao responder às atividades, essa nova configuração da tarefa permite que o aluno receba o *feedback* imediato aos seus acertos ou erros. Isso é possível pelo uso dos recursos do *Level Up*, promovendo ainda a gamificação da atividade e tornando-a provavelmente mais atraente.

Figura 2. Exemplo de atividade/conteúdo proposta no curso e-3D

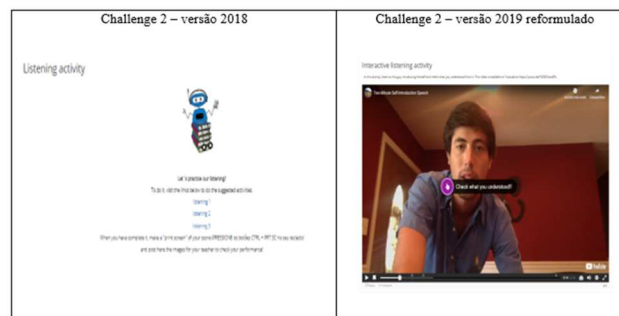




Fonte: Banco de dados NUPEAD.

Na Figura 3, há outro exemplo de atividade proposta com uso de recurso *H5P*. Nesta, o aluno precisava ouvir os áudios contidos nela, seguindo os links externos e, logo responder o que estivesse sido questionado no site externo, apenas enviado ao tutor o que havia finalizado, por meio de um *print screen* que identificava a conclusão da atividade. Nessa figura apresentamos também a atividade depois da reformulação, sendo que usamos o recurso vídeo interativo, em que o aluno também pode acessar um conteúdo externo, mas que está disponibilizado dentro do próprio *Moodle*.

Figura 3. *Challenge 2*- Exemplo de atividade proposta no curso



Fonte: Banco de dados NUPEAD.

Ao navegar pelo vídeo e ouvi-lo, o aluno buscará compreender as informações e, logo após assistir algumas partes, poderá receber questões dentro do próprio vídeo, tornando a atividade contextualizada e interativa. Além do mais, a cada questão respondida o aluno

recebe o *feedback* imediato e sua pontuação pela resolução da atividade

Para acrescentar os elementos de *design* de jogos digitais na plataforma foi adotado também o *plugin Level up*. De acordo com Gervásio (2019), este *plugin*

apresenta como função a gestão dos níveis do sistema gamificado, logo, permite criar regras para obtenção de pontos que serão atribuídos a cada tarefa/desafio que o aluno realizar, bem como inserir representação de *badges* que serão atribuídos ao usuário (GERVÁSIO, 2019, p.6).

Nas atividades apresentadas neste *redesign* descrevemos apenas aquelas que envolveram os elementos mais básicos da gamificação, tais como uso de pontuação, *badges* e desafios. Em estudos futuros, pretendemos explorar outros elementos e estratégias essenciais para promover melhor engajamento dos alunos por meio da gamificação.

## 5. Conclusões

Este estudo teve como objetivo relatar a importância de repensarmos a maneira pela qual propomos materiais didáticos para o Curso *English Online 3D*, com o intuito de promover a aprendizagem, principalmente quando esses materiais são mediados por tecnologias. Para isso, entendemos que é essencial elaborar MDD que explore em seu *design*, as habilidades linguísticas e multiletramentos, por meio de atividades mediadas por tecnologias digitais, fazendo ainda uso de recursos tais como os *plugins H5P, Bigbluebutton e o Level Up*, atualmente disponíveis no *Moodle*.

Ao realizarmos o *redesign* das atividades, observamos que para a elaboração das atividades com uso do *plugin H5P* é necessário possuir tempo e planejamento, o que demanda uma dedicação maior do professor a fim de propor um material mais interativo. Além disso, alguns recursos do *H5P* ainda são limitados, por exemplo, as atividades de *Audio Recorder*<sup>7</sup> que requerem que o aluno baixe seu áudio para enviar em outra atividade, visto que o *plugin* não suporta essa ação.

Ao iniciarmos as propostas de *(re)design* das atividades no curso, notamos que os desafios com o objetivo de engajar, motivar e promover a aprendizagem dos alunos precisam ser implementados ao explorarmos outras estratégias de *gamification* pelo uso do *plugin Level Up*. Por fim, até o presente momento, apenas algumas atividades foram modificadas

---

<sup>7</sup> Gravador de áudio

no nível 1 do curso, entretanto estamos em processo de análise e *redesign* das demais. É oportuno salientar que, a próxima fase de pesquisa envolve a testagem do *redesign* do curso, com estudantes universitários da comunidade local na Universidade Federal de Santa Maria. Para a avaliação das atividades, os participantes responderão questionários avaliativos a fim de darmos continuidade a pesquisa.

## 6. Referências Bibliográficas

ALLEN, M. **Creating Successful e-Learning: A rapid system for Getting It Right First Time, Every Time.** São Francisco: Pfeiffer, 2006.

BEHAR, P. A. **Modelos pedagógicos em educação a distância.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

CECCHIN, A.S. **Práticas de multiletramentos no contexto escolar:** investigação de uma abordagem para o ensino de produção de narrativas digitais. 2015. 168f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede)-Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Santa Maria, RS, 2015.

CECCHIN, A.S. ; REIS, S. C. Ensino de Produção Textual hipermediática e Interativa: um estudo de caso. **Intersecções** (Jundiáí), v. 6, p. 47-67, 2013.

CENTENARO, F. K. **Investigação de uma abordagem pedagógica para o ensino de língua inglesa por meio de jogos digitais.** 2016. Fl. 179. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede)-Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2016.

COPE, B.; KALANTZIS, M. (Eds.). **Multiliteracies: New Literacies, New Learning.** In:

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E; DIXON, D. **Gamification:** toward a definition. In: **GAMIFICATION WORKSHOP PROCEEDINGS, CHI 2011,** Vancouver, BC, Canadá, May. 2011. Disponível em: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>> Acesso em: 25 mai. 2019.

FILATRO, A. **Design instrucional na prática.** 1 ed. São Paulo: Pearson Editora, 2008.

GERVASIO, J. **Investigação da customização da plataforma AVA Moodle e para uso no ensino de línguas a distância.** 2019. 90 Fl. Dissertação. (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede)-Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. RS, 2019.

GOMES, A. F. **Material didático digital, games e gamification:** conexões no design para implementação de cursos online. 2017. 209 Fl. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede)-Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2017.

Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

GOMES, A. F.; REIS, S. C. Descrição do Modelo Sistêmico Design com gamification para cursos online de línguas. **Letras em Revista**, v. 9, p. 246-264, 2018.

HALLIDAY, M. A. K. **Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning**. London: Edward Arnold. 1978.

HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold. 1994.

MOORE, M. G.; KEARSLEY, G. **Educação a distância: sistemas de aprendizagem online**. 3 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

MOTTA-ROTH, D.; HENDGES, G. R. **Produção textual na universidade**. São Paulo: Parábola, 2010.

NEVES, M. F.; CENTENO, C.; ORTH, M. A.; FRUET, F. S. O.; OTTE, J. Design educacional construtivista: O papel do design como planejamento na educação a distância. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (SIED 2012) e ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EnPed 2012), São Carlos. **Anais...** São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2012.

REIS, S. C. *Design com gamification em Cursos de Língua Inglesa a distância: foco na investigação de diretrizes para a produção de materiais didáticos digitais multimodais e imersivos*. **Projeto de Pesquisa**. Santa Maria, CAL, UFSM, 2019.

REIS, S.C. English Online 3D: gamificação do ensino de língua inglesa na modalidade a distância: **Projeto de Pesquisa**. Registro GAP-CAL n° 032780. Santa Maria: CAL, Universidade Federal de Santa Maria, 2012.

REIS, S. C.; FLORES, F.; SOUZA, R. S English Online 3D: avaliando o curso no Ensino Médio no IFFarJC. In: 21° INTERCÂMBIO DE PESQUISAS EM LINGUÍSTICA APLICADA, 2018, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP, 2018.

REIS, S. C. Pesquisa e ensino sobre jogos digitais na universidade: em busca de diretrizes para o design e uso de jogos em aulas de língua inglesa. In: TOMITCH, L.M.B.; Heberle, V. M. (Org.). **Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas**. 1 ed. Florianópolis: PPGI/UFSC, v. 1, p. 15-77, 2017.

REIS, S. C.; GOMES, A. F. Podcasts para o ensino de Língua Inglesa: análise e prática de Letramento Digital. **Calidoscópio**, v. 12, p. 367-379, 2014.

REIS, S. C.; LINCK, A.J.; MATTIELLO, L English 3D: uma proposta de curso de inglês a distância no projeto LabEOn. In: XVIII CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (TISE), 2013, Porto Alegre. **Anais**. Porto Alegre, 2013. p. 353-359.

ROSE, D.; MARTIN, J. R. **Learning to write**, Reading to learn. Equinox: UK, 2012  
Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - [tecnologiasnaeducacao.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br) - [tecedu.pro.br](http://tecedu.pro.br)

**Recebido em Dezembro 2019**

**Aprovado em Dezembro 2019**