

**O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: vivências no programa de residência pedagógica<sup>1</sup>**

**THE USE OF GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING: experiences in the pedagogical residency program**

Domingas Roane Rodrigues Bitencourt<sup>2</sup>

Mariana de Souza Nery<sup>3</sup>

Aldina Tatiana Silva Pereira<sup>4</sup>

**RESUMO:** No contexto educacional contemporâneo, a adoção de estratégias pedagógicas inovadoras é essencial para promover a eficácia do ensino e a significância da aprendizagem. Nesse sentido, a gamificação surge como uma abordagem promissora, visando engajar os alunos e tornar o processo educacional mais dinâmico e participativo. Este relato de experiência tem como objetivo refletir sobre o uso de gamificação no ensino de língua inglesa para uma turma de 1º ano do ensino médio, no Instituto Federal do Amapá - IFAP, sob o olhar de duas residentes pedagógicas durante a fase de regência do Programa de Residência Pedagógica (PRP). Trata-se de um estudo de caso com análise dos dados a partir de uma abordagem qualitativa. Os resultados revelaram um aumento significativo na motivação dos alunos, uma melhoria na retenção do conteúdo e uma maior interação entre eles. No entanto, também foi observado que o sucesso da gamificação depende de um planejamento cuidadoso, adaptação às necessidades dos alunos e suporte institucional.

**Palavras-chave:** gamificação; estratégia de ensino; língua Inglesa; programa de residência pedagógica.

**ABSTRACT:** In the contemporary educational context, the adoption of innovative pedagogical strategies is essential to promote the effectiveness of teaching and the significance of learning. In this sense, gamification emerges as a promising approach, aiming to engage students and make the educational process more dynamic and participatory. This experience report aims to reflect on the use of gamification in English language teaching to a 1st year high school class, at the Federal Institute of Amapá - IFAP, under the eyes of two pedagogical residents during the regency phase of the Pedagogical Residency Program (PRP). This is a case study with data analysis from a qualitative approach. The results revealed a significant increase in student motivation, an improvement in content retention, and greater interaction between them. However, it has also been observed that the success of gamification depends on careful planning, adaptation to students' needs, and institutional support.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao curso de Licenciatura em Letras Português Inglês do Instituto Federal do Amapá como requisito para a obtenção do título de Licenciadas em Letras Português Inglês.

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Licenciatura em Letras Português e Inglês no Instituto Federal do Amapá. Email: roane612@gmail.com

<sup>3</sup> Acadêmica do curso de Licenciatura em Letras Português e Inglês no Instituto Federal do Amapá. E-mail: mariananery57@gmail.com

<sup>4</sup> Orientadora, Mestre em Ensino. Docente no Instituto Federal do Amapá. E-mail: aldina.pereira@ifap.edu.br

Keywords: gamification; teaching strategy; english language; pedagogical residency program.

Data de aprovação: 22/04/2024.

## 1 INTRODUÇÃO

A abordagem pedagógica no contexto educacional é fundamental para moldar o processo de aprendizagem dos alunos. Compreender as práticas pedagógicas tradicionais e aquelas que incorporam a gamificação é crucial para aprimorar os métodos de ensino e promover um engajamento mais eficaz dos estudantes. Este texto discutirá a diferença entre a prática pedagógica sem e com a gamificação, explorando as contribuições e resultados dessas abordagens no contexto da educação básica, com um foco específico no ensino médio.

A prática pedagógica tradicional, muitas vezes centrada em abordagens expositivas e conteúdo teórico, tem sido uma característica predominante nas escolas. Autores como Kishimoto (2011 apud BOHM, 2015) discutem a importância de métodos mais ativos e participativos para uma aprendizagem significativa. No entanto, em muitos casos, os ambientes de sala de aula ainda são caracterizados por uma abordagem unidirecional do professor para o aluno.

Uma pesquisa conduzida por Diesel, Marchesan e Martins (2016) explorou a perspectiva dos docentes em relação às metodologias ativas de ensino. Os resultados indicaram que muitos professores se sentem desafiados a implementar práticas mais inovadoras devido a barreiras institucionais e falta de treinamento adequado.

Kapp (2012) coloca a gamificação como sendo o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas. Nesse contexto, como abordagem pedagógica, a gamificação introduz elementos de jogos no processo de aprendizagem para engajar e motivar os alunos. Autores como Werbach e Hunter (2012) destacam que a gamificação pode transformar a experiência educacional ao aplicar dinâmicas, mecânicas e componentes dos jogos. Isso pode resultar em um aumento do engajamento e da motivação dos alunos.

Um estudo realizado por Muntean (2011) investigou como a gamificação pode melhorar o engajamento em ambientes de aprendizagem online. Os resultados indicaram que a gamificação pode aumentar significativamente a motivação dos alunos e melhorar a sua experiência de aprendizagem. Alves (2015) também aborda o potencial da gamificação para criar experiências de aprendizagem envolventes.

Comparando as duas abordagens, fica claro que a gamificação oferece uma abordagem mais dinâmica e interativa para a aprendizagem. Enquanto as práticas pedagógicas tradicionais muitas vezes envolvem uma transferência passiva de informações, a gamificação permite que os alunos assumam um papel ativo em seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, a gamificação pode proporcionar um ambiente mais inclusivo e adaptativo, onde os alunos podem aprender no seu próprio ritmo.

Quadro 1 - Prática pedagógica com a gamificação *versus* prática pedagógica sem a gamificação

Prática Pedagógica	Características Principais
--------------------	----------------------------

Sem Gamificação	Abordagem expositiva; Conteúdo teórico; pouco engajamento; Foco no professor como fonte de conhecimento.
Com Gamificação	Abordagem interativa; Elementos de jogos; Maior engajamento; Foco no aluno como participante ativo da aprendizagem.

Fonte: Alves (2015)

A gamificação emerge como uma abordagem inovadora que pode revolucionar a educação, especialmente no ensino médio. Ao incorporar elementos de jogos no processo de aprendizagem, os educadores têm a oportunidade de criar experiências mais envolventes e motivadoras para os alunos. No entanto, é essencial considerar o contexto e as necessidades dos alunos ao implementar a gamificação. As práticas pedagógicas tradicionais ainda têm seu lugar, mas a gamificação oferece uma maneira empolgante de promover a participação ativa dos alunos na sua própria educação.

Sendo assim, é possível compreender que enquanto as abordagens tradicionais frequentemente se concentram na transmissão passiva de informações, a gamificação introduz elementos de jogos para tornar o processo de aprendizagem mais interativo e envolvente.

Autores como Kishimoto (2011 apud BOHM, 2015), Diesel, Marchesan e Martins (2016) e Kapp (2012) destacam a necessidade de métodos mais ativos e participativos para uma aprendizagem significativa, enquanto Werbach e Hunter (2012) e Muntean (2011) evidenciam o potencial da gamificação para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos.

Segundo Kapp (2012), os jogos possuem características intrínsecas, como desafios progressivos, feedback imediato e a possibilidade de explorar diferentes estratégias, que os tornam poderosas ferramentas educacionais. Através da gamificação, é possível criar experiências de aprendizagem que são envolventes, relevantes e personalizadas para atender às necessidades individuais de cada aluno.

Além disso, Kapp (2013) ressalta que a gamificação pode ajudar a desenvolver habilidades importantes, como resolução de problemas, pensamento crítico, colaboração e tomada de decisão, de uma forma que é natural e intuitiva para os alunos. Ao integrar elementos de jogos, como recompensas, desafios e competições, no design do ambiente de aprendizagem, os educadores podem transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais dinâmica e significativa.

A comparação entre as duas abordagens revela que a gamificação oferece uma dinâmica mais interativa, onde os alunos desempenham um papel ativo em seu próprio processo de aprendizagem.

Enquanto a abordagem tradicional muitas vezes coloca o professor como a principal fonte de conhecimento, a gamificação focaliza o aluno como participante ativo da educação. Essa mudança de paradigma pode criar um ambiente mais inclusivo e adaptativo, onde os alunos podem aprender de acordo com seu próprio ritmo. No entanto, é importante ressaltar que a implementação da gamificação requer consideração cuidadosa do contexto e das necessidades dos alunos. Embora as práticas pedagógicas tradicionais ainda tenham seu valor, a gamificação oferece

uma maneira empolgante de promover o envolvimento dos alunos em sua própria educação, especialmente no ensino médio.

A experiência prática da integração da gamificação no ensino de língua inglesa revelou-se promissora, conforme discutido por Domínguez et al. (2013) e Muntean (2011). A incorporação de elementos lúdicos e mecânicas de jogos no ambiente educacional visou criar experiências de aprendizagem mais cativantes e alinhadas aos objetivos pedagógicos. Ao estimular o envolvimento ativo dos alunos e fomentar um ambiente colaborativo, a gamificação parece contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como colaboração e autonomia, em consonância com as diretrizes da BNCC (BRASIL, 2018).

Entretanto, conforme alertado por Rocha e Lemos (2014), o sucesso da implementação da gamificação requer uma análise cuidadosa de sua pertinência aos objetivos educacionais específicos. A adoção indiscriminada de elementos de jogos, sem considerar o contexto dos alunos e as metas pedagógicas, pode comprometer a eficácia dessa abordagem. Nesse sentido, a realização de entrevistas abrangentes, conforme sugerido por Ferreira (apud KAUFMANN, 2013), pode ser uma ferramenta útil para coletar dados qualitativos sobre a percepção dos alunos em relação à gamificação e seu impacto na aprendizagem.

No entendimento de Karl Kapp (2012), a preocupação levantada por Rocha e Lemos (2014) é fundamental para garantir o sucesso da implementação da gamificação no ambiente educacional. Kapp (2012) ressalta que a eficácia da gamificação está diretamente ligada à sua integração cuidadosa com os objetivos educacionais específicos. Ele destaca que a adoção indiscriminada de elementos de jogos, sem uma análise crítica de como esses elementos se alinham com as metas pedagógicas, pode resultar em uma experiência de aprendizagem superficial e desconectada.

Portanto, Kapp (2013) enfatiza a importância de uma abordagem estratégica na aplicação da gamificação. Ele argumenta que os educadores devem considerar cuidadosamente como os elementos de jogos serão incorporados ao design do currículo e como serão utilizados para apoiar e reforçar os objetivos de aprendizagem. Isso requer uma compreensão profunda das necessidades e interesses dos alunos, bem como uma avaliação clara dos resultados desejados.

Kapp (2012) concorda com Ferreira (apud KAUFMANN, 2013) sobre a importância de coletar dados qualitativos para avaliar a percepção dos alunos em relação à gamificação e seu impacto na aprendizagem. Ele sugere que a realização de entrevistas abrangentes pode ser uma ferramenta valiosa para obter insights sobre como os alunos estão respondendo à gamificação, quais elementos estão mais eficazes e quais áreas podem precisar de ajustes ou melhorias.

## **2 METODOLOGIA**

Este estudo de caso (YIN, 2010) empregou uma abordagem qualitativa, baseada em observação participante e análise reflexiva da prática pedagógica, visando investigar a eficácia do uso da gamificação no ensino de língua inglesa, a partir das vivências no Programa de Residência Pedagógica – PRP (MOREIRA, 2011). Segundo Yin (2010), um estudo de caso busca aprofundar o entendimento de um objeto, por isso, nesse contexto, cabe analisar qualitativamente para encontrar uma explicação interpretativa através da participação, dos registros e evidências encontrados na realidade do lócus e dos participantes envolvidos (MOREIRA, 2011).

O lócus da pesquisa foi a Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá - IFAP campus Macapá. Os sujeitos da pesquisa foram os 38 alunos do 1º ano do Ensino Médio, matriculados no curso técnico em alimentos. O Quiz foi utilizado como estratégia de ensino em aulas ministradas por residentes diferentes, doravante denominadas residente 1 e residente 2. Na primeira aula (2h/a), ministrada pela residente 1, o jogo interativo foi utilizado para revisar os verbos modais, enquanto na segunda aula (mais 2h/a), ministrada pela residente 2, o jogo foi utilizado para a revisão geral para a avaliação final do bimestre.

A coleta de dados foi realizada por meio de registros de observações nos diários de bordo das respectivas residentes, bem como os materiais produzidos pelos alunos durante a aula. Para a análise dos dados foi realizada a categorização e interpretação dos resultados, buscando identificar padrões de participação dos alunos, compreensão dos conteúdos abordados e impacto da gamificação na aprendizagem dos verbos modais.

A metodologia de ensino adotada para aplicação da gamificação baseou-se em uma sequência de atividades planejadas e executadas durante duas aulas consecutivas. Na primeira aula da residente 1, foi realizada uma introdução ao tema dos verbos modais, com explanação teórica e apresentação de exemplos, seguida de uma atividade diagnóstica para avaliar o conhecimento prévio dos alunos e identificar possíveis lacunas de aprendizagem.

Posteriormente, foi promovida uma discussão dos resultados, seguida pela visualização de um vídeo quiz para reforçar os conceitos abordados e esclarecer dúvidas. O vídeo interativo, solicitava a resposta aos alunos, seguido da resposta comentada para verificação das respostas. Na segunda aula, os alunos foram divididos em grupos para praticar o uso dos verbos modais em diferentes situações comunicativas, com o apoio da professora regente para fornecer feedback e esclarecer dúvidas. A aula foi concluída com uma revisão dos principais pontos abordados e uma reflexão sobre a importância dos verbos modais na comunicação em inglês.

A mesma estratégia foi adotada pela residente 2, de modo que no primeiro momento, a turma foi dividida em dois grandes grupos para apresentação do slide com o Quiz com perguntas sobre o conteúdo trabalhado na sala de aula (Simple Present, Present Continuous and Modal Verbs). No segundo momento foi explicado como seria o funcionamento do jogo e as regras que seriam utilizadas para manter um jogo justo para todos. O jogo iniciou com *Simple Present* e depois foi escolhido um aluno por vez de cada grupo para responder uma pergunta. Na sequência as perguntas de *Modal Verbs and Present Continuous*, assim, toda vez que o aluno acertava a questão, o grupo pontuava.

Para Ogawa et al. (2015, p.9), “no ambiente educacional, a gamificação permite que o estudante se divirta enquanto aprende, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais engajador, motivador e atraente para estudantes e professores”.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Este trabalho tem como objetivo elucidar a aplicação da gamificação no ensino de língua inglesa para uma turma de 1º ano do ensino médio técnico integrado, do Instituto Federal do Amapá - IFAP, sob o olhar de uma residente

pedagógica durante a fase de regência do Programa de Residência Pedagógica (PRP)

Durante esse período, foi buscado criar um ambiente de aprendizagem centrado no aluno, explorando tecnologias e estratégias de gamificação para promover uma experiência educacional mais envolvente e significativa. Assim, foram introduzidos elementos de gamificação desde o início da aula, através do quiz que estimulava a participação ativa dos alunos e testava seus conhecimentos de forma lúdica e desafiadora.

Através da observação da reação dos alunos durante essas atividades, foi possível constatar o impacto positivo da gamificação no processo de ensino e aprendizagem. Este relato de experiência almeja compartilhar os resultados obtidos e salientar a relevância de abordagens pedagógicas inovadoras no contexto educacional contemporâneo, especialmente no ensino de línguas, onde a motivação e a interatividade desempenham papéis cruciais para o êxito dos estudantes.

A experiência revelou que a abordagem gamificada, quando planejada de forma cuidadosa e alinhada aos objetivos pedagógicos, pode proporcionar experiências de aprendizado significativas e relevantes para os alunos, como ressaltado por Brito e Costa (2020). Ao promover a interação dos alunos com os conteúdos de maneira dinâmica e participativa, a gamificação estimula a exploração ativa dos recursos disponíveis, contribuindo para o desenvolvimento da competência digital, conforme observado por Cardoso (2015) e Cavalcante Neto (2018).

Um dos momentos significativos desse processo foi a implementação de uma aula gamificada sobre os "*Modal Verbs*", na qual foi empregado o jogo "dança da cadeira" como ferramenta pedagógica. Nesta atividade, os alunos foram desafiados a construir frases utilizando os verbos modais em inglês presentes nas carteiras, avançando de fase conforme acertavam as construções corretas. Aqueles que não obtinham sucesso enfrentavam desafios extras, tornando o aprendizado um processo interativo e motivador.

A vivência prática reforça a relação entre ludicidade e aprendizado, como explorado por Kishimoto (2011 apud BOHM, 2015), evidenciando como a gamificação, ao incorporar elementos característicos dos jogos, potencializa a construção do conhecimento por meio da exploração e experimentação. No entanto, também se tornou evidente os desafios associados à implementação de estratégias gamificadas, conforme apontado por Inácio, Ribas e Maria (2014) e Geraldi (2015), que ressaltam a necessidade de um planejamento e avaliação cuidadosos para garantir a eficácia do processo educativo.

A repetição da estratégia Quiz para a revisão do presente simples, verbos modais e presente contínuo, pareceu eficaz, uma vez que os próprios alunos reconheceram que esta abordagem incorpora elementos que lembram as suas atividades regulares e atividades de lazer, explorando a tendência natural para a competição entre os seres humanos. Desse ponto de vista, quando a gamificação é introduzida na sala de aula, os alunos passam a investir mais no assunto, participando voluntariamente e ampliando sua expectativa de aquisição de conhecimento.

Na aula da residente 2, por exemplo, os alunos fizeram uso dos tempos verbais em atividades orais e escritas. Foi aplicado o Quiz que ajudou nas percepções dos alunos, pois estavam reunidos em equipes para as quais eram enviadas mensagens com os desafios a serem solucionados. A mensagem era disparada pelo aparelho móvel do professor, com as instruções para o

desenvolvimento correto da dinâmica. A partir daí, as pistas foram autoguiáveis, com instruções claras e em inglês, de acordo com o nível dos alunos, dos próximos passos a serem dados pelas equipes.

Quanto ao papel do professor na aplicação das metodologias ativas, a experiência ressaltou a importância de uma abordagem centrada no aluno. Os educadores atuam como facilitadores do conhecimento, promovendo o engajamento dos alunos em projetos significativos e orientando sua participação ativa no processo de aprendizagem.

No que se refere ao uso de recursos tecnológicos no ambiente educativo, a experiência demonstra a necessidade de uma preparação adequada por parte dos professores, conforme destacado por Moran et al. (2007). A integração da tecnologia na prática pedagógica requer não apenas o domínio das ferramentas digitais, mas também o entendimento das estratégias pedagógicas para seu uso efetivo. Quando contextualizada e utilizada de maneira significativa, a tecnologia pode enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos, promovendo a autonomia e a colaboração.

Assim, é necessário ressaltar a importância da flexibilidade e da adaptação das estratégias de gamificação às particularidades dos alunos e do contexto de ensino. Nem sempre uma abordagem que funciona bem em uma turma ou em determinado contexto será igualmente eficaz em outro. Portanto, os educadores devem estar abertos a ajustar e integrar suas práticas com base no feedback dos alunos e em sua própria reflexão sobre o processo.

Outro aspecto relevante observado na vivência é a necessidade de equilibrar o componente lúdico da gamificação com a seriedade dos objetivos educacionais. Enquanto a introdução de elementos de jogos pode tornar o aprendizado mais divertido e envolvente, é essencial garantir que esses elementos estejam sempre a serviço dos objetivos de aprendizagem e não se tornem um fim em si mesmos. Dessa forma, os educadores devem estar atentos para garantir que a gamificação não apenas entretenha os alunos, mas também os leve a alcançar resultados educacionais significativos.

Além disso, a vivência prática evidencia a importância do suporte institucional e da colaboração entre colegas para o sucesso da gamificação na sala de aula. Os educadores podem se beneficiar ao compartilhar experiências, recursos e melhores práticas entre si, criando uma cultura de aprendizado colaborativo. O apoio da liderança escolar e a disponibilidade de recursos adequados também são fundamentais para sustentar iniciativas de gamificação de longo prazo.

Por fim, a vivência ressalta a necessidade de uma avaliação contínua e baseada em evidências dos impactos da gamificação no processo de ensino e aprendizagem. Os educadores devem coletar dados quantitativos e qualitativos sobre o engajamento dos alunos, o desempenho acadêmico e a satisfação com a experiência gamificada. Essas informações podem orientar ajustes e melhorias na abordagem, garantindo que ela continue a ser eficaz e relevante ao longo do tempo.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante disso, conclui-se que a gamificação no ensino de língua inglesa pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para promover o engajamento dos alunos e melhorar a experiência de aprendizagem. No entanto, seu sucesso requer um planejamento cuidadoso, adaptação às necessidades dos alunos, suporte institucional e avaliação contínua. Ao adotar uma abordagem reflexiva e

colaborativa, os educadores podem maximizar o potencial da gamificação para criar experiências de aprendizagem mais significativas e impactantes para os alunos.

Além disso, as vivências proporcionadas pelo programa permitiram aos residentes desenvolverem habilidades pedagógicas que vão além do ensino tradicional, integrando tecnologias educacionais e metodologias ativas que favorecem a autonomia e a participação ativa dos estudantes. Tais práticas contribuíram para um ambiente de sala de aula mais dinâmico, colaborativo e inclusivo.

Os resultados indicam que a gamificação é uma ferramenta versátil, capaz de atender às demandas contemporâneas da educação, ao mesmo tempo em que estimula o desenvolvimento de competências comunicativas e interculturais em língua inglesa. No entanto, ressalta-se a importância de um planejamento cuidadoso, que considere o perfil dos alunos, os objetivos pedagógicos e os recursos disponíveis, para garantir a efetividade das práticas gamificadas.

Por fim, destaca-se que o uso da gamificação no ensino de línguas estrangeiras, além de enriquecer a prática docente, reforça o papel do professor como mediador e facilitador da aprendizagem, tornando o processo educativo mais significativo e conectado às realidades e interesses dos alunos.

## REFERÊNCIAS

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

BÖHM, Ottopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. Chapecó: Universidade Comunitária da Região de Chapecó, 2015. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/386973487/Ottopaulo-Bohm-pdf>. Acesso em: 22 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRITO, Glaucia da Silva ; COSTA, Maria Luisa Furlan. Apresentação – Cultura digital e educação: desafios e possibilidades. **Educar em Revista**, [s. l.], v. 36, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/76482>. Acesso em: 24 fev. 2024.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. **A gamificação e a Sistemática de Jogo**: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: MARIA FADEL, Luciane et al. (Org.). **Gamificação na Educação**. 1. ed. São Paulo: Pimenta Cultural, Cap. 1, p. 11-37. v. Único. 2014.

CARDOSO, Elisabete M. Somavilla. **A influência da internet na escrita em sala de aula**. 2015. 18f. Monografia (Especialização em Mídias Integradas na Educação) - Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, PR, 2015. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/40815/R%20-%20E%20-%20ELISABETE%20MADALENA%20SOMAVILLA%20CARDOSO.pdf?sequence=1&is>

Allowed=y. Acesso em: 22 mar. 2024.

CAVALCANTE NETO, Francisco Soares. **Brincolife**: uma ferramenta para ensino-aprendizagem no curso de Pedagogia. 2018. 103 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, PE, 2018. Disponível em: <https://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/http://www.tede2.ufpe.br:8080/tede2/bitstream/tede2/7946/2/Francisco%20Soares%20Cavalcante%20Neto.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2024.

DIESEL, Aline; MARCHESAN, Michele Roos; MARTINS, Silvana Neumann. Metodologia ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio. **Revista Signos**, [s. l.], v. 37, n. 1, 2016. Disponível em: <https://www.univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/1008>. Acesso em: 22 mar. 2024.

DOMÍNGUEZ, A. et al. Gamifying learning experiences: Practical implications and Outcomes. **Computers and Education**, v. 63, p. 380–392, 2013. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131513000031>. Acesso em: 24 mar. 2024.

FADEL, Luciana Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: [https://biblioteca.unisced.edu.mz/pdfjs/web/viewer.html?file=https://biblioteca.unisced.edu.mz/bitstream/123456789/2261/1/gamificacao\\_na\\_educacao.pdf](https://biblioteca.unisced.edu.mz/pdfjs/web/viewer.html?file=https://biblioteca.unisced.edu.mz/bitstream/123456789/2261/1/gamificacao_na_educacao.pdf). Acesso em: 22 mar. 2024.

GERALDI, J. W. O ensino de língua portuguesa - e a Base Nacional Comum Curricular. **Retratos da Escola**, [s. l.], v. 9, n. 17, 2016. DOI: 10.22420/rde.v9i17.587. Disponível em: <https://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/587>. Acesso em: 22 mar. 2024.

INÁCIO, Raul; RIBAS, Vania; MARIA, Luciane. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciana Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: [https://biblioteca.unisced.edu.mz/pdfjs/web/viewer.html?file=https://biblioteca.unisced.edu.mz/bitstream/123456789/2261/1/gamificacao\\_na\\_educacao.pdf](https://biblioteca.unisced.edu.mz/pdfjs/web/viewer.html?file=https://biblioteca.unisced.edu.mz/bitstream/123456789/2261/1/gamificacao_na_educacao.pdf). Acesso em: 22 mar. 2024.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice**. [s. l.]. John Wiley & Sons, 2013.

KAUFMANN, Jean-Claude. **A entrevista compreensiva: um guia para pesquisa de campo**. Petrópolis: Vozes; Maceió: Edufal, 2013, 202p., ISBN: 978-85-326-4637-8.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2007, p. 11-22.

MOREIRA, Marco A. **Metodologias de pesquisa em ensino**. São Paulo: Livraria da Física, 2011.

MUNTEAN, Cristina L. **Raising engagement in e-learning through gamification**. In Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL, p. 323-329, 2011.

OGAWA, Aline Nunes et al. Análise sobre a gamificação em Ambientes Educacionais. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, 2015. DOI: 10.22456/1679-1916.61453. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/61453>. Acesso em: 22 mar. 2024.

ROCHA, Henrique Martins; LEMOS, Washington de Macedo. Metodologias ativas: do que estamos falando? Base conceitual e relato de pesquisa em andamento. In: IX Simpósio Pedagógico e Pesquisas em Comunicação. Resende, Brasil. **Anais eletrônicos**. São Paulo: Associação Educacional Dom Boston, p. 12, 2014. Disponível em: <https://www.aedb.br/wp-content/uploads/2015/05/41321569.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2024.

RODRIGUES, Katiane Leal; PINTO, Suéli Barbosa Costa; GOMES, Antônio Carlos. **A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa**. 2022. 31 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Curso Superior de Licenciatura em Letras-Português, Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/1648>. Acesso em: 22 mar. 2024.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan; DIXON, Walter. **For the win: How game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton digital press, 2012.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.