



MINISTÉRIO DE EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS
APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

FRANCIELE DO NASCIMENTO MONTEIRO

**Ensino de Português e Gamificação: Contribuições para o
processo de ensino-aprendizado**

PETROLINA - PERNAMBUCO

2024

FRANCIELE DO NASCIMENTO MONTEIRO

**Ensino de Português e Gamificação: Contribuições para o
processo de ensino-aprendizado**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientador: Jean Lúcio Santos Evangelista
Linha de Pesquisa: Metodologias Ativas e Gamificação

PETROLINA- PERNAMBUCO

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M772 Monteiro, Franciele do Nascimento.

Ensino de Português e Gamificação: Contribuições para o processo de ensino-aprendizado / Franciele do Nascimento Monteiro. - Petrolina, 2024.
37 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, 2024.

Orientação: Prof. Msc. Jean Lúcio Santos Evangelista.

1. Educação. 2. Gamificação. 3. Língua Portuguesa. I. Título.

CDD 370

FRANCIELE DO NASCIMENTO MONTEIRO

**Ensino de Português e Gamificação: Contribuições para o
processo de ensino-aprendizado**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Aprovado em 06 de Novembro de 2024.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Me. Jean Lúcio Santos Evangelista
Instituto Federal do Sertão Pernambucano
Orientador

Profa. Dra. Josilene Almeida Brito - Avaliadora Interna
Instituto Federal do Sertão Pernambucano

Prof. Dr. Fabio Cristiano Souza Oliveira - Avaliador Interno
Instituto Federal do Sertão Pernambucano

Dedico este trabalho a Deus, meus pais e irmãos, que me impulsionaram todos os dias com palavras de apoio.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me apoiaram no percurso até este momento, aos meus pais e irmãos por me apoiarem em meus estudos, aos colegas de curso pelas trocas de conhecimento, a cada um dos professores do TECDAE pelos ensinamentos e o guiamento em minha jornada acadêmica ao longo do curso. Quero agradecer em especial meu orientador professor Jean Lúcio Santos Evangelista por cada um dos ensinamentos e direcionamento ao decorrer da produção deste trabalho e a Deus por me permitir ultrapassar e conquistar cada um dos obstáculos enfrentados nessa jornada.

Para acompanhar a alta velocidade da tecnologia; precisamos atualizar a cabeça todo dia, com três palavras: aprender, atualizar e adaptar.

(Delson Jacinto Vieira)

RESUMO

Por meio dessa pesquisa buscou-se realizar um levantamento acadêmico das contribuições e dos principais elementos da gamificação utilizados no ensino de Língua Portuguesa em projetos e relatos de docentes. Desenvolvendo-se na perspectiva de aprimorar o conhecimento acerca da gamificação através da revisão bibliográfica. No âmbito de uma pesquisa qualitativa por amostragem, procedimento técnico possibilitador de coleta de dados, foi estabelecido o recorte e análise de trabalhos publicados entre 2021 e 2024 acerca da gamificação no ensino de Português. A pesquisa identificou por meio do corpus analisado que o ensino atrelado a dinamicidade da gamificação fornece uma diversidade de benefícios para o aluno e o docente no processo de ensino aprendizagem como a motivação, desenvolvimento dos processos de resolução de problemas, participação, pensamento crítico, sociabilidade, amadurecimento e reconhecimento da relevância de refletir e compreender as nuances do ensino como um todo às tecnologias atuais.

Palavras-chave: gamificação; educação ; língua portuguesa.

ABSTRACT

Through this research, we sought to carry out an academic survey of the contributions and main elements of gamification used in teaching Portuguese in projects and reports from teachers. Developing with the perspective of improving knowledge about gamification through bibliographic review. As part of a qualitative sampling research, a technical procedure that enables data collection, the selection and analysis of works published between 2021 and 2024 about gamification in teaching Portuguese was established. The research identified through the corpus analyzed that teaching linked to the dynamics of gamification provides a variety of benefits for the student and teacher in the teaching-learning process such as motivation, development of problem-solving processes, participation, critical thinking, sociability, maturity and recognition of the relevance of reflecting and understanding the nuances of teaching as a whole regarding current technologies.

Keywords: gamification; education; Portuguese language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Nuvem de palavras

26

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Elementos da gamificação segundo Werbach e Hunter (2012)	21
Quadro 2 - Trabalhos Analisados	24
Quadro 3 – Aplicativos, plataformas e games	27

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Quantidade de elementos nos trabalhos analisados	27
Gráfico 2 – Aspectos alcançados nas pesquisas relacionadas	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	142	REFERENCIAL	TEÓRICO
	16		
2.1 TEORIAS DA APRENDIZAGEM	162.2	METODOLOGIAS	ATIVAS
252.3			GAMIFICAÇÃO
			21
		3 METODOLOGIA	
25274 ANÁLISE E RESULTADOS		27335 CONSIDERAÇÕES FINAIS	
		33	
REFERÊNCIAS	3433	APÊNDICE	A – ARTIGO SUBMETIDO
			37

Erro! Indicador não definido.

1 INTRODUÇÃO

O constante desenvolvimento das tecnologias, em especial no âmbito educacional, indica que as Tecnologias Educacionais desempenharão um papel fundamental na expansão de práticas pedagógicas mais diversificadas e criativas. Certamente, o ensino de Língua Portuguesa também será impactado por essas mudanças, visto que muitas práticas pedagógicas nessa área do conhecimento ainda são realizadas por meio de metodologias tradicionais.

Ademais, a incorporação de ferramentas tecnológicas em sala de aula contribui para um ensino mais inovador, atrativo e eficaz. Observa-se que essa integração se torna ainda mais necessária e eficiente, considerando que os estudantes passam longos períodos conectados à internet, em contraste com o tempo dedicado aos livros e outros materiais tradicionais. Dessa forma, o uso dessas ferramentas, amplamente presentes no cotidiano, representa uma ampliação e facilitação do processo de ensino nos dias atuais, beneficiando tanto as instituições de ensino quanto professores e alunos.

Corroborando esta tese, PENA apud SOUZA (2021, p. 129), nos diz que:

...as tecnologias nesse contexto configuram-se como ferramentas pedagógicas que viabilizam ao aluno a interatividade, o acesso ao saber sistematizado, a construção de sua aprendizagem. No contexto escolar, o uso de ferramentas, em geral, otimiza a experiência do aluno, fomentando, de sobremaneira, o ensino e a aprendizagem. Mas, tal uso não é requerido por todos os conteúdos e atividades desenvolvidas nos níveis escolares, mas sim, aquelas, para as quais o contexto tecnológico proporcionará um ambiente intelectual melhor.

A vista disso, concebe-se indispensável o conhecimento de ferramentas e métodos que as tecnologias educacionais oportunizam aos docentes de Língua Portuguesa na construção do saber. Em virtude da diversidade de ferramentas e métodos que as tecnologias educacionais e metodologias ativas dispõem aos docentes, uma que se apresenta de forma recorrente em sala de aula é a gamificação que, por designação teórica, é evidenciado por Vianna et al. (2013, p. 13), como o: “uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”. Dessa maneira, a gamificação tenciona utilizar os métodos normalmente encontrados em jogos em ambientes de não jogo para intensificar a interação e engajamento por parte dos participantes, que no contexto de ensino são os estudantes.

Dessa forma, o conhecimento de ferramentas e métodos educacionais se

fazem se suma relevância aos docentes de todas as áreas. Na área de Língua Portuguesa em que se trabalha com conteúdos “fechados” por meio da memorização de regras e conceitos, o que na maioria das vezes, assusta os estudantes e trazem certa rejeição à disciplina, mas com o uso de ferramentas ou elementos de jogos o ensino pode se tornar um momento motivacional a se compreender as regras e conceitos de Português.

Em virtude disso, o conhecimento e compreensão de como cada elemento ou ferramenta gamificada se desenvolve ou como pode se desenvolver dentro do processo de ensino aprendizagem se faz de grande importância para os docentes de Português. Essa pesquisa surgiu a partir da curiosidade de compreender quais elementos são mais utilizados em proposta gamificadas de Língua Portuguesa e que posteriormente poderia ajudar de forma direcionada outros docentes que possuem tal curiosidade. A partir dessa averiguação surge o questionamento: quais elementos de jogos são mais utilizados em propostas de ensino aprendizagem de Língua Portuguesa?

Diante das proposições aqui elencadas a pesquisa teve por objetivo geral explicitar o uso de elementos gamificados no ensino de Língua Portuguesa em projetos e relatos de docentes encontrados no universo acadêmico. O objetivo geral se estende à:

- I. examinar por meio de busca bibliográfica acerca da produção de aulas gamificadas para o ensino de Língua Portuguesa;
- II. verificar as principais contribuições da aplicação de elementos gamificadas em propostas didáticas de Língua Portuguesa;
- III. identificar como os elementos de jogos são utilizados em propostas pedagógicas de Língua Portuguesa.

Essa pesquisa se dividi em três seções: Referencial Teórico que se refere às particularidades das Teorias da Aprendizagem, trazendo o conceito e aspectos das Metodologias Ativas e apresentando e envolvendo a concepção de gamificação para compreender seu uso na educação. A segunda seção se destina a metodologia englobando a pesquisa qualitativa por amostragem, definindo e expondo os procedimentos de análise do corpus selecionado. A terceira e última parte evidencia as inferências analisadas na seção anterior.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 TEORIAS DA APRENDIZAGEM

A aprendizagem dispõe de um espaço de suma relevância na vida do ser humano, uma vez que, muitas das atividades e comportamentos são apreendidos ao longo da vida. De acordo com Campos (1987, p. 16): “É, pois, pela aprendizagem que o homem se afirma como ser racional, forma a sua personalidade e se prepara para o papel que lhe cabe no seio da sociedade”, desta forma, compreende-se que o indivíduo progride a partir das aprendizagens ao longo dos processos sociais e históricos de sua existência.

Conforme Woolfolk (2000, p. 184), a aprendizagem é estabelecida como: “Processo pela qual a experiência causa mudança permanente no conhecimento ou comportamento”, assim, a aprendizagem é um processo que envolve não somente os elementos externos aos indivíduos, mas os processos cognitivos que são desenvolvidos durante o processo de modificação e adaptação de novas informações, como expresso por Davidoff (1983):

[...] aprender é uma atividade que ocorre dentro de um organismo e que não podem ser diretamente observada. De formas não inteiramente compreendidas, os sujeitos da aprendizagem são modificados: eles adquirem novas associações, informações, insight's, aptidões, hábitos e semelhantes [...] (p.158).

Desta forma, a aprendizagem abrange diversos processos psicológicos, que possui condições biológicas, ambientais e sociais que se evidenciam favoráveis ou desfavoráveis para o aprendizado. Ao se perceber que a aprendizagem compõe diversos aspectos, diferentes estudiosos ao longo da história desdobraram-se a compreendê-la em seus diferentes aspectos, assim surgindo as teorias da aprendizagem, que contém diferentes interpretações sobre o desenvolvimento da aprendizagem.

Resumidamente e consoante a Moreira (1999, pág. 20): “Teorias da aprendizagem são construções humanas e representam nossos melhores esforços, numa dada época, para interpretar, de maneira sistemática, a área de conhecimento que chamamos de aprendizagem”

As teorias da aprendizagem são noções básicas para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, visto que, por meio das teorias há uma facilidade em compreender de que forma o indivíduo aprende ou não, porque certos métodos

funcionam com alguns sujeitos e outros não. Dentro das teorias da aprendizagem há três concepções que dão base aos estudos da aprendizagem, sendo eles: a comportamentalista (ou conhecida como behaviorismo), a cognitivista (ou construtivista) e a humanista.

Para a teoria comportamentalista, a aprendizagem se desenvolve por meio da modificação do comportamento. Ocorrendo por intermédio de estímulos que gerará uma resposta e/ou consequência. Logo, o processo de aprendizagem comportamentalista evidencia-se por apresentar uma série de estímulos com o objetivo de desenvolver respostas positivas por meio do estímulo externo ou interno, ou seja, a aprendizagem comportamentalista ocorre por meio da produção da ação e o seu efeito. Em conformidade com os autores Bock, Furtado; Teixeira (2001): “Está entendida como modificação dos comportamentos, é resultado da ação do organismo sobre o meio e o efeito do meio sobre o organismo.

A teoria cognitivista enfatiza os processos cognitivos, ou seja, o ato de conhecer, como o ser humano conhece o mundo (Moreira, 1999, pág. 14). Essa teoria da aprendizagem se desenvolve nos processos mentais, se ocupando da compreensão, desenvolvimento de significados, armazenamento e uso de informações, em que o sujeito adquire novas estruturas mentais para troca ou mudança das estruturas antigas. O processo de aprendizagem acontece no procedimento de busca de conhecimentos já adquiridos como suporte para aquisição de novas informações, desta forma, desenvolvendo mudanças na organização cognitiva e gerando novas organizações de informação.

A teoria humanista compreende o processo de aprendizagem por meio da autorrealização do sujeito, sendo visto, como um indivíduo completo em que a aprendizagem não se delimita na aquisição de conhecimentos, mas que leva em conta as atitudes, escolhas e reflexões do sujeito no processo ensino-aprendizado. Nessa teoria o sujeito é compreendido como um ser que age, pensa e sente de forma integrada, mas é por meio da aprendizagem chamada significativa que a integração construtiva do saber, pensar e agir desenvolve o indivíduo.

Por meio das teorias da aprendizagem, os docentes conseguem compreender de forma mais fácil o porquê alguns alunos conseguem aprender e outros não, e a partir disso, desenvolvem métodos para que os alunos possam alcançar, por meio de seus esforços e desenvolvimento do processo de ensino-aprendizado, o conhecimento transmitido. Para essa realização, os docentes empregam as

metodologias ativas, procedimentos que desenvolvem o trabalho educacional posicionando e incentivando os alunos para uma participação ativa no processo de aquisição de conhecimento.

2.2 METODOLOGIAS ATIVAS

As Metodologias Ativas são modos de aprendizagem que buscam a atividade constante de seus aprendizes, dado que a aprendizagem se desenvolve a partir de aspectos mais basilares até mais complexos que requerem constante prática, segundo Moran (2017, pág. 38): “toda aprendizagem é ativa em algum grau, porque exige do aprendiz e do docente, formas diferentes de movimentação interna e externa, de motivação, seleção, interpretação, comparação, avaliação e aplicação”. Diante disso, o estímulo, a valorização e o diálogo sobre os conhecimentos prévios dos aprendizes são de extrema importância para o desenvolvimento de novos saberes, com base no conhecimento já estabelecido.

As Metodologias Ativas (MA) aparecem no meio educacional como um modo de rompimento dos modelos tradicionais de ensino, que colocava o docente no centro e o aluno como o receptor do conhecimento, para abrir portas para o desenvolvimento de novas práticas e metodologias, que firmem com efetividade o processo de ensino que rompe com os paradigmas tradicionalistas que minimiza os conhecimentos prévios dos alunos.

Essa concepção metodológica da aprendizagem são métodos estruturados em atividades que visam cativar e promover a autonomia e o protagonismo dos estudantes no processo de construção do próprio conhecimento, desta forma, desenvolvendo e adquirindo novas habilidades. De acordo com Moran (2017, p. 24):

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida. As metodologias ativas num mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis, híbridos traz contribuições importantes para a o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje.

Segundo Bacichn e Moran (2018), as metodologias ativas são diretrizes que direcionam o processo de ensino aprendizagem, por meio de estratégias, técnicas concretas e abordagens específicas e bem definidas, interligadas pela educação, sociedade, cultura e escola. Deste modo, compreende-se que as metodologias ativas destacam o protagonismo dos estudantes por meio do envolvimento reflexivo, crítico

e participativo durante o desenvolvimento do processo mediado pelo docente. Assim, exposto por Castellar (2016, p. 43):

As estratégias utilizadas nessas práticas são apresentadas como metodologias ativas, cuja concepção é colocar o aluno em estado de mobilização, utilizando recursos e abordagens adequados para os alunos e para os conteúdos e objetivos definidos.

O professor e pesquisador José Moran (2018), evidencia por meio de seus estudos, a relevância e a inovação pedagógica do uso tecnologias digitais na execução das metodologias ativas em sala de aula, em função de oportunizar um acesso fácil, seja por infraestrutura ou mobilidade, ou então adaptabilidade para abordar diversos aplicativos ou inteligências digitais, para a realização de uma educação personalizada e inclusiva. Além disso, as competências digitais são essenciais para a introdução e desenvolvimento das propostas educacionais motivadoras e criativas, de acordo com Moran (2018), instituições que não integram o digital em seus currículos e propostas são redes deficientes, pois abafam um dos aspectos mais básicos do século XXI.

As tecnologias facilitam a aprendizagem colaborativa, entre colegas próximos e distantes. É cada vez mais importante a comunicação entre pares, entre iguais, dos alunos entre si, trocando informações, participando de atividades em conjunto, resolvendo desafios, realizando projetos, avaliando-se mutuamente. Fora da escola acontece o mesmo, na comunicação entre grupos, nas redes sociais, que compartilham interesses, vivências, pesquisas, aprendizagens. A educação se horizontaliza e se expressa em múltiplas interações grupais e personalizadas. (BACICH e MORAN, 2018, pág. 52)

Ao se refletir sobre o uso das tecnologias digitais aliadas na construção de ambientes educacionais de aprendizado mais participativos, dinâmicos e colaborativos, percebe-se que o uso de técnicas diversas se faz necessário, tanto para analisar o que melhor se adequa em cada proposta como para diversificar as combinações de técnicas utilizadas, assim gerando novos resultados e reavaliações de aplicação em sala de aula. Desse modo, Moran (2018) apresenta elementos importantes para o desenvolvimento das metodologias ativas em sala de aula:

- **Integração de Tecnologias:** o pesquisador salienta a importância do uso das tecnologias digitais na incorporação das metodologias ativas, ponderando que as metodologias podem ser intensificadas com o uso de ferramentas digitais e

tecnológicas, para a criação de ambientes atrativos e convenientes a aprendizagem do aprendiz;

- **Aprendizado Colaborativo:** ensino voltado para o aprendizado coletivo, ou seja, que os aprendizes aprendam uns com os outros, desenvolvendo seus conhecimentos de forma participativa e comunitária, elemento muito prestigiado pelo educador e visto como essencial no desenvolvimento das metodologias ativas;
- **Desenvolvimento do Pensamento Crítico:** o estímulo ao pensamento crítico é um elemento muito ressaltado por Moran (2018), uma vez que, nas metodologias ativas ao instigar os estudantes em atividades que contenha desafios, há a promoção do desenvolvimento de habilidades de reflexão, análise, problemática e adaptabilidade na individualidade de cada aprendiz
- **Flexibilização e Personalização:** é salientada, por parte do pesquisador, a dimensão da flexibilização de métodos que conceda a personificação do ensino-aprendizagem, em que se observe as características de cada turma ou estudante para o desenvolvimento de atividades. No contexto das metodologias ativas, a personificação e a flexibilização são observadas como ferramentas que permitem a adaptação de métodos e proposta em consonância com o perfil de uma determinada turma.
- **Avaliações de aprendizagem:** é destacado pelo autor a importância da diversidade de modos de avaliação para que se possa avaliar os estudantes de forma ampla e diversificada proporcionando que evidenciem seus conhecimentos por meio de produções inovadoras, criativas e relevantes para exibir sua evolução e aquisição de conhecimento.

De acordo com Bacich e Moran (2018), a diversidade de uso de metodologias, técnicas e abordagens no processo de ensino-aprendizado em sala de aula, se demonstra muito útil, quando bem adaptada no processo coletivo e individual, em razão de o ensino não ser o uso de uma única técnica, pois as técnicas não são fechadas, assim possibilitando variações, por meio de tentativas e erros, reavaliações, readaptações, reinvenção e novas combinações. Deste modo, tornando o ensino dinâmico, atrativo e divertido para os estudantes, que poderão estudar de diferentes modos e formas.

Deste modo, é perceptível que as tecnologias possibilitam dentro do processo de ensino aprendizagem o procedimento de registrar, mapear dificuldades, diversificar e adaptar os usos da tecnologia, elencar e visualizar os progressos no aprendizado de cada um dos aprendizes. Possibilitando um ensino plural em seus modos e perspectivas de ensino, a partir de cada um dos envolvidos.

As metodologias ativas dispõem de diferentes métodos para o trabalho em sala de aula e um deles é a gamificação, que se compreende como uma integração de características de jogos em diferentes contextos, oportunizando um novo modo de pensar, desenvolver e fazer atividades.

2.3 GAMIFICAÇÃO

De acordo com Dickmann (2023), a gamificação vai além de uma simples metodologia de ensino, ela é compreendida como um modo de introduzir a dinamicidade dos jogos, em contextos de não jogo, como o contexto educacional, assim envolvendo e fomentando os estudantes em uma experiência educativa significativa, gratificante e que envolve o prazer e satisfação de aprender algo novo.

Essa abordagem pedagógica fomenta a autonomia, responsabilidade e interação dos envolvidos, devido a proporcionar a liberdade de escolhas que desenvolve o senso de consequência e resultado a partir dos caminhos trilhados. Com base em seus estudos e aos direcionamentos práticos dos elementos que são relativos a gamificação Bussarello (2016, p.18), conceitua que:

Gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos.

Desta forma, a gamificação, quando aplicada à educação, possibilita que os aprendizes tenham um alto nível de envolvimento e motivação no processo de ensino aprendizagem características comumente observadas em jogadores durante a interação com um jogo. Vale ressaltar que o uso da gamificação na educação, não exige exclusivamente o uso de tecnologias, entretanto, foi por conta das tecnologias e a possibilidades de criação de jogos digitais que o processo metodológico da gamificação se popularizou rapidamente no ensino, como aborda Navarro (2013): “O avanço e popularização das tecnologias foi o que possibilitou a aplicação de todos os recursos necessários para implementar ações e projetos de gamificação”.

A utilização da gamificação no processo pedagógico se fundamenta na solução de problemas, uma vez que, ao se observar os estudantes da atualidade e os de alguns anos atrás sua forma de aprendizado se modificou muito, principalmente em virtude do avanço tecnológico, assim para atrair, manter o foco e motivação da chamada geração digital em matérias consideradas clássicas como o ensino de Português, a metodologia gamificada oportuniza com que os aprendizes se engajem e sejam atraídos nesse tipo de aquisição de conhecimento em virtude dos elementos dos jogos empregados no processo de ensino. Todavia é relevante pontuar que a proposta gamificada em sala de aula, não se resume em só desenvolver uma aula divertida, mas sim, uma aula que seja dinâmica e desenvolvida para um aprendizado efetivo de todos os envolvidos.

Ela requer uma cuidadosa integração do conteúdo do currículo com os elementos do jogo, garantindo que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados. Não é suficiente simplesmente tornar a aula divertida; a diversão e o engajamento devem conduzir ao aprendizado efetivo. (Dickmann, 2023, pág. 16)

No processo metodológico da gamificação descrito por Werbach e Hunter (2012), os elementos da gamificação podem ser separados em níveis sendo eles: dinâmicas, mecânicas e componentes, e por meio deles pode ser desenvolvido diferentes propostas e formas de se trabalhar, mesclando e diversificando os elementos, uma vez que, segundo esses autores não há elemento mais eficaz ou melhor do que o outro, o que existe são contextos, intenções e finalidades divergentes para serem aplicados e a partir de verificações pode-se identificar o que se adequa em uma realidade específica.

Quadro 1 – Elementos da gamificação segundo Werbach e Hunter (2012)

Elementos	
<p>Dinâmicas</p> <p>Concebe os principais aspectos de importância na aplicação da gamificação para sua administração.</p>	<p>Narrativa Relacionamento Regras Emoções</p>
<p>Mecânicas</p> <p>Procedimentos básicos para viabilizar a participação e ação dos aprendizes na gamificação.</p>	<p>Objetivos ou desafios Competição e cooperação Feedback Recompensas</p>

Componentes	Níveis Pontos Coleções Placar
Elementos particulares da mecânica de jogo do processo de gamificação.	

Fonte: Werbach; Hunter (2012, p. 82)

De acordo com, Alvez (2015), a gamificação dispõem dos seguintes elementos:

- **Narrativa** - elemento de sustentação que une os elementos no método gamificado e traz contexto ao game. Permitindo que os jogadores/aprendizes constituam uma conexão com o contexto do jogo, contexto da disciplina e criando um sentido de união do game no processo de gamificação, o tornando menos abstrato, já que é por meio da narração que as ações dos aprendizes serão direcionadas e justificadas na trajetória do game.
- **Relacionamento** – corresponde às interações sociais no processo pedagógico da gamificação, ou seja, interações entre os aprendizes que estão jogando de forma individual ou por grupo.
- **Regras** – elemento que define o que é considerado válido e inválido dentro do game. Por meio delas que o game evidencia seus desafios e como será possível alcançá-los, desenvolvendo o pensamento estratégico e reflexivo, para que o jogador resolva o problema de forma a trilhar seu caminho por meios não tão óbvios.
- **Emoções** - sentimentos expressos e adquiridos no processo de realização do game. Os jogos são capazes de ocasionar diferentes tipos de sensações e emoções em seus jogadores.
- **Objetivos/Desafios** - elemento que atribui uma meta ao jogador, podendo ser dividido em diversas etapas menores, mas de forma clara para uma vitória ou finalidade ao final do jogo.
- **Competição e Cooperação** – a competição se caracteriza pela preocupação do jogador em melhorar seu desempenho na trajetória do jogo, assim dificultando a trajetória de outros jogadores. A cooperação se caracteriza pelo trabalho em equipe, com o objetivo de algo em comum, esse elemento desperta a interação social dos envolvidos em uma mesma atividade.

- **Feedback** – elemento fundamental por disponibilizar ao jogador receber e perceber se seu progresso está o levando até seu objetivo final, além de conhecer e avaliar seus erros e acertos, assim melhorando sua estratégia ao longo do jogo.
- **Recompensas** – são privilégios que o jogador adquire ao decorrer do jogo, ou seja, um modo de premiação por realizar ou conquistar desafios apresentados, estimulando o avanço e dedicação do jogador. Esse elemento desenvolve dois tipos de motivação: extrínseca e intrínseca. A motivação intrínseca ocorre quando o jogador reconhece a importância do desafio proposto e o que pode se aprender com ele mesmo sem uma recompensa. A motivação extrínseca é influenciada pelo ambiente externo, em que o jogador efetua o desafio com o objetivo de receber um privilégio e/ou evitar uma punição.
- **Níveis** – elementos de dificuldade com graus diferentes que são revelados durante a trajetória do jogo, tem por objetivo ampliar as habilidades do jogador para passar cada um dos níveis. Os níveis podem se dividir em três, sendo eles: níveis de dificuldade, que se refere aos desafios ao longo do jogo; níveis de jogo, que se refere ao fato do jogo ter etapas, fases ou estágios, que o jogador cumpri para uma próxima etapa, em que pode conter mais de um desafio de dificuldade e o nível de personagem, que se refere ao avanço que o personagem do jogador adquire ao juntar novas habilidades e ficar mais forte em cada etapa vencida.
- **Pontos** – elemento que está intrinsecamente ligado aos níveis, já que dizem respeito a pontos adquiridos durante o sistema gamificado.
- **Coleções** – é o agrupamento de itens colecionáveis ou acumulativos do jogo.
- **Placar** - Elemento que permite ao jogador saber sua posição na progressão do jogo, como também de demais participantes.

Os elementos da gamificação são como peças de um quebra-cabeça, alguns precisam de outros para serem realizados e proporcionar uma experiência gamificada enriquecida e dinâmica. Desde modo, ao se criar uma proposta de gamificação é preciso analisar, refletir e construir metas para que o método funcione e atinja as finalidades pretendidas, desta forma, selecionar os elementos vai muito além de conhecê-los, mas sim saber como utilizá-los de forma efetiva para alcançar o objetivo proposto no contexto de sala de aula específico para um ensino efetivo e motivador.

3 METODOLOGIA

Embasando-se pelo aumento significativo do uso de metodologias ativas e da gamificação em sala de aula, essa pesquisa optou pela metodologia de coleta de dados exploratória, dispondo de um caráter qualitativo por amostragem, de procedimento técnico que possibilita a coleta de dados. A pesquisa qualitativa procede com comparações, interpretações e descrições para discernir os registros que melhor poderão auxiliar com informações pertinentes para o desenvolvimento da pesquisa, uma vez que, de acordo com Flick (2004, p. 22): “A pesquisa qualitativa não se baseia em um conceito teórico e metodológico unificado. Várias abordagens teóricas e seus métodos caracterizam as discussões e a prática da pesquisa”.

Nesta perspectiva, foi delimitado um corpus com artigos científicos e dissertações de TCC públicos no período de 2021 a 2024 acerca do uso da gamificação no ensino de Língua Portuguesa para se compreender quais os elementos mais utilizados nesse período. Foi construído e utilizado palavras chaves para encontrar e analisar a maior variedade possível de trabalhos nessa área, por meio dos termos: gamificação, propostas pedagógicas, gamificação e língua portuguesa.

Os artigos e dissertações foram selecionados da base do Google Acadêmico, visto que se caracteriza como uma base de dados gratuita, aberta, dispõe de uma grande gama de pesquisas em português e temas relacionados. Primeiramente, foi executada uma análise introdutória do corpus focalizando no resumo, introdução e sumário para verificar se eles apresentavam o assunto: gamificação no ensino de Português, a busca resultou no total de 22 pesquisas, sendo três internacionais e dezenove nacionais, em que desses, sete exibiam revisões bibliográficas acerca da gamificação e doze apresentavam propostas gamificadas. Foi utilizado como critério de inclusão para análise das pesquisas: I. ser nacional e II. apresentar proposta gamificada destinada ao ensino de Língua Portuguesa, assim os que se encaixavam nos critérios foram organizados na tabela abaixo:

Quadro 2 – Trabalhos analisados

Nome	Autor (Ano)	Tipo	Instituição/Revista
Gamificação em aulas de língua portuguesa: uma proposta de livro-jogo no trabalho com a crônica	Karla Renata Mendes Franciele Cavalcante dos Santos João Paulo Verissimo da Silva Adriana de Abreu Ribeiro Costa Diego José Tavares da Silva José Cícero Afonso dos Santos (2024)	Artigo	Ufal/OPTIE
Gramatikê: a gamificação e inovação no ensino de concordância verbal	Carolina Chaves Guimarães Pires (2023)	TCC	UNB
Gamificação de conteúdos e jogos digitais para o ensino e aprendizado da língua portuguesa e da educação ambiental	Maria de Oliveira Rodrigues (2024)	Artigo	UFU/ Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente
Gamificação no ensino remoto emergencial como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento das aulas de língua portuguesa	Rosana Maria Santos Torres Marcondes Anne Alilma Silva Souza Ferrete Izabel Silva Souza D'Ambrosio Willian Lima Santos Paula Tauana Santos (2022)	Artigo	UFS/ Research, Society and Development
Sequência didática gamificada como estratégia pedagógica para fomentar o aprendizado ativo da língua portuguesa	Marta Soraya Sousa Silva (2023)	Dissertação de Mestrado	IFSERTÃOPE/ ProfEPT
A estratégia ativa da gamificação e a motivação para leitura no componente curricular da língua portuguesa	Edna Guedes Nakashima (2023)	Dissertação de Pós-Graduação	UNOESTE
Ensino e aprendizagem de gramática da língua portuguesa em um processo gamificado nos anos finais do ensino fundamental	Claudecy Campos Nunes (2024)	Artigo	PUCSP/REVISTA ÍCONE
Processos fonológicos e erros ortográficos: proposta de intervenção – gamificação no ensino de língua portuguesa	Elizabeth Dos Santos Silva (2022)	Dissertação de Mestrado	UFAL
A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa	Katiane Leal Rodrigues Suéli Barboza Costa Pinto Antônio Carlos Gomes (2022)	Artigo	IFES
Olimpex: a gamificação	Gláucia Castro Aguiar Pio	Artigo	UFPI/I Congresso

contínua das aulas de língua portuguesa como proposta interventora no âmbito do pibid	Nycolas Gustavo de Sousa Aires Karla Vitória Alves Bezerra Sarah Karoline de Sousa Rocha Anna Luiza Passos Lima (2024)		Norte-Nordeste
A gamificação no contexto das metodologias ativas para o ensino da língua portuguesa no ensino fundamental II	Gilseli Aparecida Cortelette B. Patrícia de Oliveira S.Wolfgramm Antônio Luiz Sant'ana (2021)	TCC	IFES
Escape Room educativo: uma estratégia de gamificação no processo de ensino e aprendizagem	Idalina Lourido Santos Adelina Moura (2021)	Artigo	URFJ/Revista EducaOnline

Fonte: Autora

4 ANÁLISE E RESULTADOS

Nesta etapa, será debatido a questão de pesquisa: quais elementos de jogos são mais utilizados em propostas de ensino aprendizagem de Língua Portuguesa?, como também verificar as principais contribuições do uso desses elementos gamificados. Para responder à pergunta de pesquisa e representar a frequência de elementos utilizados nas propostas educacionais analisadas foi construído a nuvem de palavras abaixo:

Figura 1 – Nuvem de palavras



Fonte: Autora

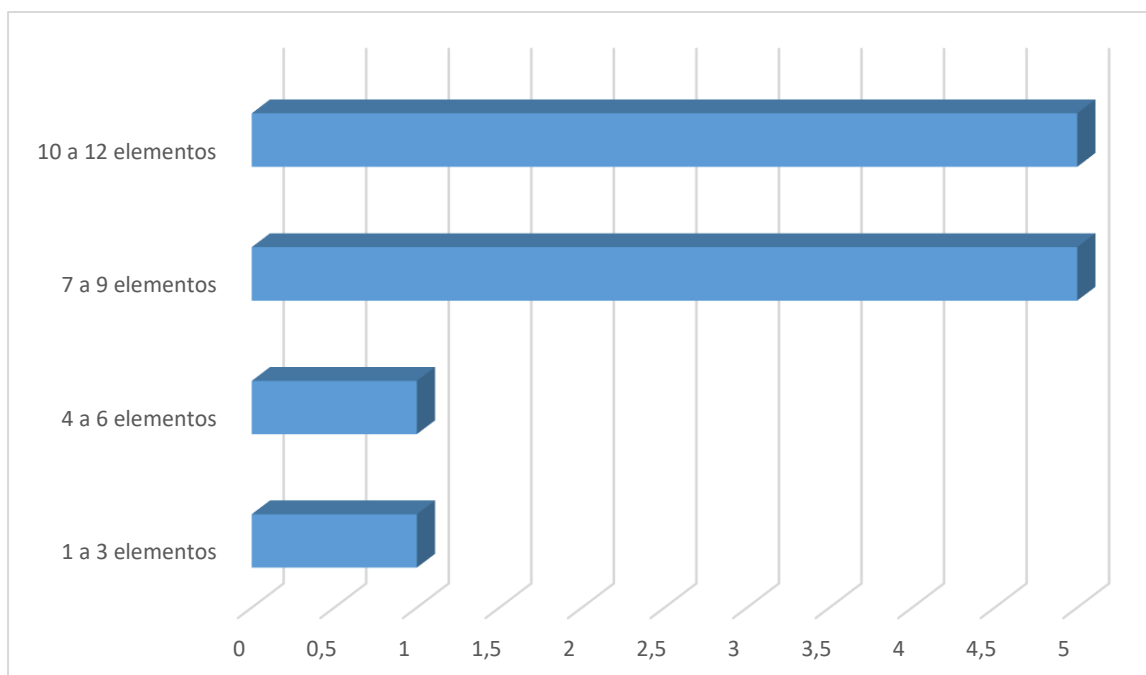
Ao se analisar os artigos e dissertações foi perceptível que os elementos mais

utilizados nas propostas gamificadas de língua portuguesa são: níveis (em 10 propostas), regras (em 9 propostas), pontos (em 8 propostas), competição (em 8 propostas), Feedback (em 8 propostas), narrativa (em 8 propostas), relacionamento (em 8 propostas), desafio (em 7 propostas), placar (em 7 propostas), recompensa (em 7 proposta), objetivo (em 6 propostas), cooperação (em 6 propostas), emoções (em 5 propostas), coleções (em 2 propostas) e personagens (em 1 proposta), seguindo a ordem apresentada.

Esses elementos são extensamente aproveitados para a facilitação da aplicação do trabalho gamificado em sala de aula, trazendo a ambientação e as sensações de jogar um game, ademais, nos trabalhos analisados os elementos, uns mais que outros, são utilizados como modo de motivação extra para o engajamento dos estudantes, como por exemplo: a recompensa, que em alguns trabalhos além do uso padrão conhecido em jogos utiliza as recompensas externas, ou seja, premiações materiais individuais ou coletivas ao final da atividade e/ou projeto gamificado.

Nas pesquisas relacionadas o elemento mais empregado é o nível, dado que, foi verificado que nas propostas destinadas a gramática esse elemento é utilizado de modo que cada nível alcançado apresente uma regra gramatical ou um conjunto de regras vinculadas, seja por um tempo verbal ou modo verbal, para que os estudantes compreendam as progressões e usos das regras gramáticas de sua forma mais básica a mais complexa. Direcionando o olhar as propostas destinadas à leitura e literatura, o nível é utilizado como elemento de progressão das narrativas, ou quizzes sobre acontecimentos, personagens, período literário, biografia de autores ou fases de produção textual.

Os games comumente utilizam diversos elementos simultaneamente para a composição e estruturação da jogabilidade do game, o que não seria diferente em propostas educacionais gamificadas, que exploram uma variedade de elementos para a estruturação da proposta. No gráfico 1, é apresentado a quantidade de elementos empregados nos trabalhos analisados.

Gráfico 1 - Quantidade de elementos nos trabalhos analisados

Fonte: Autora

Em relação as pesquisas relacionadas, foi possível perceber o uso de tecnologias como plataformas e aplicativos como elemento base ou de apoio para o desenvolvimento das atividades gamificadas, da mesma forma que, a adoção de métodos e mecanismos de jogos de tabuleiros ou RPG como suporte ou até mesmo modelo para o desenvolvimento das atividades gamificadas, para gerar uma maior aproximação dos estudantes a atividade por conhecerem a dinâmica desses aplicativos e games.

Na tabela 2 são apresentados os aplicativos/plataformas e jogos utilizados como apoio, base ou suporte de desenvolvimento das propostas gamificadas das pesquisas analisadas, além de sua frequência e quantidade em diferentes trabalhos.

Quadro 3 – Aplicativos, plataformas e games

Plataformas e Aplicativos	Frequência em trabalhos
Canva	2
Efuturo	2
Fotoefeitos	1
Fotor	1
Google Documentos	1
Google Drive	1

Google Forms	2
Gramatikê	1
Kahoot	4
Learning Apps	1
Mentimeter	3
Padlet	3
Puzzle	1
Quizizz	2
Seppo	1
Wordwall	2
Jogos	
Adventure Quest	1
Raid Shadow Legends	1
World of War Craft	1

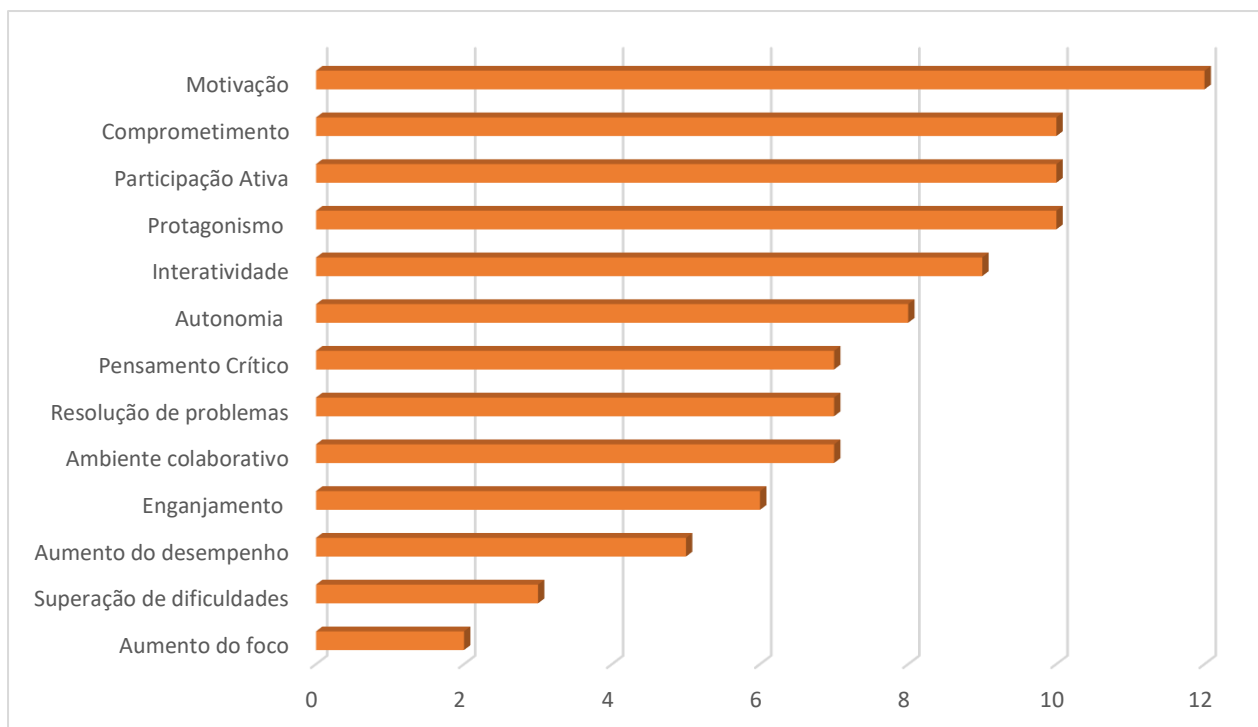
Fonte: Autora

A análise dos trabalhos relacionados ainda constatou a utilização dos elementos da gamificação com uma presença maior no Ensino Fundamental em comparação ao Ensino Médio, sendo: duas propostas no 8º ano, duas no 4º ano, uma no 9º ano, uma no 6º ano, uma no 3º ano e uma no 7º ano. No Ensino Médio foram desenvolvidas três propostas: uma no 1º ano do EJA, uma no 2º ano e uma englobando os três anos do Ensino Médio, além disso, há uma destinada ao Ensino Superior aos alunos de cursos de graduação em Letras.

No processo de desenvolvimento de uma atividade educacional o planejamento do professor detém objetivos de alcance e aperfeiçoamento dos conhecimentos dos estudantes por meio das metodologias e dinâmicas empregadas para a efetivação da prática pedagógica, mas que também pregoniza a abertura para escutar e mediante esse diálogo averiguar os espaços e direções que oportunize uma proposta diversificada e direcionada aos alunos. De acordo com Zabala, 1998, p. 54:

[...] introduzir nas diferentes formas de intervenção aquelas atividades que possibilitem uma melhora de nossa atuação nas aulas, como resultado de um conhecimento mais profundo das variáveis que intervêm e do papel que cada uma delas tem no processo de aprendizagem dos meninos e meninas.

A prática pedagógica vinculada ao processo gamificado providencia um aglomerado de benefícios e perspectivas de crescimento de qualidade dos estudantes, assim no gráfico abaixo (gráfico 2) é elencando por meio da frequência os aspectos positivos alcançados ao se empregar a metodologia gamificada em sala de aula.

Gráfico 2 – Aspectos alcançados nas pesquisas relacionadas

Fonte: Autora

Na explanação dos resultados alcançados, relativos aos trabalhos analisados, é evidenciado por seus autores a importância do trabalho gamificado de forma dinâmica, mas com seriedade, para que os estudantes percebam que é uma forma diferente de adquirir conhecimento e não um simples momento de brincar ou descontrair com um jogo, mas que adquirir conhecimento é algo divertido, prático e fluído. Conforme aborda Bussarelo, 2016, p. 53:

[...] a teoria dos jogos pode nos ajudar a entender a importância do equilíbrio na gamificação. Assim como um bom jogo equilibra desafio e diversão, uma boa experiência de aprendizagem gamificada deve equilibrar rigor acadêmico e engajamento do aluno. Com o equilíbrio certo, a gamificação pode ser uma poderosa ferramenta para aumentar o engajamento, a motivação e, finalmente, a aprendizagem dos alunos.

Desta forma, e após todos os aspectos analisados é observável que a metodologia da gamificação tem muito a contribuir com o processo de ensino aprendizado, não somente por introduzir as tecnologias digitais ou elementos de jogo, mas por desenvolver diversas habilidades e aspectos dos estudantes no decorrer de seu desenvolvimento, que ao aprender também ensinam sobre a diversidade e as possibilidades que conhecem sobre os games. Como ressalta Garofalo, 2018, p.01:

O processo de ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos 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.

Além disso, ao se direcionar um olhar aos anos vindouros é perceptível que a gamificação na educação oferecerá mais inovações e união com outras técnicas, metodologias e dinâmicas, já que as tecnologias estão constantemente evoluindo e oportunizando novas possibilidades. Assim, a compreensão do uso, aplicação e resultados da gamificação e de outras metodologias ativas são de suma relevância para a prática docente, em vista de, favorecer um ensino inovador, atrativo e que abarque a realidade tecnológica dos estudantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretendeu-se por meio dessa pesquisa disponibilizar aporte científico e acadêmico que auxiliem os professores de Língua Portuguesa no trabalho pedagógico em conjunto dos elementos gamificados, elencando e evidenciando ferramentas e elementos para um trabalho dinâmico, construtivo e incentivador, a partir das análises e considerações realizadas. Também tencionou-se ampliar e aprofundar os estudos acerca da utilização da gamificação em sala de aula de forma descomplicada, evidenciando aos docentes da área que o trabalho e o uso de tal metodologia pode ser adaptada aos mais diversos contextos e séries educacionais.

A realização dessa pesquisa possibilitou compreender que os elementos gamificadores oferecem amplas possibilidades para os docentes desenvolverem dinâmicas, atividades e projetos dentro de sala de aula, uma vez que, esses elementos viabiliza uma visão diversificadas de conteúdos que os alunos consideram diviseis ou até mesmo monótono. E com a introdução da gamificação e seu uso constante o processo de ensino-aprendizagem se torna prazeroso e instigante para o aluno que o recebe e para o docente que o desenvolve. Ao analisar os dados e informações coletados verifica-se que o ensino atrelados a proposta e dinamicidade da gamificação fornece uma diversidade de benefícios para o aprendizado como a motivação, desenvolvimento dos processos de resolução de problemas, participação, pensamento crítico e sociabilidade, entre outros. Direcionando um olhar para o docente desenvolve o olhar crítico e diversificado para a construção de atividades e propostas no ambiente escolar, além de refletir sobre o ensinar.

Além disso, espera-se desenvolver uma compreensão mais certa e fundamentada da temática apresentada e, em especial, definir bases metodológicas mais seguras, a partir da troca de experiências com professores e colegas em eventos de divulgação científica, como congressos e simpósios para que haja a ampliação dessa temática para outras áreas de conhecimento, tanto no universo acadêmico como escolar para o desenvolvimento de projetos e aplicativos.

Portanto, observou-se que o uso e compreensão de elementos de jogos podem contribuir de forma significativa no processo de ensino aprendizagem de Língua Portuguesa, tanto aos alunos quanto aos docentes, e que a gamificação pode colaborar como elemento de redução de fragmentação do conhecimento e ampliação de perspectivas metodológicas em aulas de Língua Portuguesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCANTARA, Elisa. F.S. **Inovação e renovação acadêmica: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas**. ISBN: 978-85-66196-17-7. Volta Redonda, RJ:FERP, 2020.

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

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BORGES, T.S.; ALENCAR, G. Metodologias Ativas na promoção da Formação Crítica do estudante: O uso das Metodologias Ativas como Recurso Didático na Formação Crítica do Estudante do Ensino Superior, **Cairu em Revista**. Jul/Ago 2014, Ano 03, nº 04, p. 1 19-143, 2014. Disponível em: <https://ufsj.edu.br/portal2repositorio/File/napecco/Metodologias/Metodologias%20Ativas%20na%20Promocao%20da%20Formacao.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2024.

BUSSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CAMPOS, Dinah Martins de Souza. **Psicologia da Aprendizagem: Fundamentos teórico-metodológicos dos processos de construção do conhecimento**. Petrópolis, vozes, 1987.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. **Metodologias ativas: ensino por investigação**. São Paulo: FTD, 2016

CAVALCANTI, Carolina Costa; FILATRO, Andrea. **Metodologias inovativas na educação presencial, à distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2018.

DAVIDOFF, Linda L. **Introdução à Psicologia**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1983.

DICKMANN, Ivanio. **Educação gamificada: o passo a passo para usar gamificação na sala de aula** / Ivanio Dickmann. – Veranópolis: Lemniscata, 2023.

FADEL, L. M; ULBRICHT, V.R; BATISTA, C. R; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FERRO, Maria da Glória Duarte. **Psicologia da aprendizagem: fundamentos teórico-metodológicos dos processos de construção do conhecimento** / Maria da Glória Duarte Ferro, Maria do Socorro Santos Leal Paixão. – Teresina: EDUFPI, 2017.

FLICK, Uwe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. Tradução: Sandra Netz. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

GARÓFOLO, Débora. **Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado**. Nova escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias-ativas-favorecem-o-aprendizado>. Acesso em 29 de jul. de 2024.

HATTIE, J. **Aprendizagem visível para professores: como maximizar o impacto da aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2017.

HIRIYAPPA B; Ph.D. **Aprendizagem e suas teorias**. Elaine Cristina de Oliveira (Tradutor) . Babelcube. Inc. 2019. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Aprendizagem_e_suas_teorias/o_aRDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=teorias+da+aprendizagem&printsec=frontcover. Acesso em: 05 de Set. de 2024

JOB, S.C.P.D. Teorias da Aprendizagem: uma revisão da literatura. **Id on Line Revista de Psicologia**, Novembro de 2011, vol.1, n.15, p. 22-30. ISSN 1981-1189.

LORENZONI, Marcela. **Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem**. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/gamificacao/>. Acesso em: 28 jul. 2024.

MATTAR, J.; NESTERIUK, S. Estratégias do design de games que podem ser incorporadas à educação a distância, **RIED - Revista Ibero-americana de Educação a Distância**, volume 19, número 2. 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331445859006/html/>. Acesso em: 27 de Agos. 2024

MATTAR, João. Metodologias ativas aplicadas a educação à distância: revisão de literatura. **RevistaEDaPECI**. São Cristóvão (SE). v.17. n. 2, p. 185-197. mai./ago. 2017.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e à distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MORAN, José. Metodologias e modelos híbridos na educação. In: YAEGASHI, Solange Franci Raimundo et al. (Orgs.). **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: CRV, 2017.p.23-35. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2018/03/Metodologias_Ativas.pdf. Acesso em: 28 de jul. 2024

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. [Coleção Mídias Contemporâneas. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

MOREIRA, Marco Antonio, 1942 – **Teorias de aprendizagem** – São Paulo: EPU, 1999.

SOUZA, Elisa Maria Pinheiro De; TORRES, Waldinett Nascimento. **Tecnologia e educação: avanços e desafios** [livro eletrônico],– 1.ed. – Curitiba-PR: Editora Bagai, 2021. E-Book.

TONÉIS, Cristiano N. **Os games na sala de aula: games na educação, ou, A gamificação da educação?** / Cristiano N. Tonéis. -- São Paulo: Bookess, 2017.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press. 2013.

WOOLFOLK, Anita E. **Psicologia da Educação**. Porto Alegre, 2000.

WERBACH, K., & Hunter, D. (2012). **For the win: How game thinking can revolutionize your business**. Wharton Digital Press.

APÊNDICE A – ARTIGO SUBMETIDO

[CE] Agradecimento pela submissão Caixa de entrada x



OJS - UNESC ojs@periodicos.unesc.net por cspa.acessoacademico.com.br
para mim ▼

15:29 (há 4 minutos) ☆ 😊 ↶ ⋮

Franciele do Nascimento Monteiro:

Obrigado por submeter o manuscrito, "ENSINO DE PORTUGUÊS E GAMIFICAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZADO" ao periódico Criar Educação. Com o sistema de gerenciamento de periódicos on-line que estamos usando, você poderá acompanhar seu progresso através do processo editorial efetuando login no site do periódico:

URL da Submissão: <https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/criaredu/authorDashboard/submission/9219>

Usuário: 2210-24f

Se você tiver alguma dúvida, entre em contato conosco. Agradecemos por considerar este periódico para publicar o seu trabalho.

Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE

CRIAR EDUCAÇÃO – Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação – UNESC <http://periodicos.unesc.net/index.php/criaredu>