

GAMIFICAÇÃO: UMA APLICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE BARAÚNA/RN.

Quéren-Hapuc Teixeira da Silva¹ Joyce Abreu Maia²

¹ Graduanda do curso Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia, Universidade Federal Rural do Semiárido-UFRSA, Mossoró. Email: hapucb@hotmail.com

² Docente do curso de Engenharia de Produção, Universidade Federal Rural do Semiárido-UFRSA, Mossoró. Email: joyce@ufersa.edu.br

Resumo: Os elementos gamificados, como desafios, objetivos e recompensas, quando inseridos em um contexto de aprendizagem, incentivam os alunos a se envolverem ativamente no processo, pois acabam tornando as atividades mais atrativas e divertidas. A gamificação desperta a motivação natural dos alunos e os torna mais tolerantes em dedicar tempo e esforço aos estudos. O uso da estratégia de gamificação no aprendizado da língua portuguesa tem mostrado que é uma abordagem eficiente para tornar o processo de ensino mais envolvente e motivador, pois quando incorporamos os componentes de jogos ou mecanismos de recompensas no contexto educacional, essa abordagem passa a estimular o engajamento dos alunos e potencializar a aquisição das habilidades linguísticas.

Palavras-chave: Gamificação. Educação. Língua Portuguesa.

1 INTRODUÇÃO

Busarello (2016) compreende que a gamificação se apropria de elementos estratégicos de jogos para que seja vinculada a diferentes contextos, onde esses elementos são usados em jogos ou em atividades que gerem diversão, com o propósito de fazer com que possa aumentar o engajamento e o aprendizado, alcançando comportamentos positivos as práticas nas quais são envolvidas. O mesmo autor também afirma que aplicar o processo pela busca de conhecimento com atividades divertidas pode ser algo extremamente motivador. Logo, quando se busca pela aplicação da gamificação na educação, trabalha-se estratégias de incentivo aos alunos de forma que eles se divirtam enquanto aprendem. O lúdico da gamificação torna o meio de aprendizado mais atrativo para crianças e adolescentes, já que, grande parte dessa sociedade que é composta por essa faixa etária tem uma parcela exagerada do seu tempo vinculada aos jogos virtuais ou redes sociais, gerando um obstáculo no desenvolvimento educacional dos alunos, pois o estudo convencional é visto por eles de modo obsoleto, maçante, quando comparado a infinidade de coisas que eles podem encontrar em tais plataformas.

Seguindo ainda o pensamento de Busarello (2016), é de suma importância que seja destacado que diferentemente de jogos, o fundamento principal da gamificação não é apenas de divertimento, ou seja, dentro dos métodos de gamificação é importante que sejam destacados os objetivos, metas, conquistas e recompensas em uma abordagem clara, pois isso fará com que os estudantes possam entender que os momentos usufruídos por essa técnica não serão apenas de diversão, e sim compreendido que realmente há um desenvolvimento educativo que gera resultados.

Através dessa problemática, surgiu o questionamento de como melhorar o desempenho dos alunos, e então buscaram-se cada vez mais alternativas que pudessem prendê-los ao seu vínculo estudantil, utilizando métodos de gamificação, seja por meio virtual ou por meio de objetos tangíveis, como produção de projetos escolares. Assim, a pergunta de pesquisa é: *É possível aplicar a gamificação em estudantes do ensino fundamental como forma de gerar melhor conhecimento da língua portuguesa?*

E a partir deste questionamento, buscou-se a gamificação como uma possível hipótese para solucionar o problema. Compreendendo o funcionamento da implantação deste método, será traçado o objetivo de elaborar uma estratégia dentro do método de gamificado escolhido para expandir os processos internos de aprendizado gerando melhores resultados sobre o conhecimento da língua portuguesa, e assim será concluído na etapa final da pesquisa quais são as vantagens que esse mecanismo pode proporcionar, por meio de comparações de resultados obtidos com dados de desempenho anteriores a esse recurso, e analisando se existem de pontos negativos na inclusão dessa ferramenta, e se existem, como corrigi-los.

Como citado por Gabriel (2013) as tecnologias estão evoluindo de forma apressada, e isso gera uma necessidade da frequente atualização, aprendizado e educação, pois só assim as pessoas conseguem operar diante das rápidas transformações do mundo, e isso modifica completamente a cultura da educação. E por essa situação, o problema que será estudado mostrou-se em função do avanço da tecnologia e o acesso facilitado aos meios virtuais, que de forma geral, que é frequente e atual. E por isso, a educação também acaba sendo obrigada a sugerir novos meios e instrumentos pedagógicos para que os estudantes se sintam motivados na busca por educação.

Uma das ideias principais do artigo é entender de forma mais ampla quem são os estudantes do ensino fundamental que participaram do estudo e seus perfis, já que conforme mencionado por Bacich e Moran (2018) o aprendizado do aluno se torna mais considerável quando passa a ser motivado intimamente, considerando, por exemplo, seus interesses. E diante disso, serão encontradas inúmeras estratégias dentro da sistemática adotada, fazendo com que o aluno possa explorar cada vez mais seus potenciais.

Essa pesquisa encontra-se dividida em cinco seções: Esta introdução, o referencial teórico sobre gamificação e suas estratégias, a metodologia com a classificação da pesquisa e o método, os resultados e discussões da aplicação e as conclusões do trabalho.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de metodologias ativas como estratégias gamificadas se tornam necessárias para melhorar as perspectivas e alavancar desempenhos dos alunos que fazem uso. No aprendizado da língua portuguesa, a complementação do básico, que é o convencional apresentado em aula, junto com as técnicas deixam os alunos mais dispostos a participarem das atividades e se dedicarem ao aprendizado da língua, pois enxergam metas e desafios a serem cumpridos, isso vai além da simples obrigação estudantil.

2.1 GAMIFICAÇÃO

A metodologia ativa dá ênfase ao desenvolvimento direto e participativo do aluno, seja experimentando, criando, compartilhando espaços, tempo, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que compõem esse processo ativo que é o aprendizado. Dentro do conceito de metodologia ativa, temos tarefas que são inclusas onde exigem que os alunos identifiquem os caminhos que desejam seguir para resolver problemas à medida que constroem seu conhecimento. Por muito tempo, ensinar transferindo conhecimento é importante, mas aprender fazendo perguntas e experienciar é mais propício a uma compreensão mais significativa. E ensinar com jogos é definir o percurso de aprendizagem por meio de desafios que os alunos se sentem desafiados a superar a cada momento.

A gamificação trata da execução de jogos em circunstâncias que não correspondem ao próprio contexto de jogos, intermediando soluções, como estimular o engajamento em um determinado grupo de pessoas, conforme descreve Tonéis (2017). Os jogos são integrantes presentes no cotidiano de todos, e por isso surge a oportunidade de utilizá-los nas mais diversas e possíveis situações, com intuito de gerar motivação e obter resultados mais satisfatórios em tarefas que normalmente são vistas com pouco interesse.

Com essa característica de despertar interesse no desenvolvimento de tarefas, o cenário educacional avistou uma grande oportunidade em utilizar esse recurso de forma pedagógica, não

transformando jogos em atividades, mas inserindo suas configurações. É interessante destacar que, como dito por Alves (2015), a gamificação não é um recurso apenas tecnológico. Ou seja, pode ser utilizado de várias formas, não importa o meio em que é desenvolvido, mas a técnica em si.

2.2 GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO EDUCATIVO

A gamificação incentiva uma aprendizagem mais ativa, onde os alunos são incentivados a tomar decisões, resolver problemas e explorar diferentes abordagens. Os jogos geralmente promovem um ambiente mais colaborativo para os alunos experimentarem de uma forma que não haja medo quando cometem erros e aprender sem ter o pavor de consequências negativas.

Como relatado por Tóneis (2010) quando usamos os jogos e as brincadeiras em nível científico, integrando crianças e adolescentes em situações que precisam de raciocínio, tomada de decisões ou soluções, essas práticas passam a ganhar mais importância na aplicação em sala de aula.

Saviani (1991) afirma que a educação contemporânea está estreitamente relacionada à consciência que as pessoas têm delas mesmas, e essa consciência passa a variar com o tempo, o lugar e o modelo de sociedade. E por isso, percebemos o quanto a educação é importante e influencia, onde simultaneamente é influenciada pela sociedade, e por isso sua necessidade constante de mudança.

Garris, Ahlers e Driskell (2002) declaram que a gamificação aplicada a um ambiente de ensino passa a ser uma estratégia que busca a estimulação dos interesses pessoais dos alunos, culminando em um processo de aprendizagem mais rápido. E para que todo o processo da gamificação aconteça de maneira competente, o âmbito escolar, de um modo geral, precisa se transformar, gerando acolhimento e criatividade. Se compararmos com as práticas comuns, que são memorização ou repetição, com essa estratégia criativa da aprendizagem, entendemos o quanto ainda é necessário progredir para que todos tenham aberturas com a educação.

A essência está em estimular a criatividade individual, promovendo a compreensão de que todos são capazes de se desenvolver como pesquisadores, exploradores e realizadores. E é fundamental que os alunos percebam que podem assumir riscos, aprender com seus colegas e descobrir seu próprio potencial. Dessa forma, o processo de aprendizado se transforma em uma aventura contínua, uma atitude constante e um progresso permanente.

Considerando que o processo estratégico é a identificação das atividades que uma determinada empresa exerce, expandindo métodos que possam atingir os objetivos atribuídos a ela, compreende-se que o mundo e a tecnologia em seu desenvolvimento obrigam a escola a ser um ambiente mutável para acompanhar as mudanças naturais que os estudantes passam ao se vincular intimamente com o mundo tecnológico.

Assim, todos sofrem uma reconfiguração e os discentes passam a moldar suas novas metas, objetivos de vida, a forma que vivem e afins, e consequentemente esses novos perfis estudantis requerem novos métodos de ensino. Por tanto, muda-se também a maneira de transmissão do ensinamento, buscando a evolução de melhor desempenho educativo, ou seja, criando estratégias para facilitar os processos didáticos.

2.3 A GAMIFICAÇÃO INTRODUZIDA NO APRENDIZADO DA LÍNGUA PORTUGUESA

Moran (2018) afirma que as Metodologias Ativas são estratégias de ensino nas quais os estudantes desempenham o papel central na construção de seu próprio conhecimento e trajetória formativa. Ou seja, eles são protagonistas no processo de aprendizagem e se envolvem ativamente em todas as atividades propostas, sejam reflexões, questionamentos, análises ou criações, dentro ou fora da sala de aula, em uma forma de educação híbrida.

Sabendo que a gamificação é uma metodologia ativa e é uma abordagem que utiliza elementos de jogos para engajar e motivar os alunos em processos de aprendizado, quando utilizado no contexto do aprendizado da língua portuguesa, identifica-se diversas formas de aplicações e maneiras que possam tornar as aulas mais dinâmicas e divertidas, incentivando os

alunos a se envolverem de forma ativa no processo de aprendizagem.

Para Rodrigues, Pintos e Gomes (2022), a utilização da gamificação em sala de aula deve estar em harmonia com as aulas ministradas pelo professor, especialmente no ensino da Língua Portuguesa. Isso implica dizer que os jogos ou dinâmicas em que os alunos irão participar devem estar em conformidade com o conteúdo programado do planejamento de aula da disciplina, assim facilitando o modo que cada aluno passará a compreender e conseqüentemente se envolver de maneira mais ativa.

Segundo Brito e Viana (2019) é essencial encontrar uma abordagem equilibrada que permita aos professores de Língua Portuguesa adotarem esse método, a fim de motivar os alunos no processo de aprendizado, para que eles sejam simultaneamente conectados com as dinâmicas da sociedade atual.

Ao tornar o processo de aprendizagem em uma experiência divertida e desafiadora, os alunos passam a desenvolver suas habilidades linguísticas de maneira mais eficaz e duradoura.

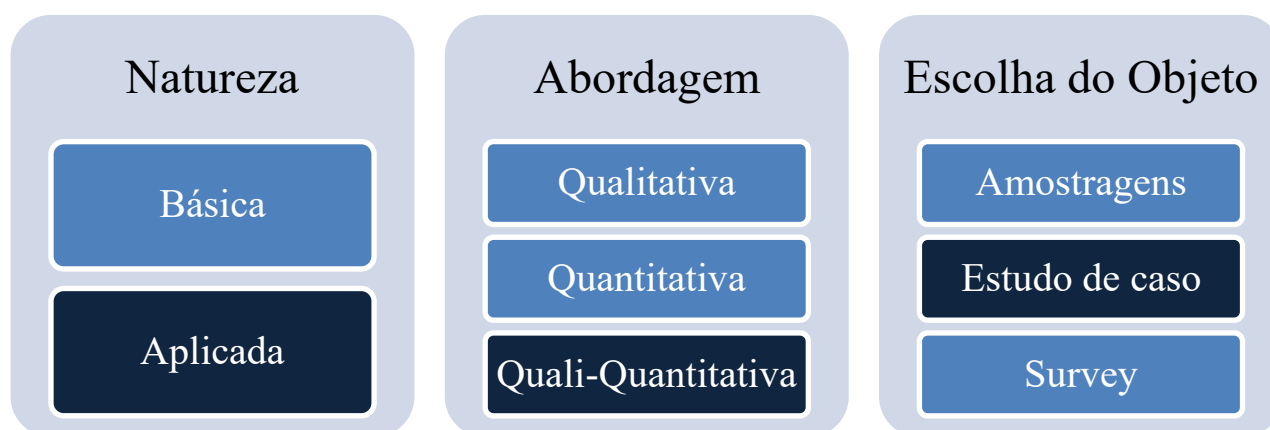
3 METODOLOGIA

Esta seção apresenta a metodologia da pesquisa, sendo subdividida em classificação da pesquisa e método.

3.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Esse trabalho pode ser classificado em diferentes dimensões: Natureza, abordagem e escolha do método. A classificação se encontra na Figura 1:

Figura 1 – Classificação da pesquisa



Fonte: Autoria própria

Este trabalho classifica-se quanto à natureza como pesquisa aplicada, que para Marconi e Lakatos (2021) permite que os resultados encontrados sejam aplicados em um problema real, afim de solucioná-lo. Quanto à abordagem, essa pesquisa é quali-quantitativa, pois usa dados numéricos e não numéricos. Já quanto à escolha do objeto, trata-se de um estudo de caso, que de acordo com Lozada e Nunes (2018) permite o estudo exaustivo de um determinado objeto de pesquisa, favorecendo uma compreensão profunda do processo onde a pesquisa se insere.

3.2 MÉTODO

Durante o período inicial do ano de 2023, entre os meses de fevereiro a junho, foi implantado um processo produtivo com estratégias gamificadas no intuito de medir e comparar os resultados dos alunos do ensino fundamental II da disciplina de língua portuguesa em uma escola da cidade de Baraúna/RN.

No ano anterior, 2022, o processo de aprendizado intermediado pela professora se dava por meio da explicação do conteúdo da disciplina e atividades avaliativas durante o bimestre para que fosse medido o desempenho dos alunos na determinada disciplina. Foram implementadas duas

estratégias de gamificação com os alunos.

A primeira estratégia implantada foi a de pontuação e recompensas, onde se atribui pontos e recompensas aos alunos por completarem tarefas e alcançarem objetivos, criando um senso de competição saudável e incentivando a participação ativa. Os alunos ganhavam um ponto ao responderem corretamente todas as perguntas de gramática de todas as atividades anteriores a alguma atividade avaliativa e eles poderiam usar as pontuações colecionadas para ficarem de fora de uma atividade avaliativa. Ou seja, os alunos respondiam corretamente todas as atividades das aulas de gramática da língua portuguesa e a cada atividade completa com cem por cento de acerto, o aluno ganhava um ponto. Os alunos poderiam formar grupos para que houvesse mais competitividade.

Além disso, foram oferecidos níveis de recompensas, como o fato de que quanto mais pontos os alunos ganhassem, menos atividades avaliativas eles participariam, mantendo o engajamento.

A segunda estratégia foi a de usar plataformas educacionais digitais, onde o livro e o acesso ao conteúdo da disciplina passaram a ser virtuais. Aumentando a expectativa e entusiasmo dos alunos, já que é um ambiente naturalmente lúdico e envolvente. A plataforma principal utilizada no estudo é nomeada como Geekie One, e a mesma já foi reconhecida como o material didático mais bem-avaliado do Brasil no ano de 2021 através da pesquisa apresentada pelo jornal Folha de São Paulo, onde foram entrevistadas 130 mil famílias para analisar a capacidade de adaptação e o acesso a recursos digitais. Essa plataforma foi vista como uma estratégia principalmente pela escola estudada, já que é uma forma de manter os métodos de estudos atualizados e diferenciado das demais escolas atuais. A plataforma conta com o acoplamento do Youtube, atuando como recurso extra com vídeos atrativos sobre os conteúdos estudados. O ambiente virtual de estudos também conta com atividades que podem ser realizadas por outros aplicativos, como canva, word, powerpoint, etc, que fizeram com que as aulas se tornassem mais interessantes no ponto de vista do estudantes participantes da pesquisa.

A plataforma utilizada como segunda estratégia dispõe de funções que auxiliaram totalmente a primeira estratégia citada, pois era possível acompanhar quase que de modo instantâneo o desempenho dos alunos, gerando competitividade, interação, interesse e atenção. Possibilitando também a professora de compreender as dificuldades dos alunos e buscar por soluções.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As análises de dados abaixo foram realizadas de modo comparativo. Cada tabela abaixo corresponde a uma turma de alunos que passou pela pesquisa. Em todas as tabelas são apresentados o número de alunos da turma, as notas do 1º e 2º bimestre do ano de 2023.

Na Tabela 1, a média bimestral antiga representa as notas dos alunos analisados antes do uso de estratégias gamificadas e a média bimestral atual representa as notas após o uso da gamificação. A variação percentual é equivalente ao aumento percentual de cada aluno, considerando 20 alunos da turma do 6º ano. Onde, respectivamente, uma não fez uso dos recursos e a outra sim.

Tabela 1 - Análises de notas (6º ano).

Alunos	Média Antiga	Bimestral	Média Atual	Bimestral	Variação Percentual
1	7		8,8		26%
2	6,6		9,5		44%
3	5,3		9,5		79%
4	5,3		9,6		81%
5	6,1		7,2		18%
6	5,5		8,4		53%
7	5,2		8,4		62%
8	5,3		9,5		79%

9	6,3	8,6	37%
10	6,1	7,7	26%
11	6,4	8,9	39%
12	6	9,3	55%
13	7	8,7	24%
14	5,2	8,9	71%
15	7,2	8,9	24%
16	4,4	8,7	98%
17	4,8	7,2	50%
18	4,8	9,9	106%
19	6	9,4	57%
20	4,8	8,1	69%

Fonte: Autoria própria.

Durante a pesquisa foi observado que a turma citada na tabela acima (Tabela 1), são alunos que possuem a idade entre 11 e 12 anos, e estão na fase inicial do contato com tecnologias de modo geral, e com isso, é notório que o desempenho com o uso dos recursos é bem superior quando comparado aos alunos das outras turmas pesquisadas, pois eles se sentiam mais empenhados e motivados com as novidades que eram apresentadas. A primeira nota reflete o primeiro contato, a novidade, a adaptação com as estratégias, incluindo a dificuldade inaugural de usar uma plataforma de estudos virtual, a *Geekie One*, que é a plataforma de estudos utilizada na escola estudada.

Na Tabela 2 ocorreu de maneira invertida, onde as notas do 1º bimestre equivalem aos dados obtidos com o uso de gamificação e as notas do segundo bimestre não tiveram interferência do uso de nenhuma estratégia. Os dados analisados são da turma do 7º ano.

Tabela 2 - Análises de notas (7º ano).

Alunos	1º Bimestre	2º Bimestre	Variação Percentual
1	9,4	8,9	-5%
2	8,5	8,5	0%
3	9,5	8,3	-13%
4	9,3	8,8	-5%
5	7,6	7,1	-7%
6	9,6	8,5	-11%
7	7,8	8,3	6%
8	8,1	7,4	-9%
9	8,8	8,1	-8%
10	9,8	8,7	-11%
11	8,7	9	3%
12	9,7	8,7	-10%
13	9,8	9,1	-7%
14	8,6	7,4	-14%
15	7,5	7,2	-4%
16	9,3	9,3	0%
17	9,2	9	-2%
18	7	7,9	13%

19	6,9	7,7	12%
20	7,9	7	-11%
21	6,4	9	41%
22	9,7	8,4	-13%
23	9,4	8,8	-6%

Fonte: Autoria própria.

Os alunos da análise da Tabela 2 possuem uma maior diversidade quando se é relacionado a idade, podendo variar entre 11 a 17 anos. Esses alunos possuem um pouco mais de conhecimento em questões tecnológicas e se desenvolveram mais ainda com o uso de estratégias gamificadas.

A análise da Tabela 3 foi realizada da mesma maneira que a tabela anterior, a primeira nota como resultado obtido através do uso de estratégias e a segunda nota não.

Tabela 3 - Análises de notas (8º ano).

Alunos	1º Bimestre	2º Bimestre	Variação Percentual
1	9,8	9,3	-5%
2	9,8	8,8	-10%
3	10	8,8	-12%
4	9,5	7,8	-18%
5	9,9	8,7	-12%
6	10	8,3	-17%
7	7,8	6,5	-17%
8	9,4	7,4	-21%
9	10	9,1	-9%
10	9,9	8,2	-17%
11	8,3	8,5	2%
12	9,5	8,2	-14%
13	7,8	7,8	0%
14	8,6	7,1	-17%
15	9,8	8,7	-11%
16	9,1	7,7	-15%
17	9,9	9,2	-7%

Fonte: Autoria própria.

A turma do 8º ano tem alunos com a variação de idade entre 13 e 15 anos e são estudantes que se desenvolveram melhor com o uso das estratégias, e que entre 17 alunos, apenas 2 não

tiveram o desempenho menor sem o uso de gamificação, sendo o primeiro aluno com o mesmo desempenho da nota anterior e o segundo aluno com um desempenho maior de 2%.

Seguindo a mesma linha de estudo das Tabelas 2 e 3, temos a Tabela 4 com a demonstração de notas da turma do 9º ano.

Tabela 4 - Análises de notas (9º ano).

Alunos	1º Bimestre	2º Bimestre	Variação Percentual
1	9,7	8,8	-9%
2	9,9	8,3	-16%
3	7,9	7,2	-9%
4	9,2	8,6	-7%
5	10	8,2	-18%
6	10	8,9	-11%
7	6,4	7,2	13%
8	10	7,9	-21%
9	8,8	7,6	-14%
10	8,5	7,4	-13%
11	9,1	8,4	-8%
12	6,8	7	3%
13	8	7,2	-10%
14	9,2	8,3	-10%
15	7,9	6,3	-20%
16	8,2	7,1	-13%
17	9,4	7	-26%
18	8,6	8,5	-1%

Fonte: Autoria própria.

Os participantes da turma do 9º estão entre a faixa de 14 e 16 anos e também foram alunos que se desenvolveram melhor com o uso de estratégia gamificada, apesar da turma avaliada nessa tabela ter apresentado um pouco mais de resistência com o nível de interatividade nas atividades

propostas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A introdução de metodologias que fazem parte de estratégias de jogos no processo de aprendizagem da língua portuguesa tem mostrado resultados positivos significantes. Ao adotar estratégias gamificadas, os alunos se tornam mais ativos e motivados, o que acabou promovendo maior engajamento com o conteúdo.

A gamificação ofereceu um ambiente de aprendizado mais dinâmico e desafiador nas práticas do uso da língua portuguesa. Além disso, a capacidade de acumular-se pontos e receber recompensas incentivou a competição saudável entre os alunos e incentiva a melhoria contínua.

Outro aspecto positivo da gamificação é a aplicação do conhecimento em contexto, o que promoveu uma conexão direta com a dinâmica atual da sociedade, onde foram utilizados recursos analógicos e digitais, o que fez os alunos se motivarem a explorar diferentes mídias e tecnologias, enriquecendo sua compreensão da língua portuguesa e suas utilizações no mundo atual.

Em resumo, a gamificação na aprendizagem da língua portuguesa tem se mostrado uma abordagem eficaz para estimular o interesse a participação e o aprofundamento dos alunos no estudo da língua. Por meio dessa metodologia, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais estimulante, no qual os alunos se tornem protagonistas ativos de seu próprio desenvolvimento linguístico, alcançando resultados positivos tanto na aprendizagem do conteúdo quanto na motivação e engajamento com a língua portuguesa.

6 REFERÊNCIAS

- [1]ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadora um guia completo do conceito à prática**. 2. ed. ver. e ampl. São Paulo, DVS editora, 2015.
- [2]BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- [3]BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016
- [4]BRITO, Everton da Silva; VIANA, Flávia. O uso de metodologias ativas na formação docente de estudantes residentes do curso de Letras - Língua Portuguesa e Libras da UFRN. **Anais dos Woprkshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**, [S.l.], p. 711, nov. 2019.
- [5]GABRIEL, M. **Educ@r: a (r)evolução digital na educação**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.
- [6]GARRIS, Rosemary; AHLERS, Robert; DRISKELL, James E. **Games, Motivation, an Learning: a research and practice model**. *Simulation & Gaming*, Vol. 33 No. 4, December, 2002
- [7]MORAN, J. (2018). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso.
- [8]PLATAFORMA de educação Geekie One é material didático mais bem-avaliado do país. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 5 de agosto de 2021. Disponível em: [Geekie One é material didático mais bem-avaliado do país - 05/08/2021 - Empreendedor Social - Folha \(uol.com.br\)](https://www.folha.com.br/geekie-one-e-material-didatico-mais-bem-avaliado-do-pais-05/08/2021-empresario-social-2021/). Acesso em: 28 de maio de 2023.
- [9]RODRIGUES, Katiane Leal; PINTO, Suéli Barboza Costa; GOMES, Antônio Carlos. **A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa**. 2022. Artigo (Graduação em Licenciatura em Letras-Português) - Instituto Federal do ES – IFES – Campus Vitória – ES.
- [10]SAVIANI, D. **Educação: do senso comum à consciência filosófica**. 10 ed. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1991.
- [11]TONÉIS, Cristiano Natal. **Os games na sala de aula: Games na educação ou Gamificação na educação?** Bookess, 2017.
- [12]TONÉIS, Cristiano N. **A Lógica da descoberta nos jogos digitais**. Dissertação de mestrado, Tecnologias da Inteligência e Design Digital, PUC/SP, 2010.
- [13] MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021

[14] LOZADA, Gisele; NUNES, Karina da Silva. **Metodologia Científica**. Porto Alegre: Sagah, 2018