

# TECNOLOGIA, GAMIFICAÇÃO E ABORDAGEM COMUNICATIVA EM SALA DE AULA: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM DESTAQUE PARA ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA ADOLESCENTES DO NOVO MILÊNIO

*Viviane Ribeiro Andrade (UVA)*

[vivianeandrade07@outlook.com](mailto:vivianeandrade07@outlook.com)

*Silvana Moreli Vicente Dias (UVA)*

[silvana.dias@uva.br](mailto:silvana.dias@uva.br)

## RESUMO

O presente trabalho analisa a forma que a tecnologia tem impactado a vida de inúmeros adolescentes modernos nos distintos ambientes, com foco especialmente na sala de aula. Especificamente, busca investigar, por meio de um relato de experiência, a relação entre o uso tecnológico, a sala de aula moderna que faz uso da Abordagem Comunicativa e do ensino da Língua Inglesa para adolescentes, a fim de expressar a opinião destes jovens e, assim, buscar ter um olhar docente para o que melhor se encaixa na sala de aula nos dias de hoje. Para chegar às conclusões presentes por meio desta pesquisa, foram utilizados autores que estudam o comportamento adolescente e o uso tecnológico; a relação que o professor deve ter com tais recursos; alguns princípios que fundamentam a Abordagem Comunicativa; o conceito referente à Gamificação e às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs); e, por fim, teóricos que fundamentam a estrutura metodológica do trabalho. Ademais, este trabalho conta ainda com perguntas para chegar às conclusões necessárias quanto ao uso tecnológico em uma sala de aula com as características previamente mencionadas.

### Palavras-chave:

Gamificação. Abordagem Comunicativa.  
Ensino de Língua Inglesa.

## ABSTRACT

This study analyzes the way that technology has been impacting the life of many modern teenagers in different places, focusing specially in the classroom and it also investigates, through an experience report, the relationship between the technological use, the modern classroom which uses the Communicative Approach and English teaching for teenagers, in order to express the opinion of these young people and with it, find out a teacher's vision to notice what fits better the nowadays' classroom. In order to achieve the conclusions in this research, there was the use of authors who study the teenager behavior and the technological use; the relationship that the teacher may have with these devices; some principles that introduce the Communicative Approach, the concept that comes down to the Gamification and the ICTs and at last, authors who base the methodological structure of this study. Moreover, this research counts on questions to achieve the necessary conclusions when it comes to the technological use in a classroom with the previously mentioned characteristics.

### Keywords:

Gamification. Communicative Approach. English Language Teaching.

## ***1. Introdução: compreendendo a sala de aula atual***

Este trabalho representa uma construção em meio à tantas outras desenvolvidas ao longo do curso universitário de Letras. Dou início a ele mencionando algo que foi sempre muito enfatizado ao longo do percurso universitário. Trata-se do fato que fazer educação nos tempos atuais é uma missão desafiadora, considerando que a sociedade moderna está situada em uma fase de constantes mudanças e que nada é tão fixo quanto costumava ser. Olhar para o ensino da juventude brasileira com uma visão estática e que ficou presa ao que costumava ser há anos atrás é algo que certamente não será capaz de gerar frutos positivos tanto para o educador, quanto para o educando. Ambos se tornariam sujeitos frustrados e desmotivados.

Há um dito popular que afirma que deve-se “dançar conforme a música”, e isto aplica-se demasiadamente em luz à sala de aula moderna. Qual seria o propósito em trazer à tona um modelo de aula que já não é eficaz diante da realidade que se tem mundo afora? Além disto, do que adianta fazer educação se o educador não for capaz de buscar empatia com o seu aluno, de maneira que ele seja compreendido e respeitado?

Buscar essa compreensão, no entanto, não significa moldar-se a um padrão e perder suas essências e suas preferências pessoais. Trata-se de saber e estar disposto a fazer adaptações no meio profissional de acordo com as mais distintas circunstâncias, levando em consideração a realidade que está presente na sociedade de um determinado tempo.

Com isso, ressalto, por meio deste trabalho, a relevância de que o profissional de Letras ou de qualquer outra área que venha a englobar a licenciatura e/ou a educação tenha uma visão aberta ao fato de que as pessoas estão totalmente ligadas e impactadas no que diz respeito às mudanças tecnológicas. Em especial, a geração que veio dos anos 90 até os dias presentes. A atenção deve ser dada por profissionais graduados recentemente até aos mais experientes e renomados mestres. Afinal, comunica-se aqui sobre o conceito de sala de aula para os tempos presentes e isso tange o interesse para todos que se engajam cotidianamente no ato de lecionar.

Talvez seja preciso olhar para a sala de aula sob uma perspectiva de um lugar de novos começos e conhecimentos; e que, ainda, insere o cidadão jovem no mundo por meio do acesso ao diálogo, à informação, à cultura. Nesse sentido, pergunto: por que não o fazer por meio da tecnologia, a qual pode ser uma forma de lidar com a vida cotidiana? Esta

visão pode vir a fazer grandes diferenças a partir do momento em que a educação for centralizada também nas expectativas do aluno. Simplesmente inserir tecnologias em sala não fará da aula algo mais ou menos interessante. É necessário que seu uso seja intencional em atingir os objetivos de ensino.

É através desta perspectiva que a pesquisa ganha um norte. É retratado aqui um modelo de aula que seria mais eficaz para adolescentes contemporâneos que são tão apaixonados e apegados ao cenário tecnológico. Une-se aqui a gamificação, a abordagem comunicativa e a tecnologia.

## **2. Abordagem comunicativa, tecnologia e gamificação**

A Abordagem Comunicativa pode ser tratada como um método para ensinar a Língua Inglesa como segundo idioma. Muitos cursos de Inglês fazem uso desta técnica a fim de propor uma experiência na qual os alunos desenvolverão as quatro habilidades linguísticas da Língua Inglesa (*speaking, writing, reading e listening*, ou seja, falar, escrever, ler e ouvir), com a ênfase do ensino voltada para a comunicação (Cf. LARSEN-FREEMAN, 2000), ou seja, na habilidade *speaking*, sendo esta a que trata do desenvolvimento oral do aluno quanto ao uso do segundo idioma em questão; e as outras, voltam-se para a escrita, leitura e audição, respectivamente (Cf. ARAÚJO; DIAS; LOPES, 2016).

Com o passar do tempo, este método mais comunicativo foi sofrendo alterações diversas a fim de proporcionar um ensino da Língua Inglesa como segundo idioma que fosse deveras eficaz, inovador e que visasse à aprendizagem discente, de forma que a gramática não fosse tão explícita, fazendo com que o aluno pudesse desenvolver um certo nível de independência e consciência (Cf. SCHNEIDER, 2010) quanto ao que lhe é apresentado em sala.

A forma de ensinar inglês, desde então, passou a ser conectada de forma bem mais visível com a realidade na qual o aluno se encontrava, fazendo com que ele pudesse assumir uma postura de conhecimento sobre o que dizer ou como agir perante a um momento comunicativo (Cf. SCHNEIDER, 2010) por meio da fluência que lhe é tida como uma meta e um foco durante esse processo de aprendizagem comunicativa da Língua Inglesa (Cf. RICHARDS, 2006).

Diante destes contextos, inúmeras pessoas buscam cursos com esse estilo de ensino para que elas possam, além de alcançar o desenvolvimento comunicativo, atingir também realizações trabalhistas e pessoais, como a ida a intercâmbios ou viagens para meros fins de lazer. Isso ocorre também porque a Língua Inglesa é um requisito de suma importância nos dias de hoje.

No entanto, para alcançar a esperada fluência quanto ao idioma em questão, muitos alunos, especialmente adolescentes enfrentam uma prolixa batalha por anos estudando no mesmo ambiente, o mesmo idioma e, possivelmente, com as mesmas pessoas e formas de avaliação. Por conseguinte, essas podem vir a ser algumas das tantas justificativas pelas quais este grupo de discentes acaba face a face com o desânimo em seus estudos quanto ao Inglês, além do verdadeiro e grandioso desafio que é conhecer a fundo um idioma totalmente diferente do que eles estudaram por toda a vida.

Os adolescentes modernos geralmente sentem uma constante necessidade de ver mudanças e novidades acontecendo a todo instante, especialmente no contexto em que a sociedade do século XXI está vivendo, considerando que o domínio tecnológico se faz presente em todos os aspectos da vida de um jovem. Para o convívio em meio à sociedade atualmente, é necessária a compreensão de que onde a humanidade se expressava por cartas, telefonemas e meios similares se tornou obsoleta, dando lugar ao aqui e agora representado pelas mais diversas redes sociais, as quais possuem chamadas de vídeo, *emojis* e áudios, facilitando a comunicação entre as pessoas.

A tecnologia invade muito mais que a forma de se comunicar, expandindo-se às publicações de fotografias, solicitação de entrega de comidas e bebidas ou, até mesmo, para pedir um carro particular. Ela é capaz de trazer notícias e vídeos em tempo real, fazer compras de produtos em variados locais ao redor do mundo e permite escolher qual será a música a qual alguém irá ouvir por meio de streaming, por meio de aplicativos localizados tanto em computadores quanto em celulares. Vale ressaltar que a geração de adolescentes e jovens que se tem atualmente é fortemente movida por essa onda tecnológica.

Compreendendo um pouco acerca do funcionamento deste modelo de sala de aula, é tempo de pensá-lo como um aliado ao processo de gamificação. A união entre estes dois elementos pode gerar resultados

considerando o contexto, o tempo e a realidade que é presente em nossa sociedade.

Entende-se por gamificação, de acordo com Fadel e Ulbricht (2014), um processo de inserção de jogos em contextos nos quais eles não seriam utilizados. A sala de aula encaixa-se neste conceito, pois é vinculada aos tradicionais modelos: livros, alunos focados e professor falando. Para que a gamificação tecnológica aconteça nas mais diversas instituições de ensino, é necessária a presença das TICs em sala de aula. Tratam-se das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Unidas, essas ferramentas podem promover interesse no adolescente contemporâneo e pode vir a evitar uma evasão nas instituições nas quais o inglês é lecionado. Mais do que nunca, o estudo da língua inglesa é de suma importância, considerando o posicionamento de Pillatti e Santos (2011), a saber:

Atualmente as estatísticas demonstram que 400 milhões de pessoas falam inglês como língua nativa, por isso a língua inglesa tornou-se uma ferramenta essencial no mundo dos negócios, sendo esse fato irreversível. Além disso, sabe-se que o inglês é o principal idioma da maioria dos países, e que 75% das correspondências mundiais, 80% de conteúdos em computadores e 90% de informações via internet é na língua inglesa. (PILLATTI; SANTOS, 2011, p. 10)

No entanto, para alcançar a esperada fluência quanto ao idioma em questão, muitos alunos, especialmente adolescentes, enfrentam uma prolixa batalha por anos estudando no mesmo ambiente, o mesmo idioma e, possivelmente, com as mesmas pessoas e formas de avaliação. Por conseguinte, essas podem vir a ser algumas das tantas justificativas pelas quais este grupo de discentes acaba se desanimando de seus estudos quanto ao Inglês, diante do grande desafio, além do verdadeiro e grandioso desafio que é conhecer a fundo um idioma totalmente diferente do que eles estudaram por toda a vida.

Os adolescentes modernos geralmente sentem uma constante necessidade de ver mudanças e novidades acontecendo a todo instante, especialmente no contexto em que a sociedade do século XXI está vivenciando, considerando que o domínio tecnológico se faz presente em todos os aspectos da vida de um jovem. Para o convívio em meio à sociedade atualmente, é necessária a compreensão de que a vida humana onde a humanidade fez de cartas e telefonemas, por exemplo, meios de comunicação obsoletos. Entram em cena, então, os áudios, chamadas de vídeo e os emojis.

### 3. Metodologia da Pesquisa

Considerando esta breve descrição, podemos dizer que a tipologia deste trabalho se inclina primeiramente para a pesquisa-ação, um estilo de pesquisa bastante popular entre profissionais da educação que desejam pesquisar e desenvolver conteúdos práticos que geram melhorias. Gil (2006) conceitua a pesquisa como procedimentos intelectuais e técnicos que visam chegar a um conhecimento científico de algo. Thiollent (2007) conceitua ainda a pesquisa-ação da seguinte maneira:

[...] é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (THIOLENT, 2007, p. 16)

Dentro desta prática de pesquisa-ação, os alunos desta turma irão expor suas opiniões e visões. O *feedback* discente será de suma importância para as conclusões presentes neste trabalho, uma vez que eles podem ser considerados os alvos que se encontram inseridos nesse contexto tecnológico e de fins transformadores educativos. A base dentro deste contexto segue sendo a Abordagem Comunicativa, sendo a meta da atividade a comunicação, a tecnologia e a verificação da aprendizagem.

A coleta de dados para a realização desta pesquisa é considerada mister. É necessário questionar e verificar os dados de forma mais estatística ou objetiva, buscando trazer a ótica mais próxima da realidade por meio da opinião de quem vive corriqueiramente as aulas ministradas na instituição de ensino que visitei: os alunos. Afinal, eles são sujeitos que estão adquirindo novos conhecimentos e nós, professores, precisamos buscar a melhor forma de ser a ponte mediadora para os alunos.

Por isso, esse trabalho também contou com uma pesquisa do tipo qualitativa realizada via *Google* Formulários. Os alunos inseridos na realidade de sala de aula previamente descrita responderam ao questionário de forma anônima, sem qualquer forma de exposição.

O desenvolvimento desta pesquisa deu-se por meio do compartilhamento do *link* gerado para o acesso ao formulário, o qual ocorreu a partir do momento que coletei os e-mails dos alunos da turma e pude enviá-lo no “corpo” da mensagem. Todos os resultados que foram apresentados aqui consideraram a junção do uso tecnológico que é encontrado no curso de Inglês em questão de forma estatística, evidenciando buscar respostas para as problemáticas aqui presentes, considerando

principalmente a visão dos sujeitos da pesquisa sobre o tema central da pesquisa.

#### **4. Pesquisa e resultados**

Considerando que este trabalho tem como um de seus objetivos relatar algo que foi vivido por meio da parte autoral, este capítulo evidencia as particularidades e subjetividades do local visitado para a consumação desta pesquisa. Para isso, foi contextualizada a ambientação do curso, em termos de locação e organização interna.

A instituição visitada continha os requisitos necessários que atendiam à proposta da pesquisa aqui feita. No entanto, é de suma importância salientar que o contexto aqui exposto não representa a realidade que é presente em maior parte do Brasil. São poucas as instituições de ensino no Brasil que contam com recursos tecnológicos, e as que contam, em sua maioria, são de cunho particular. Trata-se de um interesse pessoal o aprofundamento neste tema que tem muito a ser desenvolvido.

Em função da realização desta pesquisa e deste trabalho, foi necessária a organização de uma aula que permitisse a aplicação do processo gamificador e que viesse a respeitar os princípios pré-requeridos pela Abordagem Comunicativa. Para tal, busquei o apoio de uma instituição de ensino que ensina a Língua Inglesa dentro dos preceitos desta abordagem e que pudesse me receber a fim de aplicar a pesquisa presente neste trabalho.

Todas as salas de aula deste recinto são equipadas com carteiras, *e-boards* e anúncios sobre o uso da língua inglesa, dicas e afins; tornando-se um ambiente favorável à imersão do aluno no idioma a aprender e até mesmo, um local confortável, posto que todas as salas são bem refrigeradas e a disposição de carteiras em sala é espaçosa e, ao mesmo tempo, elas estão localizadas próximo ao *e-board* e ao professor.

O dia 2 de observação foi mais agitado, no sentido de que os alunos estavam ali com o propósito de revisar o conteúdo visto até então, pois a prova deles seria realizada na semana seguinte. A aula toda foi basicamente centralizada em revisar de forma dinamizada e que pudesse trazer entretenimento para os docentes.

Ela seguiu o padrão da aula anterior, basicamente. Porém, alguns elementos foram alterados para se adaptar à razão principal da aula do

dia. O *My Voice Moment* ocorreu com a exibição de um vídeo acerca da temática “Halloween”, considerando que o curso teria também atividades após a aula no tocante à data em questão. O vídeo, além de divertido, ensinou aos alunos diversas expressões que tinham conexão com sentir medo. A seguir, eles deveriam elaborar sentenças incluindo essas expressões novas e depois expô-las oralmente para que a turma toda pudesse ouvir.

A próxima etapa foi a correção do trabalho de casa, pois este lhes havia sido solicitado na aula prévia. Toda aula eles têm trabalhos de casa a serem realizados. A forma que a correção ocorreu foi similar ao que aconteceu na aula anterior: o *e-board* foi utilizado, os alunos compartilhavam suas respostas e a professora ia conferindo juntamente a eles.

Foi a partir do momento descrito aqui, neste momento da minha observação, que o relato de experiência se torna mais principal. Todas as atividades até então descritas estavam ocorrendo na sala de aula estilo padrão do curso, até que, por fim, a turma foi levada para a sala mais tecnológica. Os alunos acomodaram-se nos pufes pré-dispostos na sala e imediatamente, notei que eles ficaram bastante à vontade, interagem tanto em inglês quanto em português, mas em grande parte do tempo, em inglês, seguindo a motivação proposta pelo lado docente.

Assim que entramos nessa sala, a professora distribuiu entre os alunos presentes um *tablet* para cada pessoa presente a fim de que houvesse a realização do jogo Kahoot, que estaria sendo projetado na tela do *E-Board*. Trata-se de um site que permite jogar *quizzes* em uma tela principal que projeta a pergunta e as respostas (geralmente entre 2 duas a quatro 4 respostas por questão). Os jogadores, para fins de conexão com o site “kahoot.it”, devem utilizar *tablets* ou aparelhos celulares para responder as perguntas presentes no jogo, tendo em vista que cada pergunta tem uma cor e um símbolo.

Para jogar em sala de aula também é necessário que, a partir do momento no qual o *quizz* é selecionado pelo professor, os participantes insiram em seus celulares ou *tablets* um código apresentado na tela principal para que entrem em uma sala virtual e escolham dividir-se em times ou individualmente. A brincadeira didática inicia-se e, por conseguinte, ela pontua o quão rápido os alunos conseguem acertar as respostas dentro do tema que fora previamente selecionado para a aula.

Este jogo faz, acima de tudo, com que professores tenham uma oportunidade de revisar tópicos na língua inglesa e de ter uma visão



sobre o que os alunos estão conseguindo adquirir em termos de conhecimento. Os alunos, dentro desse mesmo contexto, visualizam quais tópicos eles podem estudar e conhecer com maior profundidade. Um *quizz* neste site pode ser criado pelo usuário a partir do momento em que o cadastro é feito. Ele pode optar por criar seu próprio *quizz* ou por utilizar um *quizz* público desenvolvido previamente por um outro usuário do site.

Retomando o contexto da aula assistida, a professora havia informado anteriormente a mim que já existiam *quizzes* com o conteúdo que ela gostaria de revisar com eles e, com isso, ela já sabia qual jogo que ela deveria acessar. Eles fizeram todo o processo e, a priori, não fomos diretamente para a revisão pré-prova. Pelo fato de que estávamos à época de *Halloween*, o curso estava realizando atividades referentes a esta data de suma importância para a cultura estadunidense e, com isso, foi realizado um Kahoot com esse tema, para fins de descontração e conhecimento proposital de curiosidades inerentes à data celebrada.

Eles ficaram bastante animados durante a realização da atividade feita em duplas e criou-se imediatamente um clima mais competitivo em sala. Eles estavam bastante focados e entretidos com o jogo. Irritavam-se quando clicavam erroneamente em respostas que eles sabiam que não deveriam marcar e havia até mesmo provocações de alunos, afirmando que sabiam as respostas de perguntas mais difíceis, para que a turma toda pudesse ouvir.

A seguir, a professora fez uso de um jogo que abrangia todo o conteúdo necessário para a realização da prova. Notei que havia uma grande quantidade de vocabulário e expressões idiomáticas que foram lembradas ao longo da partida. Eles pareciam bem mais atentos a essa partida, pois nela havia uma forma de rever todo o conteúdo e analisar seus desempenhos. Ao final da partida, eles foram posicionados em rankings de primeiro, segundo e terceiro lugar. A disputa foi bastante acirrada, uma vez que eles apresentaram um confiança e um bom domínio do conteúdo que fora visto anteriormente.

Pude notar que eles levaram o jogo bem a sério, porém, comecei a observar que a interação não era feita 100% em inglês. Ao final da aula, a professora explicou a mim que, a partir do momento que eles iam para esta sala mais “gamificadora”, a interação ocorria de forma mais natural e que eles não eram obrigados a interagir fazendo uso da Língua Inglesa a todo instante, porém, dentro da observação que fiz a indução ao Inglês era sugestiva. No entanto, ao longo do jogo, por ser uma interação que

exige velocidade e comunicação ao mesmo tempo, eles por muitas vezes não se atentam ao uso da L2 e optam por uma comunicação mais imediatista na L1. Eles não deixam de interagir no segundo idioma, de alguma forma, pois as perguntas apresentadas a eles estão em Inglês e eles fazem um uso que pode até vir a ser inconsciente da habilidade *reading*.

Por fim, eles tiveram uma atividade de *halloween* no salão de espera e foram liberados em seguida. Para esta pesquisa, duas aulas observadas foram produtivas o bastante para que houvesse análises pessoais e a consideração da opinião dos alunos.

Os dados estatísticos levantados através das respostas do *Google* Formulários apontaram que 100% dos alunos consideram-se conectados ao meio tecnológico; pensam na inclusão da tecnologia à sala de aula como algo interessante e que gera muito aprendizado; e, além disso, consideram um fator motivador para o ensino de inglês.

Os números também apontam, em sua totalidade, que em vez de dificuldades, a tecnologia traz uma solução para professores, sendo uma ferramenta aliada ao trabalho docente. 100% associam o jogo Kahoot a uma fonte de ensino e que promove um melhor desenvolvimento do inglês como segunda língua.

## 5. *Considerações finais*

Nota-se claramente que os alunos participantes da enquête proposta posicionam-se contrários à ideia de que a tecnologia pode vir a ser uma rival do profissional de educação. Isso pode vir a ser uma forma de demonstrar para o professor que é necessário adequar-se às novas mudanças. Não se trata de transformá-las em uma preferência pessoal, porém, é sobre ter a capacidade de fazer modificações e adaptações considerando o contexto profissional do professor moderno que se inclina para a constante atualização social.

Esta proposta pode vir a transformar a sala de aula em um ambiente menos enfadonho e que propõe um conceito menos tradicional. Os alunos estão interessados em novidades, como se nota com as respostas às perguntas propostas. O professor deve estar sempre com o olhar no futuro, atento e sensível à voz de seus alunos. Isto se estende não somente no contexto tecnológico, mas como um todo. Trata-se de compreensão e acolhimento no contexto de aprendizagem não somente em uma aula de Inglês que faz uso da Abordagem Comunicativa, mas sim, de forma

geral, abrangendo escolas, cursos e outros ambientes nos quais o conhecer se faz presente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Alyne Ferreira de *et al.* Integrando as quatro habilidades linguísticas no ensino de língua inglesa. *Anais III CONEDU*, Ano III, n. 3, p. 1-12. Campina Grande: Realize, 2016. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/21259>.

Acesso em: 26/11/2021 03:37

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

PILATTI, A.; MARIANO DOS SANTOS, E.M. dos. O domínio da língua inglesa como fator determinante para o sucesso profissional no mundo globalizado. *Secretariado Executivo em Revist@*, v. 4, n. 4, 15 jun. 2011. Disponível em: [seer.upf.br](http://seer.upf.br). Acesso em: 15 out. 2019.

RICHARDS, Jack C. *Curriculum development in language teaching*. 1. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

SCHNEIDER, Maria Nilse. Abordagens de ensino e aprendizagem de línguas: comunicativa e intercultural. *Contingentia*, 2010, n. 1, p. 1, Porto Alegre: Congentia, 2010 Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/contingentia/article/view/13321>. Acesso em: 15 out. 2019.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa-ação*. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria; BATISTA, Claudia Regina; VANSIN, Tarcisio. *Gamificação na Educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao>. Acesso em: 25 set. 2019.