



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE LINGUÍSTICA, LITERATURA E ARTES – DLLARTES
COLEGIADO DE LETRAS, LÍNGUA INGLESA E LITERATURAS

EUTALIA JANINE FREIRE DOS REIS

GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO TECNOLÓGICO NO ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: NOTAS DA PLATAFORMA
LEARNINGAPPS.ORG

Alagoinhas

2025

EUTALIA JANINE FREIRE DOS REIS

**GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO TECNOLÓGICO NO ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: NOTAS DA PLATAFORMA
LEARNINGAPPS.ORG**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Colegiado de Letras, Língua Inglesa e Literaturas, Departamento de Linguística, Literatura e Artes (DLLARTES), *Campus* II, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), como requisito para obtenção do grau de licenciada.

Orientadora: Profa. ME. Edna Suzart Araujo

Alagoinhas

2025


EUTALIA JANINE FREIRE DOS REIS

**GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO TECNOLÓGICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA
NA EDUCAÇÃO BÁSICA: NOTAS DA PLATAFORMA LEARNINGAPPS.ORG**


Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado de Letras, Língua Inglesa e Literaturas, *Campus II*. Da Universidade do Estado da Bahia, como requisito a obtenção do grau de licenciada.

Alagoinhas, 31 de julho de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 EDNA SUZART DE ARAUJO FERNANDES
Data: 12/08/2025 21:03:21 -0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Profa. Me. Edna Suzart de A. Fernandes
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Documento assinado digitalmente
 MANOEL BARRETO JUNIOR
Data: 15/08/2025 09:17:34 -0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Manoel Barreto Junior
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Documento assinado digitalmente
 RISONETE LIMA DE ALMEIDA
Data: 12/08/2025 21:58:51 -0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Profa. Dra. Risonete Lima de Almeida
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO TECNOLÓGICO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: NOTAS DA PLATAFORMA LEARNINGAPPS.ORG

*Eutalia Janine Freire dos Reis*¹

RESUMO: Frente à revolução tecnológica que se presencia, não parece razoável que o ensino continue tradicional, já que este tipo de ensino pode levar ao descaso e desinteresse dos estudantes, principalmente no que concerne aos assuntos considerados como de certa dificuldade, como é o caso da gramática da Língua Inglesa (LI). Diante disso, busca-se com esse estudo, compreender de que forma a gamificação pode servir como recurso tecnológico para fornecer suporte ao ensino da gramática da LI por meio da plataforma *learningapps.org*. Dentro deste cenário, acredita-se que os dispositivos tecnológicos, bem como os *games*, podem ser utilizados como recursos auxiliares no ensino da gramática da LI, de forma a proporcionar aprendizados mais lúdicos, interessantes e ativos por parte dos estudantes. Para tanto, o presente trabalho tem como objetivo analisar como a gamificação pode atuar como um recurso tecnológico auxiliar no ensino da gramática da LI por meio da plataforma *learningapps.org*. Para isso, adota-se uma abordagem metodológica qualitativa e exploratória, de natureza básica, por meio de pesquisa bibliográfico-documental. As reflexões aqui apresentadas recorrerão aos estudos de teóricos como Freire (2017), no que se refere à educação; Gavin Dudeney e Nicky Hockly (2007) e Edwards (2012), para discutir tecnologia e educação, Cláudia Martins e Herivelto Moreira (2012) sobre o uso das tecnologias no ensino de línguas; Kapp (2012) para abordar a gamificação e os benefícios de seu uso, entre outros que demonstrarão como os dispositivos tecnológicos e a gamificação podem auxiliar no aprendizado da gramática da Língua Inglesa. Com esta pesquisa e as discussões realizadas, espera-se demonstrar que os dispositivos tecnológicos, bem como os *games*, são recursos capazes de auxiliar no ensino da gramática da Língua Inglesa.

Palavras-chave: recursos tecnológicos; gamificação; ensino de LI; *learningapps.org*.

ABSTRACT: In light of the current technological revolution, it no longer seems reasonable for education to remain rooted in traditional methods, as such approaches may lead to student disengagement and disinterest—especially in subjects often perceived as challenging, such as English grammar. Given this context, the present study seeks to understand how

¹ Graduanda em Letras - Língua Inglesa e Literaturas, Departamento de Linguística Literaturas e Artes, DLLARTES, Campus II da Universidade do Estado da Bahia – UNEB. E-mail: eutaliajreis@gmail.com.

gamification can serve as a technological tool to support the teaching of English grammar through the platform learningapps.org. Within this scenario, it is believed that technological devices, as well as games, can be used as auxiliary instruments in the teaching of English grammar, making learning more playful, engaging, and participatory for students. Therefore, this study aims to analyze how gamification can function as a technological aid in English grammar instruction through learningapps.org. For this purpose, a qualitative and exploratory methodological approach of a basic nature is adopted, through bibliographic and documentary research. The theoretical reflections are based on the works of scholars such as Freire (2017) on education; Gavin Dudeney and Nicky Hockly (2007), and Edwards (2012) on technology and education; Claudia Martins and Herivelto Moreira (2012) on the use of technology in language teaching; and Kapp (2012) regarding gamification and its benefits, among others who demonstrate how technological resources and gamification can enhance English grammar learning. Through this research and the discussions it fosters, it is expected to confirm that technological tools, along with games, are effective resources capable of supporting the teaching of English grammar.

Keywords: technological tools; gamification; LI teaching; learningapps.org.

INTRODUÇÃO

A ideia de educação engessada, com alunos sentados em filas paralelas, onde apenas ouvem o que o professor fala e anotam, encontra-se desatualizada e ultrapassada. No livro *Pedagogia do oprimido* (2017), Paulo Freire denomina esse tipo de educação como “educação bancária”. Nesta concepção o conhecimento é apenas transferido de uma pessoa para outra, sem que haja qualquer tipo de reflexão ou pensamento crítico, fazendo com que os alunos se tornem aprendizes meramente passivos, sem atitudes reflexivas e críticas, alheios às discussões e incapazes de emitir uma opinião ou manter um posicionamento.

Ocorre que, neste mundo globalizado é impensável continuar com um modelo de educação arcaico quando se tem à disposição celulares ultratecnológicos, supercomputadores, fechaduras eletrônicas e carros elétricos. Juntamente com o desenvolvimento da tecnologia, as formas de ensino têm se atualizado e se modernizado, sendo utilizadas como aliadas no ensino escolar. Hoje tem-se lousas digitais nas salas de aula, que permitem ao professor ensinar de formas variadas, com realidade virtual e tecnologia em terceira dimensão.

Frente à enxurrada de conhecimento e informações a que os estudantes são submetidos o tempo todo, estes raramente têm paciência para permanecer sentados durante horas em frente a um professor, de forma monótona e por isso acredita-se que, dificilmente o aluno terá interesse em participar da aula ou se esforçar para aprender o conteúdo. Diante disso, buscou-se entender com esta pesquisa, de que forma a gamificação pode servir como recurso tecnológico que forneça suporte no ensino da gramática da Língua Inglesa por meio da plataforma *learningapps.org*?

Isto posto, acredita-se que os *games*, podem ser utilizados como suporte no ensino da gramática da LI. Pressupõe-se que, a inserção de jogos interativos nas práticas de ensino, pode aumentar o interesse dos estudantes pela aprendizagem, mantendo sua atenção por mais tempo. Para responder o problema levantado nessa pesquisa, foi analisado de que forma a gamificação pode servir como recurso tecnológico de suporte ao ensino da gramática da LI por meio da plataforma *learningapps.org*.

De forma mais específica, foram relacionados os aspectos teóricos que discorrem sobre o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) e que se referem ao desenvolvimento da aprendizagem da LI. Foi conceituado o termo gamificação, a fim de que se compreendesse e se dissociasse da ideia de *game*, de modo que se entendesse a extensão desse termo e suas potencialidades. Foi apresentada a plataforma *learningapps.org*, e se refletiu acerca dos benefícios de seu uso como suporte para o ensino da gramática da LI na educação básica.

O interesse em pesquisar sobre o ensino de gramática na Língua Inglesa com o uso da gamificação, nasceu do fato de ter notado, não só durante as observações do estágio, mas desde os estudos enquanto aluna na universidade, o quanto esse assunto aflige os estudantes. Ao cursar o componente Estágio Supervisionado I na Universidade, a autora percebeu o pouco de importância que era conferida ao ensino da gramática da LI. Por outro lado, em outra escola observou-se que o trabalho com relação à parte gramatical era mais ativo, no qual o professor ensinava tanto interpretação quanto gramática, utilizando da ludicidade e da repetição - o que fazia com que os estudantes ainda treinassem o *speaking* e o *listening*.

A dificuldade demonstrada pelos alunos em aprender a gramática inquietou a autora a querer pesquisar uma forma de ensinar, que fizesse os estudantes entenderem que o estudo da gramática da LI não é difícil e pode ser aprendido de forma leve e descontraída. Assim sendo, a utilização de recursos tecnológicos, bem como de *games* no ensino da gramática da LI se destacam como objeto científico

desta pesquisa. Este estudo mostra-se relevante na medida em que pode ser útil para profissionais da área da educação que estejam interessados em buscar diferentes maneiras de ensinar e que estejam dispostos a fazê-lo de forma lúdica, descontraída e interessante para os estudantes.

Esse estudo é importante, pois, a partir dele, professores passarão a conhecer uma plataforma onde é possível criar novas atividades, de acordo com seu gosto ou em consonância com o nível de suas turmas ou utilizar as já existentes e hospedadas no *site*, motivando seus alunos a aprender de uma forma nova, diferente e divertida, abandonando o tradicionalismo que, por vezes, aumenta a falta de interesse dos jovens em aprender a Língua Inglesa.

A partir dessas reflexões, este estudo se desenhou da seguinte forma: No primeiro momento foram relacionados os aspectos teóricos que abordam o uso das TDIC's e o desenvolvimento da aprendizagem da LI. Em seguida, foi feito um breve relato acerca da evolução no ensino da gramática da Língua Inglesa, abordando suas bases teóricas e métodos de ensino, dando seguimento foi conceituado o termo gamificação, para que não houvesse interpretação equivocada acerca da nomenclatura, dissociando-o da ideia apenas de *game* e explorando todo seu potencial de utilização. Por fim, foi apresentada a plataforma e após foi criada uma atividade de forma a explorar as ferramentas da mesma e a partir disso foi refletido sobre os benefícios de seu uso como suporte para o ensino da gramática da LI na educação básica.

Acredita-se, com este estudo, que a utilização das tecnologias aliadas à educação, pode ser benéfica no que se refere ao auxílio no ensino e conseqüentemente na aprendizagem dos estudantes, principalmente nos conteúdos que apresentam maiores dificuldades para a maioria deles, como é o caso da gramática da Língua Inglesa.

METODOLOGIA

Esta pesquisa se baseou em uma revisão bibliográfico-documental, buscando pontuar os benefícios do uso da plataforma *learningapps.org* no ensino de Língua Inglesa, explorar as formas de utilização desta plataforma e explicar como ela pode servir de suporte ao ensino, despertando autonomia, criatividade e motivação dos estudantes para aprender uma segunda língua.

Gerhardt e Silveira (2009) conceituam metodologia como um estudo sistemático dos métodos utilizados para fazer uma pesquisa científica. Busca-se com a metodologia explicar o caminho percorrido durante todo o processo de pesquisa, suas etapas e as ferramentas utilizadas para que se consiga chegar aos resultados, ideia corroborada por Fonseca (2002).

A pesquisa em questão teve como objetivo principal analisar se a inserção da tecnologia serviria como suporte no ensino da gramática da Língua Inglesa na educação básica. Mais precisamente o que se buscou foi investigar se a utilização da plataforma *learningapps.org* poderia ser utilizada como suporte no ensino, no sentido de fazer com que os alunos, por meio dos games, se interessassem e tivessem mais facilidade e prazer no aprendizado. A ideia desta pesquisa é aproximar crianças e jovens dos seus estudos através da utilização de dispositivos tecnológicos, de preferência gamificados, universo no qual esse público-alvo está imerso.

Para tanto imprimiu-se a esta pesquisa, como cunho metodológico, uma abordagem qualitativa, na qual buscou-se analisar se, com o auxílio de determinados recursos tecnológicos seria possível cativar e manter a atenção e o interesse dos aprendizes de LI, fazendo com que estes tenham mais empenho, motivação e facilidade no aprendizado da gramática.

Nesta pesquisa foi analisada e aprofundada a compreensão das informações já formuladas por outros pesquisadores, bem como das produzidas na própria pesquisa. Conforme Gerhardt e Silveira (2009) a pesquisa qualitativa preocupa-se com aspectos que não podem ser quantificados, baseando-se na compreensão e funcionamento das dinâmicas sociais. Minayo (2001) diz que esse tipo de pesquisa é criticada pelo seu empirismo, subjetividade e envolvimento emocional do pesquisador.

Como o objetivo desta pesquisa é gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da ciência e sem aplicação prática prevista (Gerhardt e Silveira, 2009), confere-se a ela natureza básica. Com o propósito de familiarizar-se com o problema (Gerhardt e Silveira, 2009), adota-se para esta pesquisa um caráter exploratório, visando obter, no estudo em questão, pressupostos maiores e o embasamento necessário à fundamentação das hipóteses aqui investigadas, para ao final validá-las ou não.

Para tanto, procede-se com uma pesquisa bibliográfica, fazendo-a por meio de leituras de livros e artigos científicos de autores já publicados, para a partir deles recolher informações e conhecimentos prévios existentes (Fonseca, 2002) e a partir

deles conceituar os termos chave da pesquisa, diferenciá-los, explicá-los e por fim, mostrar os resultados encontrados. Arelado a isso temos a análise da plataforma em si, o que aqui pode ser considerado de forma analógica com um “documento” o qual será explorado com o fim de demonstrar suas possibilidades de uso e benefícios.

Para responder às questões levantadas em relação à plataforma *learningapps.org*, objeto desta pesquisa, a análise de dados se deu através da técnica da análise de conteúdo. De acordo com Gomes (apud MINAYO, 1994), nessa técnica, inicialmente o que predominava era o aspecto quantitativo, porém atualmente o que se vê é a aplicação desta técnica na verificação de hipóteses. Assim, busca-se confirmar ou não as hipóteses formuladas diante da observação do quanto explicitado a partir da análise dos dados obtidos no estudo.

Isto posto, analisou-se a plataforma *learningapps.org*, a qual é composta por diversos tipos de atividades gamificadas, no intuito de explorar seu funcionamento e formas de utilização, explicando de que forma sua aplicação poderia servir como um facilitador no ensino da gramática da LI.

Na busca por resultados, foi escolhido dentre toda a plataforma, um modelo de game, para a partir dele aprofundar o conhecimento acerca do funcionamento, demonstrando o processo de criação, formas de utilização e benefícios, para ao final entender se e de que forma esta plataforma pode ser utilizada como suporte para o ensino de aspectos gramaticais da Língua Inglesa para alunos da educação básica.

APORTE TEÓRICO

O uso das TDIC's e o desenvolvimento da aprendizagem da LI

Esta pesquisa discorreu a respeito da utilização da gamificação como recurso tecnológico auxiliar no ensino da gramática da Língua Inglesa por meio da plataforma *learningapps.org*. Iniciou-se a pesquisa com as ideias de Freire (2017) acerca da educação, com o objetivo de demonstrar que as formas tradicionalistas de ensino podem estar gerando desinteresse nos estudantes, uma vez que eles estão cada vez mais envolvidos na velocidade das informações proporcionadas pela tecnologia.

Segundo o próprio Freire (2017), a educação bancária torna os estudantes “recipientes passivos”, desestimulados, sem atitude e sem capacidade de reflexão. Freire (2017) defende uma educação onde haja diálogo, reflexão e crítica entre

professor e aluno, acerca da realidade. Com a rapidez da informação e o amplo acesso dos jovens às tecnologias, torna-se cada vez mais difícil mantê-los sentados apenas ouvindo o professor e por isso, acredita-se que ao retirar o estudante desse modelo engessado de ensino e trazê-lo para a modernidade, inovação e interatividade, ele se sentiria mais motivado a aprender.

A utilização da tecnologia no ensino de línguas não é algo novo, muito pelo contrário, denota-se seu uso desde os anos de 1960 com os laboratórios de línguas (Dudeny e Hockly, 2007). Algum tempo depois, com o surgimento dos computadores domésticos, surge uma denominação específica para o uso das tecnologias aplicadas ao ensino de línguas: CALL (Computer Assisted Language Learning), uma nomenclatura inclusiva e não exclusiva, cujo foco está na tecnologia e no ensino e aprendizado de línguas. (Martins e Moreira, 2012)

A utilização da tecnologia provoca muitos debates e gera inúmeros trabalhos na área do ensino de línguas, mas, a ideia que prevalece na área é de que ele seja visto apenas como um recurso, como bem diz Wilson Leffa, o computador não substitui nem o professor nem o livro. (LEFFA, 2006).

Do mesmo modo, Gavin Dudeny e Nicky Hockly (2007) discorrem acerca da utilização da tecnologia como uma ferramenta complementar no ensino e não como um fim em si mesma. O objetivo da inserção da tecnologia no ensino é enriquecer as práticas pedagógicas e tornar o aprendizado mais envolvente e acessível. Porém, a integração das TDIC's com as práticas pedagógicas deve ser feita de forma consciente, para que se possa potencializar o processo de ensino-aprendizagem de línguas.

O uso das TDIC's pode promover ainda a autonomia dos estudantes. Na medida em que é promovida a alfabetização digital, os alunos poderão por si só explorar conteúdos de acordo com seu interesse. É o que defendem em seus estudos, Gavin Dudeny e Nicky Hockly (2007) citando que a aprendizagem deve estar focada no estudante, para que estes tenham papel ativo e autônomo. Através dos seus estudos vê-se ainda como o contato com a *Internet* por meio de vídeos e redes sociais promove a interatividade dos alunos com a LI.

Uma grande característica que pode diferenciar o desempenho de diferentes pessoas no ensino de LI está no que se refere à motivação (Burns e Richards, 2012) e esta mesma força é o que sustentará o processo. Segundo o dicionário Aurélio, motivar é ato ou efeito de motivar, de despertar o interesse por algo, e é justamente o

que se pretendeu com este estudo, mostrar que a utilização da tecnologia e da gamificação no ensino, pode fazer com que os alunos se motivem a aprender assuntos que para eles podem não ser tão interessantes, se ensinados de formas tradicionais. A motivação é a força motriz para fazer com que os estudantes criem gosto por estudar, por estar presentes na sala de aula, dialogando e interagindo de forma colaborativa com o professor e colegas.

Os estudos de Edwards (2012) servem para argumentar sobre o potencial das tecnologias digitais na transformação da educação, agindo desde o modo como os professores ensinam até a forma como os alunos aprendem. Num contraponto ele deixa claro a necessidade da utilização da tecnologia de forma adequada e proporcional, já que seu uso excessivo ou descontextualizado pode levar a distrações ou resultados ineficazes. (Edwards, 2012)

Estimular a aprendizagem por meio de games pode levar os estudantes a adotarem uma postura mais ativa, buscando o conhecimento e estando mais motivados a aprender a disciplina. Este tipo de abordagem, pode ainda contribuir para a concentração e busca por bons resultados. Para Luckesi (2005 apud Coelho et al, 2018), o ser humano quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Coelho et al (2018) entendem que o lúdico proporciona um momento de liberdade, plenitude e entrega à vivência. Diante disso, acredita-se que a inserção das tecnologias será benéfica no ensino da gramática da Língua Inglesa.

Breve relato acerca da evolução da gramática da LI

Ensino de gramática teve seu início no século XIX com o método Gramática-Tradução. Seu enfoque se dava com a aprendizagem de regras gramaticais explícitas, listas de vocabulário e tradução de textos. Este método foi fortemente influenciado pelo ensino de línguas clássicas (latim e grego) onde a língua era vista como um conjunto fixo de regras a serem memorizadas. Aqui “a gramática é ensinada sistemática e dedutivamente e a memorização de regras e paradigmas gramaticais é enfatizada, acompanhada de exercícios que valorizam a prática da tradução de trechos literários e sentenças” (Larsen Freeman, 1986)

O que se via neste método era a ênfase dada à forma escrita e pouco ou nenhum treino oral. Os exercícios de tradução eram tidos como principal atividade e a gramática era apresentada de forma dedutiva: regra → exemplo → prática. Porém,

percebeu-se que esta metodologia de ensino não preparava os alunos para a comunicação real pois, focava excessivamente na precisão e muito pouco na fluência.

Na primeira metade do século XX surge o método Direto e a abordagem Audiolingual. O método Direto foi uma reação ao Gramática-Tradução, que tem o objetivo de fazer com que os aprendizes aprendam a se comunicar na língua alvo. (Richards e Rodgers, 1986) Ele teve como base teórica a influência do naturalismo pedagógico e das ideias de Wilhelm Viëtor e outros reformistas e se dava através do uso exclusivo do inglês em sala de aula, utilizando a gramática apenas de forma indutiva: exemplos → regra.

Já a abordagem Audiolingual teve como base teórica o Behaviorismo de Skinner e o Estruturalismo de Bloomfield. Neste método a língua era tida como um conjunto de padrões estruturais a serem automatizados por repetição (*drills*). Um importante suporte deste método é o *feedback*, onde o professor deveria reforçar e incentivar com retornos positivos cada resposta certa dada pelos alunos.

Assim como se vê na língua materna, quando as crianças começam a falar mesmo antes de irem para a escola, acontece no Método Audiolingual, primeiramente, ouve-se, depois fala-se, e, já com o aprendizado formal da língua é que se trabalha a parte escrita. (Leffa, 1988)

Abordagem Comunicativa (*Communicative Language Teaching* – CLT) se deu nas décadas de 1970 e 1980 e foi a chamada virada comunicativa. Esta abordagem teve como base teórica a Linguística aplicada funcional (Halliday), Sociolinguística (Hymes) e Teoria do *Input* (Krashen).

Nela a gramática passou a ser ensinada como ferramenta para a comunicação, não como fim em si mesma e sua ênfase se baseava na competência comunicativa usando a gramática para transmitir significado no contexto.

Segundo os estudos de Richards e Rodgers (1994, apud LIMA; SILVA FILHO, 2013), a Abordagem Comunicativa tem uma rica e eclética base teórica e dentre suas características estão as ideias de expressão de significado, interação e comunicação como funções principais da língua, sendo as categorias de significado funcional e comunicativo as principais unidades de linguagem. Aqui se faz presente o uso de atividades reais como *role plays*, entrevistas e debates.

Atualmente tem-se a integração tecnológica, fazendo uso de aplicativos e plataformas gamificadas como Duolingo, *Quizlet* ou *Learningapps.org*, o que proporciona um ensino híbrido e online. Este método de ensino se baseia

teoricamente na Linguística de Corpus, Aprendizagem Baseada em Tarefas (TBLT), Socioconstrutivismo (Vygotsky) e na Teoria Sociocultural.

Aqui vê-se o ensino de gramática de forma contextualizada, explorando exemplos reais de uso e uso de dados autênticos para mostrar padrões e frequência. Na abordagem multimodal tem-se a utilização de vídeos, áudios com interação síncrona e assíncrona. Há ainda a personalização por meio de IA e análise de erros do aluno em tempo real. No campo da gramática, busca-se equilibrar precisão gramatical com fluência, usando a gramática como apoio para clareza e complexidade linguística, sem sacrificar a comunicação.

Games x Gamificação

Para uma melhor compreensão acerca do tema desta pesquisa, é necessário se fazer a distinção entre os conceitos de *game* e gamificação, pois por vezes são confundidos.

Para Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) *game* é o resultado de um conflito resolvido por jogadores, definido por regras, que acaba em um resultado. Porém, para Kapp (2012) essa definição necessita de ajustes quando inserido no contexto da aprendizagem e para isso o define como um sistema, onde jogadores se envolvem num desafio abstrato, permeado por regras, interatividade e *feedback*, o que finda num resultado quantificável, provocando uma reação emocional.

É possível notar que na definição de *game* voltado para o contexto da aprendizagem, novos elementos são adicionados, desta forma começa a surgir o conceito de gamificação, que basicamente é o fato de utilizar mecânicas, estética e pensamento de jogos, em contextos que não são de jogos, como educação, treinamento, para engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas. (Kapp, 2012)

Apesar de ter se iniciado a discussão sobre gamificação no ano de 2003, ela só veio a se popularizar em 2010, devido ao aumento do uso da *Internet*. (Dale, 2014). Para Steve Dale (2014) a gamificação é algo que influencia o comportamento e tem como objetivo primordial envolver e encorajar a participação, se utilizando da psicologia para influenciar resultados. Ele conclui afirmando que se feita de forma correta, a gamificação proporciona uma experiência envolvente e, principalmente, promove a aprendizagem.

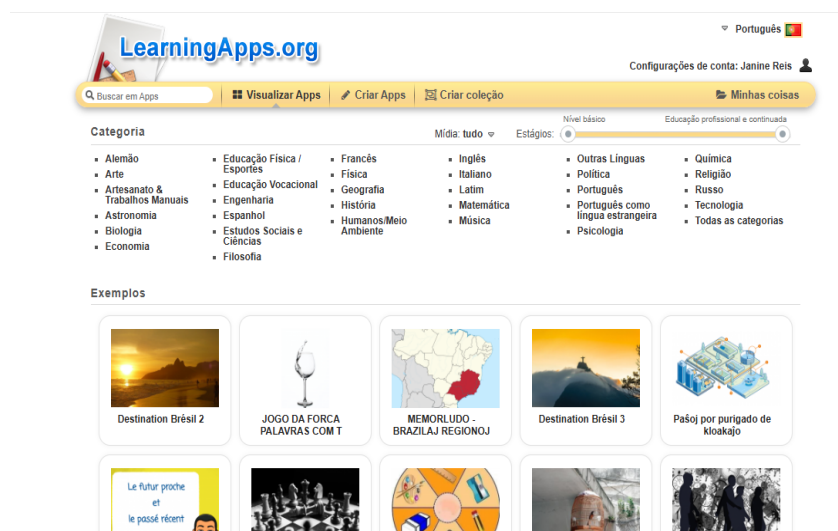
A plataforma learningapps.org

Learningapps.org é uma plataforma educacional gratuita e *open-source* - software público, no qual qualquer pessoa possa acessar, modificar e distribuir seu conteúdo. É voltada para alunos e educadores que têm interesse em aplicar tecnologia ao ensino, possibilitando a criação, adaptação e o compartilhamento de atividades interativas multimídia, das mais diversas formas.

Importante salientar que esta plataforma é compatível com diversas áreas do conhecimento, e não apenas para a Língua Inglesa, bem como, para os mais variados níveis de ensino. Nela estão contidos mais de 20 tipos de atividades gamificadas, sendo elas de múltipla escolha, ordenar sequência, *lollipop puzzles*, vídeos com perguntas, *chat* colaborativo, calendário, mapa, *quizzes*, grupos de palavras, cruzadinhas e mais.

Originalmente desenvolvida em alemão, a plataforma tem uma interface multilíngue, intuitiva e acessível, bastante funcional e está dividida em categorias organizadas. O acesso a ela se dá através do endereço: (<https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>) e ao entrar tem-se a opção de fazer um cadastro ou utilizá-la sem. De ambas as formas é possível acesso a todas as atividades e funcionalidades oferecidas. Na figura 1 é apresentada a página inicial da plataforma e sua *interface*.

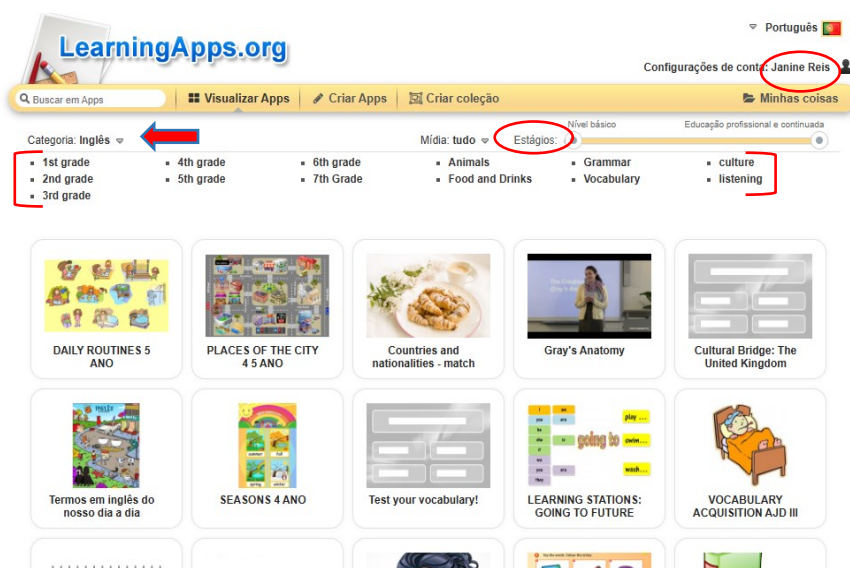
Figura 1: *Interface* da plataforma



Fonte: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

Nesta tela inicial é possível fazer o *login* em sua conta, caso possua, e escolher a disciplina para a qual quer criar ou utilizar atividades já prontas. Clicando na disciplina, aparecem as atividades existentes, que podem ser utilizadas, ou se inicia o processo de criação de uma nova. Quando a utilização se dá criando uma conta, o usuário terá a possibilidade de salvar, modificar seus conteúdos, organizar suas criações em coleções e acompanhar o progresso de seus alunos.

Figura 2: Escolhendo as atividades



Fonte: <https://learningapps.org/index.php?category=3&s=>

Note-se na figura 2 que, ao escolher a disciplina, algumas atividades prontas já aparecem e no alto da tela pode-se escolher para qual série, nível, se básico, se educação infantil, ensino fundamental, médio ou se educação profissional e continuada, se destina a atividade, por temas, ou até mesmo por categorias de assuntos.

Um grande ponto positivo desta plataforma é que é possível criar conjuntos de exercícios adaptados para diferentes níveis de alunos, ou seja, a depender do nível de conhecimento da turma, diferentes atividades podem ser produzidas, atendendo a todos, seja para alunos com dificuldades ou para aqueles com habilidades avançadas.

O fato de o profissional ter a possibilidade de produzir suas próprias atividades, de acordo com os níveis de suas turmas, ou qualquer outro requisito que entenda ser importante, estimula sua autonomia, demonstrando a liberdade e a capacidade de gerenciar os próprios assuntos, o que implica também o direito de tomar decisões. (Scharle e Szabó,2001)

Outro ponto importante que deve ser destacado é o fato de a plataforma fornecer a possibilidade de suporte a textos, imagens, áudios e vídeos, viabilizando o acesso direto a recursos como *YouTube* e *Wikimedia*, tornando assim mais fácil a confecção de uma atividade lúdica e atrativa. Adentrando a gamificação, temos *quizzes* no estilo “Quem quer ser um milionário?”, com *rankings* de pontuação, jogos de memória e *puzzles* colaborativos os quais tornam a experiência mais envolvente, motivadora e divertida.

A plataforma é de fácil usabilidade e bastante intuitiva, inclusive para iniciantes e pessoas com pouca habilidade tecnológica, sem grandes dificuldades é possível acessar, criar e modificar atividades além disso, ela é compatível com vários dispositivos, como computadores, celulares e *tablets*, necessitando apenas que se tenha acesso a *Internet* para seu uso.

A plataforma se mostra bastante útil no que se refere à produção de atividades rápidas, como verificação de conteúdo ensinado e revisões antes de avaliações, por meio de *quizzes* em sala de aula, ou até mesmo para aprendizagem híbrida ou à distância, já que as atividades podem ser facilmente compartilhadas através de *QR-codes* ou *links*.

Esta plataforma se mostra como um excelente ponto de partida para profissionais que desejam utilizar a tecnologia no ensino, já que a mesma não tem custos para ser acessada, tem baixa complexidade no uso, servindo inclusive para aqueles que não demonstram muita aptidão com a tecnologia, sejam professores ou estudantes. Possuindo os dispositivos tecnológicos e rede de *Internet* na escola, o profissional tem uma ferramenta grandiosa para auxiliá-lo no ensino através da vasta gama de atividades oferecidas.

EXPLORANDO A PLATAFORMA

Uma vez brevemente apresentada a plataforma “*learningapps.org*”, neste tópico buscou-se refletir acerca dos benefícios de seu uso como suporte para o ensino da gramática da LI na Educação Básica explorando a plataforma.

Desde grandes avanços tecnológicos que vem ocorrendo, muitas plataformas virtuais que visam proporcionar suporte no ensino e aprendizagem têm emergido a cada dia. É possível notar que esses recursos tecnológicos são bastante usados, principalmente no ensino de segunda língua, e uma delas digna de nota é a

learningapps.org, que foi objeto de análise desta pesquisa para o fortalecimento do ensino da gramática da LI.

Aqui se refletiu acerca dos benefícios da inserção dessa plataforma como suporte no ensino da gramática de LI e o primeiro aspecto positivo encontrado foi o grande acervo de atividades gamificadas disponível na plataforma. Essa variedade supre diferentes estilos e estratégias de aprendizagem.

Para Brown (2007) as estratégias devem ser conscientes e terem propósito, sendo utilizadas para resolver desafios específicos na aprendizagem da segunda língua. Ele defende ainda que o ensino deve acolher e apoiar os estilos e estratégias individuais, onde o professor precisa criar oportunidades e oferecer tarefas variadas, equilibrando instrução dirigida e espaços para autonomia.

O segundo aspecto muito relevante dessa plataforma é sua funcionalidade que, por se tratar de uma plataforma de uso gratuito já passa a ser bastante inclusiva e acessível. Apesar de ser gratuita não se vislumbra a presença de anúncios, o que torna a experiência do uso mais agradável e atrativa. De fácil manuseio e bastante intuitiva, qualquer pessoa com pouca experiência é capaz de utilizar, por isso recomenda-se para profissionais que desejam iniciar a inserção da tecnologia em suas aulas.

A plataforma permite que o professor crie, modifique ou utilize as atividades prontas, levando em consideração tanto o nível de habilidade de seus alunos, quanto a sua necessidade, filtrando por áreas ou subáreas da disciplina, possibilitando que o professor crie atividades voltadas para o *writing*, *reading* ou *listening*, trabalhando especificamente o que se pretende naquele momento. De acordo com Thornbury (apud MCCARTHY, 2016) um dos princípios relevantes na escolha de uma plataforma é verificar se ela permite que outras subáreas da língua alvo possam ser abordadas, como por exemplo, gramática, léxico, fonética, etc.

Para ilustrar o que até aqui foi dito, foi criada uma atividade, onde será testado o conhecimento sobre um assunto específico da gramática, (*simple past*). Buscou-se um assunto específico para ser utilizado no exemplo, o *simple past*, pois, diante de sua complexidade, é um assunto que causa dificuldade nos estudantes. Essa complexidade vem do fato de ser um tempo verbal no qual existem formas verbais distintas (verbos regulares e irregulares), causando dificuldade tanto na memorização dessas formas verbais, quanto no seu uso, já que a depender da forma, interrogativa,

negativa ou afirmativa, esse uso necessitará da modificação do verbo ou do uso de um verbo auxiliar.

Abaixo, nas figuras colacionadas, é possível ver o passo-a-passo da criação e o quão simples e auto descritiva a plataforma é.

Na figura 3, vê-se que ao iniciar a criação da atividade é possível escolher um título, uma descrição, e selecionar a forma como a atividade será desenvolvida, nesta atividade foi escolhida como forma de resolução selecionar numa lista a alternativa correta.

Neste ponto é possível notar um filtro que o professor pode fazer, estabelecendo o nível de sua atividade de acordo com a proficiência da sua turma. A depender, ele pode fazer a mesma atividade, porém, com a opção de o aluno escrever a palavra, ao invés de apenas seleciona-la dentre uma lista, o que além de testar os conhecimentos sobre o assunto, também testará o *listening* e o *writing* do aluno. Note-se que a plataforma, com uma única atividade, se mostra útil para testar mais de uma área ou subárea do conhecimento no ensino e aprendizagem da segunda língua.

Figura 3: Iniciando a criação de uma atividade do zero

Título do App Mostrar idioma ? :

The Simple Past

Descrição da tarefa

Forneça uma descrição de tarefa para este App. Ela será mostrada na inicialização do App. Caso não seja necessário, deixe em branco.

Fill in the blanks with the verbs in the Simple Past according to the lyrics of the song. Listen to the music carefully!!

tipo de tarefa

Selecionar tipo de tarefa. Pode optar entre a escolha de palavras dadas para cada segmento ou escrever palavras em campos. Se escolheu Write por tipo de tarefa pode selecionar se as entradas são maiúsculas, ou minúsculas.

tipo de tarefa: Selecionar palavra da lista

Entrada sensível a maiúsculas

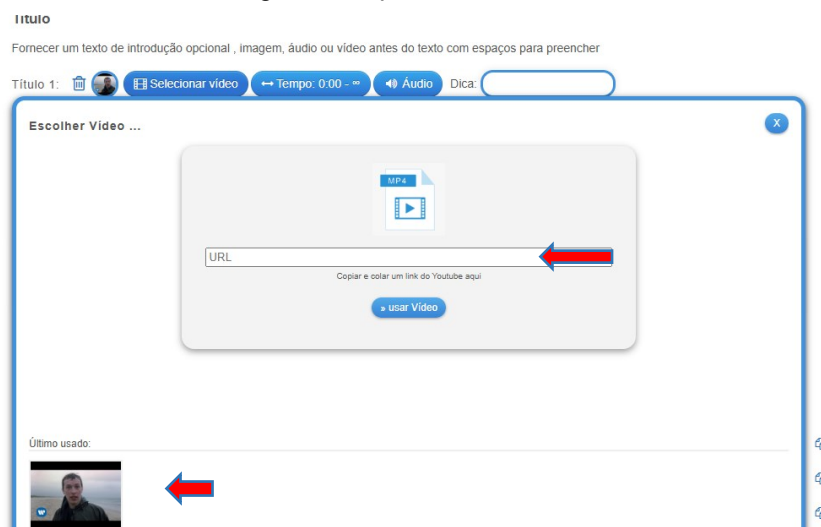
Fonte: <https://learningapps.org/create?edit=p2fgo0c9525>

Em seguida, na figura 4, vê-se o processo de importação da música. Atentando-se à finalidade da atividade, o professor vai procurar uma música que atenda ao seu objetivo de ensino. Neste caso, foi escolhida uma música que se adequa ao ensino do *simple past*, contendo várias orações formadas por palavras e estruturas do tempo

passado, para que possa se fazer a verificação do conhecimento dos alunos acerca deste assunto.

Assim, busca-se o *link* da música que será usada, graças a sua interação com outros sites e aplicativos basta ir em qualquer site, como o *youtube* por exemplo, o que foi usado neste caso, copiar o *link* do vídeo e colar no local onde tem escrito URL, após isso é possível ver o vídeo logo abaixo já importado.

Figura 4: Importando o vídeo



Fonte: <https://learningapps.org/create?edit=p2fgo0c9525>

Feito isso, segue-se para o próximo passo ilustrado pela figura 5, onde agora busca-se a letra da música escolhida em qualquer site, copia-se e cola-se no espaço destinado. Importante salientar, que para cada passo sempre há na plataforma uma explicação simples e objetiva o que torna o processo autoexplicativo.

Figura 5: Importando a letra da música e substituindo as palavras

espaços para preencher

Forneça o texto com os espaços para preencher aqui. Use -1-, -2- etc. como espaços reservados para o texto fechado dentro do texto. Pode usar o mesmo espaço reservado várias vezes.

Look at the stars
 1- how they shine for you
 And everything you do
 Yeah, they 2- all yellow
 I 3- along
 4- a song for you
 And all the things you do
 And it was 5- "Yellow"
 So then 6- my turn
 Oh, what a thing to have done
 And it was all yellow
 Your skin, oh yeah, your skin and bones
 Turn into something beautiful
 And you know, you know I love you so
 You know I love you so
 7- across
 8- across for you
 Oh, what a thing to do
 'Cause you were all yellow
 I 9- line
 I drew a line for you
 Oh, what a thing to do
 And it 10- yellow
 And your skin, oh yeah, your skin and bones
 Turn into something beautiful
 And you know, for you, I'd bleed myself dry
 For you, I'd bleed myself dry
 It's true
 Look how they shine for you
 Look how they shine for you
 Look how they shine for

n

Fonte: <https://learningapps.org/create?edit=p2fgo0c9525>

É neste ponto onde troca-se as palavras as quais quer que o aluno escolha dentre as opções a correta (foi a opção escolhida anteriormente) e coloca-se números entre sinais de subtração (conforme sinalizado por círculos vermelhos na figura 5) no lugar delas, para que na hora de resolver a atividade, no lugar das palavras apareçam espaços em branco a serem completados.

Na figura 6 mostrada abaixo, tem-se os espaços onde o professor vai escrever a palavra que foi substituída no passo anterior (figura 5).

Figura 6: Inserindo as palavras corretas

Espaços para preencher

Dependendo do tipo de tarefa (selecione ou escrever) fornecer o conteúdo para cada espaço por preencher aqui. Seleccione: fornecer a solução certa ou uma lista de todas as palavras selecionáveis separados por, para cada fim. Primeira palavra vai ser a solução certa, todas as outras vão estar incorrectas. Escrever: Fornecer todas as palavras aceites separar por, para cada espaço por preencher.

Espaço para preencher -1-: Look

Espaço para preencher -2-: were

Espaço para preencher -3-: came

Espaço para preencher -4-: wrote

Espaço para preencher -5-: called

Espaço para preencher -6-: took

Espaço para preencher -7-: swan

Espaço para preencher -8-: jumped

Espaço para preencher -9-: drew

Espaço para preencher -10-: was

Fonte: <https://learningapps.org/create?edit=p2fgo0c9525>

Caso o professor, lá no início, escolha a opção de o aluno escrever a palavra ao invés de selecionar dentre as opções existentes, ele poderá escolher a opção

(figura 7) de deixar uma dica para o estudante quando este escrever a palavra errada três vezes seguidas, dando ao aluno um *feedback* acerca da atividade.

Figura 7: Opção de deixar dica para o aluno sobre a escrita correta da palavra

Display help (when Write in)

If an incorrect entry is made three times, a solution guide will be displayed.

Display help (when Write in)

Fonte: <https://learningapps.org/create?edit=p2fgo0c9525>

Existe a opção deixar dicas de como resolver a atividade, preenchendo o espaço em branco, mostrado na figura 8. Finalizada, clica-se no botão “Finalizar e mostrar pré-visualização”, para que se tenha a ideia de como a atividade ficou podendo testá-la.

Figura 8: Dica acerca da resolução da atividade

Ajuda

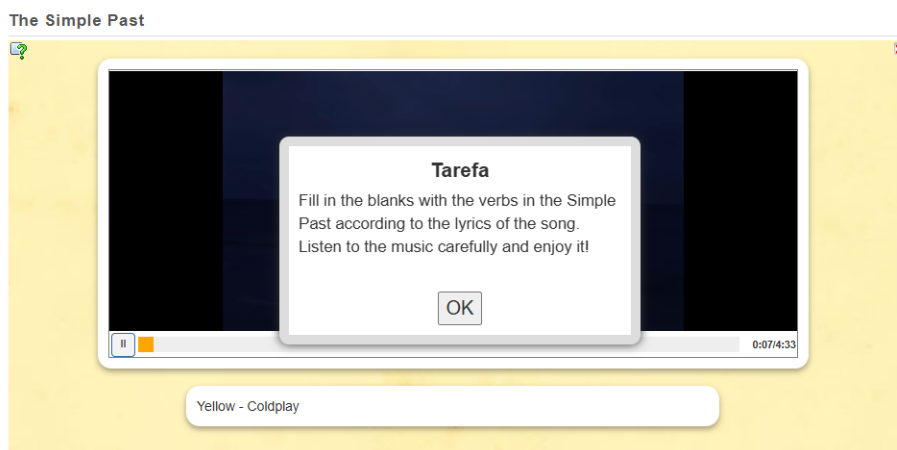
Forneça algumas dicas sobre como resolver o App. Elas podem ser visualizadas pelo usuário através de um pequeno ícone no canto superior esquerdo. Caso contrário, deixe em branco.

[▶ Finalizar edição e mostrar pré-visualização](#)

Fonte: <https://learningapps.org/create?edit=p2fgo0c9525>

Ao abrir a pré-visualização da atividade, vê-se a mesma do jeito que será visualizada pelos alunos, com a mensagem inicial que explica como a atividade deve ser realizada. (Figura 9)

Figura 9: Pré-visualização da atividade



Fonte: <https://learningapps.org/display?v=p2fqo0c9525>

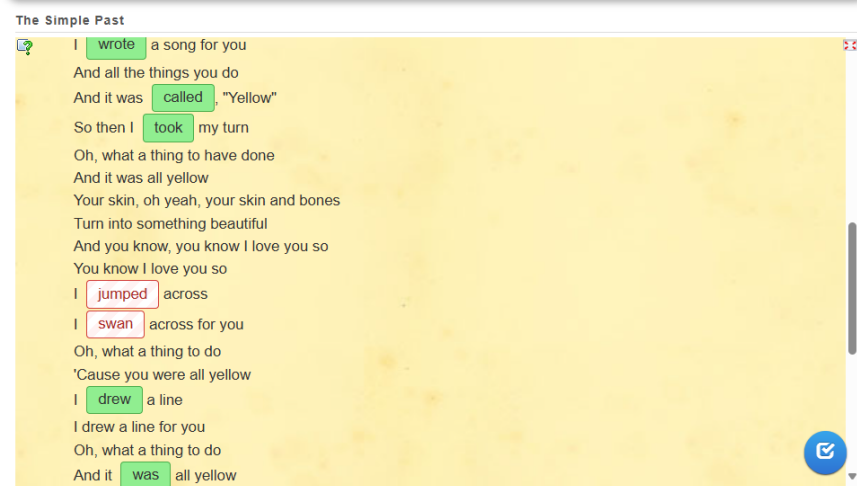
Descendo a barra de rolagem, ter-se-á a letra da música com os espaços em branco que deverão ser preenchidos, conforme figura 10. Aqui o professor se certificará se a atividade está do jeito que ele idealizou, se os espaços em branco estão corretamente dispostos e, se tudo estiver da forma que foi cogitado, clica-se em “Salvar *app*” no final da página à direita.

Se algo não estiver a contento e ele deseje retificar, o professor deverá clicar em “Editar novamente” no final da página à esquerda e será redirecionado de volta à página anterior para que sejam feitas as alterações desejadas.

Neste momento há a possibilidade ainda do professor realizar a atividade e testar o funcionamento, a velocidade da música, a forma como as opções aparecerão e de que forma o *feedback* será dado ao aluno, analisando assim se a atividade está adequada à sua turma e ao seu objetivo pedagógico.

Ainda na figura 10 vê-se que, para as palavras corretas o espaço fica esverdeado e quando a palavra selecionada está incorreta o espaço fica avermelhado, dando ao aluno o *feedback* sobre a correção da atividade. Essa verificação é feita clicando no botão de *check* no final da página à direita. Diante disso o aluno poderá voltar a música e ouvir quantas vezes forem necessárias até acertar as respostas.

Figura 10: Verificando o funcionamento da atividade na prática



Fonte: <https://learningapps.org/display?v=p2fgo0c9525>

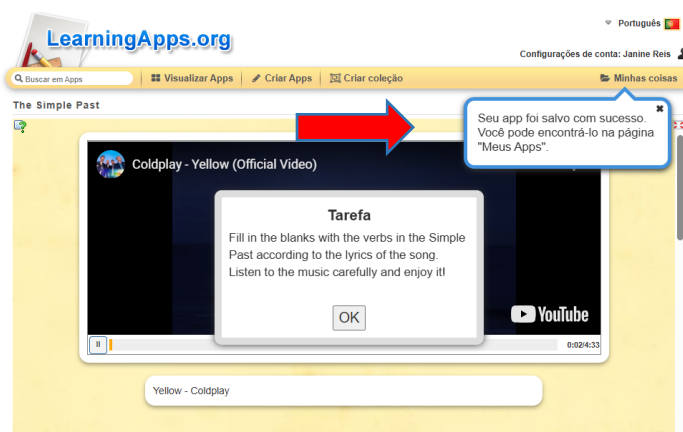
Não desejando fazer nenhuma modificação, o profissional salvará sua atividade clicando no botão “Salvar app”, (figura 11) o qual será adicionado à sua conta, conforme mensagem mostrada na figura 12. A partir daí a atividade está pronta e salva para ser usada sempre que quiser.

Figura 11: Salvando a atividade



Fonte: <https://learningapps.org/create?edit=p2fgo0c9525>

Figura 12: Atividade concluída e salva na conta



Fonte: <https://learningapps.org/display?v=p2fgo0c9525>

Ao final da página, conforme figura 13, vê-se os meios de compartilhamento da atividade disponibilizados: o *link* da atividade e um *link* para atribuí-la em alguma outra página de *Internet*, caso seja o desejo. Outra forma de compartilhamento é por meio do *Qr-Code*. O professor pode ainda escolher se deixa ou não seu *app* público.

Figura 13: Meios de compartilhamento da atividade



Fonte: <https://learningapps.org/display?v=p2fgo0c9525>

Aqui foi produzida uma atividade para demonstrar o funcionamento da plataforma atrelada ao ensino da gramática da LI. Pôde-se ver a facilidade na criação da atividade, e a versatilidade desta, sendo na quantidade de opções oferecidas como na forma de trabalhar o assunto desejado.

Na atividade produzida o intuito foi trabalhar um assunto específico da gramática da Língua Inglesa, que demonstra relevante dificuldade por parte dos alunos, mas no decorrer da atividade foi possível vislumbrar que atrelado ao ensino do aspecto gramatical também foi praticado o *listening*, já que é preciso ouvir a música e identificar a palavra correta que completa o espaço em branco. Ainda haveria a possibilidade de se trabalhar mais um aspecto, o *writing*, caso o professor quisesse, escolhendo a opção de o aluno escrever a resposta correta.

Outro ponto que merece ser comentado é a utilização da música na atividade. Além de a música trazer um aspecto de relaxamento, ela dá ênfase à criatividade podendo ainda ser utilizadas para a aquisição de habilidades linguísticas, como a pronúncia, ritmo, vocabulário e gramática.

Ressalte-se que muitas vezes a música é a principal ligação das pessoas com a Língua Inglesa quando estão alheias à sala de aula. Como bem diz Schoepp (2001), a exposição ao inglês autêntico é um fator importante no aprendizado de línguas e se

os alunos forem expostos a músicas que eles gostem aí há probabilidade de o aprendizado ser mais rápido, motivador e satisfatório.

A autonomia que a plataforma concede ao professor na criação de suas atividades de maneira personalizada e individualizada, é outro ponto a ser destacado, já que o professor tem a possibilidade de produzir ou modificar a atividade de acordo com o nível de conhecimento que ele percebe em cada turma. Note-se que isso promove também a inclusão, permitindo a todos os alunos participarem, sem falar na motivação e ludicidade que uma atividade com música pode oferecer aos alunos.

Segue aqui *Qr-Code* para a visualização total e completa da atividade produzida, podendo ser testada na prática. *Read the QR-Code, press play and enjoy it.*



O Terceiro aspecto refere-se ao estímulo do fator motivacional do aprendiz que é crucial para o desenvolvimento de uma aprendizagem satisfatória. A motivação é um conceito complexo e multifacetado que desempenha um papel crucial no aprendizado de idiomas. Envolve as razões pelas quais os indivíduos escolhem se envolver em certos comportamentos, o esforço que investem nessas atividades e sua persistência ao longo do tempo. (BROWN, 2025)

Sempre que houver um fator emocional que ligue o aprendiz ao processo, provavelmente ele terá mais empenho em realizá-lo e conseqüentemente a aprendizagem será mais eficaz, é o que Brown (2025) chama de *emotional engagement*.

James Cibulka e Bruce Cooper (2017), argumentam que a tecnologia na sala de aula tende a ter seu real valor quando usada de forma deliberada para promover aprendizagem centrada no aluno e na colaboração entre colegas. Eles defendem ainda que um ambiente de aprendizagem que promova autonomia e colaboração, estimula não só a motivação, mas também o engajamento emocional, comportamental e cognitivo.

Porém, nada disso funcionará se não houver a integração da tecnologia de forma intencional, alinhada a estratégias centradas no aluno e foco no aprender colaborativo. Assim sendo, cabe ao professor elaborar suas aulas integrando a elas a

tecnologia de forma apropriada, pedagógica e estrategicamente, tornando-a atrativa aos olhos dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como propósito realizar um levantamento bibliográfico e de análise da plataforma, para discorrer sobre de que maneira a gamificação, implementada por meio da plataforma *learningapps.org*, pode constituir-se em um recurso tecnológico auxiliar no ensino da gramática da Língua Inglesa, no contexto da educação básica.

A partir da fundamentação teórica, das reflexões metodológicas e da análise da referida ferramenta, foi possível evidenciar que a utilização de práticas pedagógicas gamificadas apresentam intenso potencial no fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem da LI.

Verificou-se que, a gamificação integra elementos lúdicos, interativos e motivacionais no ambiente educacional, o que contribui para a promoção de uma aprendizagem mais motivada, lúdica e dinâmica, centrada no estudante. Nesse sentido, a plataforma *learningapps.org*, revelou-se um recurso acessível, visto que é gratuita, versátil, graças à infinidade de possibilidades e compatível com diversas estratégias pedagógicas, proporcionando ao professor autonomia para criar, modificar e adaptar atividades conforme níveis e necessidades de suas turmas.

Além disso, foi demonstrado o quão fácil de é criar uma atividade e como é autoexplicativa e intuitiva a plataforma, podendo ser facilmente usada por professores e por alunos, tenham eles afinidade com a tecnologia, ou não.

A análise realizada neste estudo demonstrou que o uso de recursos gamificados pode contribuir não apenas para o aumento do interesse dos discentes pelas aulas de Língua Inglesa, mas também para o desenvolvimento de habilidades linguísticas específicas, sobretudo as relacionadas à gramática da LI, tradicionalmente vista como um desafio na aprendizagem desta língua.

Ademais, o caráter intuitivo e gratuito da plataforma possibilita sua aplicação em contextos diversos, como para professores ainda alheios à tecnologia aplicada ao ensino, bem como sua utilização em instituições que apresentam limitações em seus recursos tecnológicos já que, precisa-se de apenas computadores e *Internet*.

Ressalta-se, contudo, que o êxito na aplicação desses dispositivos tecnológicos no ensino está intimamente ligado ao conhecimento do professor acerca de cada turma, do seu planejamento didático e do seu domínio pedagógico, sendo imprescindível que a tecnologia seja incorporada ao currículo de maneira proporcional, apropriada e fundamentada, e não apenas como modismo sem qualquer propósito.

Desse modo, conclui-se com essa pesquisa que a gamificação, quando articulada a plataformas tal qual *learningapps.org* pode configurar-se como um recurso pedagógico relevante e eficaz no processo de ensino da gramática da Língua Inglesa, contribuindo para a modernização dos métodos de ensino, motivação, construção de experiências educativas mais significativas e colaborativas entre alunos e professores, bem como para o fortalecimento da autonomia no ensino.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação.** In: FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.

BARTOLO, Mariana Guedes; DE ARAUJO, Thamiris Oliveira. **A Gamificação em apps educacionais: investigando as potencialidades de Memrise e Upmind para a aprendizagem da língua inglesa.** Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, v. 7, n. 017, p. 691-713.

BEZERRA, Maria José Arruda et al. **Tecnologias Digitais no ensino de língua inglesa: uma proposta pedagógica de gamificação na perspectiva dos multiletramentos.** 2022.

BROWN, H. Douglas. **Principles of language learning and teaching: A course in second language acquisition.** Pearson, 2007.

BROWN, H. Douglas; LEE, Heekyeong. **Principles of language learning and teaching: A course in second language acquisition.** Taylor & Francis, 2025.

BURNS, Anne; RICHARDS, Jack C. (Ed.). **The Cambridge guide to learning English as a second language.** Cambridge University Press, 2018.

CIBULKA, James G.; COOPER, Bruce S. (Ed.). **Technology in school classrooms: How it can transform teaching and student learning today.** Rowman & Littlefield, 2017.

COELHO, Tarso; SANTANA, Vanderlei; COELHO, Álvaro. **Wordl School: dinamizando o Ensino de Língua Inglesa com gamificação.** In: **Anais do XVIII**

Escola Regional de Computação Bahia, Alagoas e Sergipe. SBC, 2018. p. 583-591.

DA FONSECA, João José Saraiva. **Apostila de metodologia da pesquisa científica**. João José Saraiva da Fonseca, 2002.

DALE, Steve. **Gamification: Making work fun, or making fun of work?** *Business Information Review*, UK, v.31, n.2, p.01, 2014. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0266382114538350?journalCode=bira>>. Acesso em: 26/06/2025.

DE SOUZA MINAYO, Maria Cecília; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Editora Vozes Limitada, 2011.

DUDENEY, Gavin et al. **How to teach English with technology**. 2007.

EDWARDS, Anthony. **New technology and education**. 2012.

FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014.

FINARDI, Kyria Rebecca; PORCINO, Maria Carolina. Tecnologia e metodologia no ensino de inglês: impactos da globalização e da internacionalização. **Ilha do Desterro**, n. 66, p. 239-283, 2014.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Plageder, 2009.

GOMES, Romeu. **A análise de dados em pesquisa qualitativa**. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*, 1994.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons, 2012.

LARSEN-FREEMAN, D. **Techniques and Principles in Language Teaching**. Oxford: Oxford, 1986.

LEFFA, Vilson J. **Metodologia do ensino de línguas**. In BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. *Tópicos em linguística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras*. Florianópolis, SC: Ed. Da UFSC, 1988. p.211-236 (versão eletrônica). Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Metodologia_ensino_linguas.pdf> Acesso em: 15/10/2014.

LEFFA, V. J. A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: LEFFA, V. J. (Org.) *Pesquisa em linguística Aplicada: temas e métodos*. Pelotas: Educat, p. 11-36, 2006.

LIMA, Nayra Silva; SILVA FILHO, Marcelo Nicomedes dos Reis. **A abordagem comunicativa no processo de aquisição de língua inglesa**. Campo Grande. *Web-revista Sociodialete*, UEMS, v.2, N°3. Mar 2013.

MARTINS, Claudia Beatriz Monte Jorge; MOREIRA, Herivelto. **O campo CALL (Computer Assisted Language Learning): definições, escopo e abrangência.** Calidoscópico, v. 10, n. 3, p. 247-255, 2012.

MCCARTHY, Michael (Ed.). **The Cambridge guide to blended learning for language teaching.** Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

RICHARDS, Jack E.; RODGERS, Theodore S. **Approaches and Methods in Language teaching.** Cambridge University Press. 1986.

SCHARLE, Ágota; SZABÓ, Anita. **Learner Autonomy: A guide to develop ing learner responsibility.** Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

SCHOEPP, K. **Reasons for Using Songs in the ESL/EFL Classroom.** In: The Internet TESL Journal, vol. VII, n. 2, 2001.

SEIXAS, Bruno; VERDOLINI, Thais; MARTINS, Valéria. **Os benefícios da inserção de games eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa.**

TEKINBAS, Katie Salen; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: Game design fundamentals.** MIT press, 2003.

VIANNA, Ysmar et al. **Como reinventar empresas a partir de jogos.** Rio de Janeiro:[sn], 2013.

VOGELMANN, Talisson Subtil; DE SOUZA FERRAZ, Marcos Guilherme; BRAWERMAN-ALBINI, Andressa. **Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa.** Revista Docência e Cibercultura, v. 4, n. 3, p. 179-212, 2020.

WALKER, Harry. Evaluating the effectiveness of apps for mobile devices. **Journal of Special Education Technology**, v. 26, n. 4, p. 59-63, 2011.

Plataforma: LEARNINGAPPS.ORG. Plataforma de aprendizagem interativa. Disponível em: <https://learningapps.org>