



Universidade do Minho
Instituto de Educação



1999 - 2024

Challenges 2024

XIII CONFERÊNCIA INTERNACIONAL
Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação



Caminhos e Espaços OnLife

Livro de Atas

António José Osório

Maria João Gomes

Altina Ramos

António Luís Valente

Centro de Competência TIC



Livro de atas da XIII Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges 2024: Espaços e Caminhos OnLife, realizada na modalidade presencial e online, em 9 e 10 de maio de 2024, na Universidade do Minho, Braga, Portugal

TÍTULO

Challenges 2024: Espaços e Caminhos OnLife

ORGANIZADORES

António José Osório
Maria João Gomes
Altina Ramos
António Luís Valente

EDITORIA

Universidade do Minho. Centro de Competência

CAPA

Pedro Miranda

PAGINAÇÃO

António Luís Valente

LOCAL

Braga, Portugal

ISBN

978-989-53959-1-0

ANO

2024



Este trabalho está publicado com uma licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

GAMIFICAÇÃO E JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: UMA REVISÃO DA LITERATURA

Kelly da Graça, Instituto Politécnico de Bragança, Campus de Santa Apolónia, 5300-253 Bragança, Portugal, a54246@alunos.ipb.pt
Maria Raquel Patrício, Centro de Investigação em Educação Básica (CIEB), Instituto Politécnico de Bragança, Campus de Santa Apolónia, 5300-253 Bragança, Portugal, raquel@ipb.pt

Resumo: A emergência das tecnologias digitais tem influenciado drasticamente a forma como os alunos atuais aprendem, o que tem impulsionando a adoção de metodologias ativas que os estimulem a aprender os conteúdos, mas também a desenvolver as competências necessárias para o século XXI. Algumas destas novas estratégias de ensino e aprendizagem são a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. A gamificação consiste na incorporação dos elementos dos jogos como pontos, medalhas e recompensas para envolver os alunos. A aprendizagem baseada em jogos é uma metodologia que utiliza os jogos físicos e digitais como instrumento de ensino. Este artigo objetivou a elaboração de uma revisão sistemática da literatura para investigar como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos contribuem para a aprendizagem da língua inglesa e o desenvolvimento das competências linguísticas.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos; Jogos educativos; Gamificação; Língua inglesa; Revisão da literatura

Abstract: The emergence of digital technologies has drastically influenced the way today's students learn, which has led to the adoption of active methodologies that encourage students to learn the content, but also to develop the skills needed for the 21st century. Some of these new teaching and learning strategies are gamification and game-based learning. Gamification consists of incorporating game elements such as points, medals, and rewards to engage students. Game-based learning is a methodology that uses physical and digital games as a teaching tool. This article aimed to carry out a systematic literature review to investigate how gamification and game-based learning contribute to English language learning and the development of language skills.

Keywords: Game-based learning; Educational games; Gamification; English language; Literature review

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais têm desempenhado um papel imprescindível na transformação da sociedade ao impactar diversos aspetos da nossa vida, seja na forma como comunicamos, como também na maneira como aprendemos e ensinamos. Isto porque, na era atual, os alunos ditos nativos digitais (Prensky, 2012) cresceram e vivenciaram esta revolução tecnológica e, por conseguinte, necessitam de recursos educativos mais interativos e motivadores para que a sua aprendizagem seja significativa.

Uma das principais competências exigidas dos alunos do século XXI é a aquisição de uma segunda língua, por conta disso, estão sendo integradas novas estratégias, como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos, para motivar os alunos no seu processo de proficiência.

Este trabalho visa investigar os fundamentos da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos enquanto estratégias de ensino e aprendizagem da língua inglesa, através de uma revisão sistemática da literatura, e surge no âmbito da dissertação de Mestrado em TIC na Educação e Formação que se encontra em curso.

O artigo apresenta, num primeiro momento, a metodologia com o processo de revisão da literatura indicando como foi planeada, e, num segundo momento, expõe os dados recolhidos, de forma narrativa, com a finalidade de sistematizar a informação de acordo com a percepção de diversos autores sobre a temática. Por fim, na conclusão, são aduzidas algumas considerações finais acerca dos contributos da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos para a aprendizagem da língua inglesa e o desenvolvimento das competências linguísticas.

METODOLOGIA

Para a elaboração deste artigo foi realizada, de forma criteriosa, uma revisão sistemática da literatura que consiste na pesquisa, seleção, análise e síntese dos resultados de estudos primários sobre a temática em questão, utilizando métodos sistemáticos com o objetivo de responder a uma pergunta de investigação (Page et al., 2021).

Por conseguinte, esta revisão sistemática da literatura procura compreender como a utilização da gamificação e de jogos educativos têm contribuído para o processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa. Para isso, deu-se seguimento a um conjunto de critérios qualitativos interpretativos de análise, ao pesquisar tanto em português como em inglês informações sobre a utilização da gamificação e dos jogos educativos no ensino e na aprendizagem da língua inglesa nas seguintes bases de dados: Google Scholar, Academia, Web of Science, SCOPUS, ERIC, ScienceDirect e Research Gate.

O critério da pesquisa consistiu na busca por palavras-chave relevantes: “gamificação”, “ensino da língua inglesa” e “aprendizagem baseada em jogos”. Esta busca teve início no dia 4 de setembro de 2023 e foi concluída no dia 16 de janeiro de 2024, resultando na extração de diversos documentos. Para a elaboração deste artigo, foram selecionados 74 artigos e 1 livro, sendo que 54 artigos e 1 livro tratam da gamificação no ensino da língua inglesa e 20 artigos abordam a aprendizagem baseada em jogos e a língua inglesa.

APRESENTAÇÃO DE DADOS

Os dados obtidos na análise dos textos apresentam-se, de forma descritiva e sumária, destacando os autores principais que versam a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos no ensino da língua inglesa.

GAMIFICAÇÃO

A gamificação é um fenômeno que emergiu recentemente devido a popularidade dos videogames e tem se tornado uma temática em grande evolução em diversas áreas com objetivos, especificidades, recursos e participantes diferentes, implicando assim, a sua tradução no campo educacional. Neste sentido, a gamificação é entendida como “o desenho de experiências de aprendizagem significativas por meio da utilização de elementos e da lógica de jogos” (Quast, 2020, p. 791) buscando atingir um objetivo e visando promover direcionamento, propósito e significado as ações dos alunos.

Benefícios da gamificação no ensino e na aprendizagem da língua inglesa

A análise documental possibilitou aos investigadores ter um maior panorama dos benefícios da utilização da gamificação no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa, mesmo que a sua prática ainda seja recente. Assim, dos benefícios mais ressaltados nos 54 artigos e no livro é a melhoria da motivação dos alunos. Em consonância, Silva (2022) afirma que um dos melhores benefícios da gamificação no ensino da língua inglesa é o aumento da motivação dos alunos e a diminuição da ansiedade em lidar com o idioma. Inclusive, foi realizado um estudo do impacto da gamificação num curso preparatório para um teste oral TOEFL iBT (Teste de Inglês como Língua Estrangeira – Teste Baseado na Internet) e os resultados revelaram uma correlação positiva com a motivação e autoconfiança dos alunos participantes da investigação, o que foi muito importante para o seu processo de ensino e aprendizagem (Mello et al., 2020).

O poder da gamificação na aprendizagem de línguas estrangeiras é amplamente reconhecido pelos professores de línguas. Aprender uma nova língua é difícil para a maioria dos alunos e é influenciado por fatores motivacionais (Al Issa, 2006). Para superar este obstáculo, a gamificação pode ser utilizada como uma ferramenta para impulsionar a fluência. Ao integrar a gamificação como uma abordagem pedagógica é possível motivar os alunos a aprender através do uso de elementos de jogos em ambientes educativos. O objetivo desta abordagem é ampliar o prazer e a participação dos estudantes, explorando o seu interesse e estimulando-os a prosseguir com a aprendizagem. Há diversas razões pelas quais os professores de Inglês utilizam a gamificação como uma estratégia pedagógica. Em primeiro lugar, a gamificação é uma ferramenta que fornece feedback imediato aos alunos e os coloca no controle da sua própria aprendizagem. Em segundo lugar, o ambiente de aprendizagem gamificado proporciona aos estudantes a liberdade de cometer erros e tentar aprender sem consequências negativas. Por fim, a gamificação traz mais diversão e prazer ao

ambiente de aprendizagem, tornando a aprendizagem mais significativa (Demirbilek et al., 2022).

A implementação da gamificação no ensino da língua inglesa, por meio de jogos eletrônicos ajuda na formação de conceitos bem definidos visto que aparecem junto de contextos claros e objetivos, melhorando a retenção de conhecimento, por este estar associado a um fato, uma imagem, um som ou movimento (Cosme & Nascimento, 2013). A gamificação promove a aprendizagem de vocabulário, isto porque tem um grande impacto na memória dos alunos. Ademais, a incorporação de ferramentas gamificadas no ensino da língua inglesa promove experiências de aprendizagem mais interativas (Lastras, 2022). Os jogos, sobretudo os eletrônicos, são muito úteis para a aprendizagem de línguas e a sua integração na sala de aula pode ser um recurso válido no ensino como um instrumento de apresentação de conteúdos contextualizados, o que facilita a aprendizagem dos alunos (Júnior, 2020).

Adicionalmente, a gamificação é uma ferramenta excelente para desenvolver as habilidades linguísticas e comunicativas do idioma, pois está integrada no contexto da cultura digital e dos novos conhecimentos do século XXI. Os componentes dos jogos como pontos, feedback e espírito competitivo estimulam os alunos a progredir nas atividades propostas, mesmo que não possuam competências específicas para realizar tais tarefas (Bezerra, 2022). Além disso, o feedback positivo ajuda os estudantes a continuarem a sua aprendizagem porque podem monitorizar o seu próprio desempenho e, portanto, garantir que os seus resultados estejam corretos e também os incentiva a melhorar a sua variedade de vocabulário da língua inglesa (Lastras, 2022).

A gamificação proporciona um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e ativo, de forma a desenvolver as habilidades linguísticas (audição, leitura, escrita e fala) em combinação com atividades e aplicações que contêm elementos de jogos (Fadel et al., 2014).

Simplificando, são muitos os benefícios que a gamificação oferece tanto aos alunos como aos professores. Para os alunos, considera-se que a gamificação e as atividades gamificadas facilitam a aprendizagem, melhoram os resultados, promovem a participação ativa, criam um ambiente seguro onde podem ser mais confiantes e ativos, e desencadeiam competências sociais e comunicativas (Yürük, 2019). Em relação aos professores, as atividades gamificadas ajuda-os a atingir os seus objetivos, criando um ambiente de aprendizagem apropriado que serve de base para a aprendizagem (Kıyanççek & Uzun, 2022).

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

O conceito de aprendizagem baseada em jogos emergiu na década de 80 do século XX, na época dos jogos “Tetris” e “PacMan”, e a sua definição tem se mantido clara e objetiva desde então (Hellerstedt & Mozelius, 2019).

Um jogo educativo é uma atividade de caráter institucional, que estimula a aprendizagem ao envolver competições baseadas em regras a fim de atingir objetivos

educacionais específicos (Dempsey et al., 1996). Mercado (2016, p. 281) considera os jogos educacionais como “recursos educacionais que tornam a aprendizagem prazerosa e divertem enquanto motivam”. Similarmente, Furió et al. (2013) afirmam que, para além de proporcionarem prazer, os jogos são um meio de desenvolver competências de pensamentos e cognição, que também estimulam a atenção e a memória.

A aprendizagem baseada em jogos é uma metodologia de ensino que tem como objetivo central criar, desenvolver, utilizar e integrar jogos na educação e na formação (Carvalho, 2015).

Conforme salientado por Monsalve (2014) os jogos emergiram como abordagens de ensino para promover interações em sala de aula que não são proporcionadas pelas práticas tradicionais. A aceitação dos jogos como prática pedagógica é cada vez maior devido a disseminação das tecnologias e ferramentas progressivamente mais acessíveis em ambientes cada vez mais realistas. Os jogos são instrumentos que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, pois permitem praticar, ensinar, aprender e identificar elementos que não são fornecidos pelos métodos tradicionais. Do mesmo modo, já em 2001 Rizzo realçava que “os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar” (Rizzo, 2001, p. 55).

Benefícios da aprendizagem baseada em jogos no ensino e na aprendizagem da língua inglesa

A utilização de jogos na educação é compreendida como um meio de diversificar e inovar os recursos educacionais, aprofundando a organização da construção e reconstrução e o significado do conhecimento. Ao analisar os 20 artigos que abordam a aprendizagem baseada em jogos no ensino e na aprendizagem da língua inglesa constatou-se que a incorporação dos jogos em sala de aula tem sido uma das premissas no ensino deste século XXI, uma vez que as abordagens lúdicas de ensino têm um grande potencial no envolvimento dos alunos e permitem abordar os conteúdos académicos com facilidade e de maneira atrativa para os estudantes (Aguiar et al., 2019). Similarmente, o uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem é considerado como uma estratégia socializada de ensino. Através destas novas ferramentas a aprendizagem tende a ser estruturada com base em um conjunto de regras, onde o aluno é inserido de forma lúdica, levando-o a ativar funções cerebrais que estimulam o pensamento, bem como dimensões afetivas, motoras e cognitivas de personalidade.

De acordo com os estudos de Anderson (2011), Gee (2003) e Squire (2011) os jogos promovem aos alunos uma aprendizagem significativa ao oferecer um desafio adaptativo, despertar a curiosidade, permitir a autoexpressão, estimular descobertas, fornecer feedback imediato, estabelecer objetivos claros, oferecer atividades imersivas, encorajar o trabalho colaborativo, promover a competição, oferecer recompensas e permitir que os alunos cometam erros sem grandes riscos.

Os jogos podem proporcionar uma aprendizagem situada, interações sociais, aumento da motivação e do envolvimento dos alunos, e criar oportunidades para desenvolver as competências necessárias para o século XXI como a colaboração, a criatividade, a comunicação e o pensamento crítico (Anderson, 2011; Csikszentmihalyi, 1990; Gee, 2003; Shute, 2011; Squire, 2011).

De acordo com as pesquisas realizadas por Mainemelis e Ronson (2006) e Zagalo (2016) os jogos apresentam uma variedade de benefícios essenciais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Através dos jogos e das brincadeiras associadas, é possível criar ambientes de aprendizagem, experimentar situações sociais, simular consequências emocionais e até mesmo abordar e buscar soluções para conflitos reais (Granic et al., 2014).

Para além de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, os jogos auxiliam no desenvolvimento psicomotor e nas habilidades de pensamento como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados, a aplicação de fatos e de princípios, e novas situações que acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras e vivenciamos conflitos em competições (Campos et al., 2003).

Segundo Ramos et al. (2016) no ensino das línguas os jogos estão associados ao ensino das quatro habilidades linguísticas (escrita, leitura, áudio e produção oral) e ainda podem imergir os alunos num contexto real de aprendizagem ao possibilitar interações legítimas da língua alvo e aquisição de vocabulário. Além disso, os autores adicionam que os jogos conseguem motivar os alunos a aprender uma língua através do feedback que pode levar ao fluxo e, conseqüentemente, à concentração de energia e superação do aluno, contribuindo significativamente para a aprendizagem de línguas estrangeiras.

Para Paiva (1998) o jogo oferece uma abordagem mais interativa para a aquisição da fluência de uma língua estrangeira, sem desvalorizar a importância do livro, que historicamente revolucionaram a forma como aprendemos. A autora acrescenta que o jogo é uma revolução na educação e que a sua prática tem sido cada vez mais comum nas escolas e centros de idiomas.

No âmbito de uma pesquisa realizada por Bueno em 2015, sobre a importância dos jogos de tabuleiro na aprendizagem da língua inglesa, o autor concluiu que esses jogos têm uma função mediadora na promoção da aprendizagem de uma língua estrangeira de forma divertida, e ainda sugeriu os jogos de tabuleiro como uma proposta didática promissora para as escolas de modo a motivar os alunos no seu processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira. Bueno (2015) acrescenta, além disso, que “o jogo tem grande potencial para a aprendizagem de uma língua estrangeira, seja por meio de traduções, práticas de vocabulário, pronúncias de palavras, o uso de abordagens de linguagens na aplicação do jogo, interação entre personagem e jogador e as aplicações coexistentes entre jogo e língua” (p. 3). Outro benefício da utilização de jogos no ensino da língua inglesa mencionado pelo autor se refere a fomentar a colaboração e a cooperação entre os alunos durante o seu processo de aprendizagem. Este fator pode ocorrer através da criação de grupos que colaboram ou competem entre si de forma saudável. Para além das habilidades de comunicação e linguagem desenvolvidas, os jogos beneficiam dos aspetos culturais ao investigar o contexto que

os jogos estão inseridos, e os aspectos linguísticos ao explorar a forma como o jogador pode aprender e desenvolver as suas habilidades linguísticas (Bueno, 2015).

Além do mais, através dos jogos, os alunos desenvolvem a linguagem, o pensamento, a sua capacidade de socialização, a iniciativa e a autoestima, de modo a se tornar um cidadão capaz de enfrentar os desafios e de participar na construção de um mundo melhor.

CONCLUSÃO

Este artigo permitiu-nos compreender os conceitos de gamificação e de aprendizagem baseada em jogos, bem como conhecer os benefícios da sua utilização no ensino e aprendizagem da língua inglesa.

Estas estratégias educativas tornam o processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, dinâmico, interativo e divertido, aumentando desta forma a motivação, o envolvimento e a participação ativa dos alunos, incentivando-os a continuar a aprender. Conclui-se, portanto, que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos podem melhorar consideravelmente o desenvolvimento das competências linguísticas. De realçar que estas estratégias podem ser utilizadas com diversos recursos, sejam jogos digitais, jogos analógicos ou jogos de tabuleiro. Cabe a cada professor utilizar os recursos que lhe são cabíveis e ajustados ao contexto educativo.

REFERÊNCIAS

- Aguiar, A., Chepeliev, M., Corong, E., McDougall, R., & Mensbrugge, D. V. (2019). The GTAP Data Base: Version 10. *Journal of Global Economic Analysis*, 4, 1-27. <https://www.jgea.org/ojs/index.php/jgea/article/view/77/96>
- Al Issa, A. (2006). Language problems facing Omani Learners of English. *ORTESOL*, 24, 19-26. <https://ortesol.wildapricot.org/resources/Documents/Publications/Journals/2006/Language%20Problems%20Facing%20Omani%20Learners%20of%20English%20p19.pdf>
- Anderson, S. P. (2011). *Seductive interaction design: Creating playful, fun, and effective user experiences*. Pearson Education.
- Bezerra, M. J. A. (2022). Tecnologias digitais no ensino da língua inglesa: uma proposta pedagógica de gamificação na perspectiva dos Multiletramentos. [Trabalho de Conclusão de Curso]. Universidade Federal de Campina. Repositório Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/50730>
- Bueno, C. H. C. (2015). Jogos de tabuleiro e o potencial de aprendizagem de inglês como língua estrangeira: possibilidades de interação e comunicação. <https://www.anais.ueg.br/index.php/cepe/article/view/5713/3489>

- Campos, L. M. L., Bortolo, T. M. & Felício, A. K. C. (2003). *A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem*.
<https://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>
- Carvalho, C. V. (2015). Aprendizagem Baseada em Jogos. *II World Congress on Systems Engineering and Information Technology*, 177-181.
<https://copec.eu/congresses/wcseit2015/proc/works/40.pdf>
- Cosme, D. R. L., & Nascimento, A. K. O. (2013). Jogos eletrônicos no ensino e aprendizagem de inglês. *Caderno de Cultura do estudante 2013*, 55-60. Editora UFS.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper and Row. https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience#fullTextFileContent
- Demirbilek, M., Talan, T., & Alzouebi, K. (2022). An examination of the factors and challenges to adopting gamification in English foreign language teaching. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 5(4), 654-668.
<https://doi.org/10.46328/ijte.358>
- Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Haynes, L. L., & Casey, M.S. (1996). *Instructional Applications of Computer Games*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED394500.pdf>
- Fadel, L. M., Ulbricht, V. R., Batista, C. R. & Vanzin, T. (2014). *Gamificação na Educação*. Pimenta Cultural. http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf
- Furió, D., González-Gancedo, S., Juan., Seguí, I., & Costa, C. (2013b). The effects of the size and weight of mobile device on an educational game. *Computers & Education*, 64, 24-41. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131512003065?via%3Dihub>
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment*, (1)1, pp 20.
<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/950566.950595>
- Granic, I. Lobel, A. & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Hellerstedt, A., & Mozelius, P. (2019). *Game-based learning – a long history*.
https://www.researchgate.net/publication/336460471_Game-based_learning_-_a_long_history
- Júnior, J. R. M. D. (2020). Gamificação na sala de aula de língua inglesa. [Trabalho de Conclusão de Curso]. Universidade Federal de Sergipe. https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/13742/2/Jose_Roberto_Macedo_Dantas_Junior.pdf
- Kıyanççek, E. & Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot! https://www.researchgate.net/publication/358934253_Gamification_in_English_Language_Classrooms_The_Case_of_Kahoot/citations

- Lastras, P. F. (2022). Gamification in the Classroom for English Language Vocabulary Acquisition and Reinforcement [Monografia]. Universidad de Valladolid.
https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/58560/TFG_F_2022_079.pdf?sequence=1
- Mainemelis, C., & Ronson, S. (2006). Ideas Are Born in Fields of Play: Towards a Theory of Play and Creativity in Organizational Settings. *Research in Organizational Behavior*, 27, 81-131.
http://www.mainemelis.com/userfiles/articles/ROB2006_378019994.pdf
- Mello, D. E. D., Ramos, S., Carlos, R., & Mollero, G. (2020). Impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 316–333. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.24946>
- Mercado, L. P. L. (2016). Metodologias de ensino com tecnologias de informação e comunicação no ensino jurídico. *Avaliação*, 21(81), 263-299.
<https://doi.org/10.1590/S1414-40772016000100013>
- Monsalve, E. S. (2014). Uma Abordagem para Transparência Pedagógica usando Aprendizagem Baseada em Jogos. [Tese Doutorado]. Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro. <https://www-di.inf.puc-rio.br/~julio/TeseElizsumo.pdf>
- Paiva, V. L. M. O. (1998). Estratégias individuais de aprendizagem de língua inglesa. <https://lablinguas.com.br/arquivos/estrategias-individuais-de-aprendizagem.pdf>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo Wilson, E., McDonald, S., & McGuinness, L. A. (2021). The PRISMA 2020 statement: an Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. *British Medical Journal*, 372(71). <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Prensky, M. (2012). From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning. https://marcprensky.com/writing/Prensky-Intro_to_From_DN_to_DW.pdf
- Quast, K. (2020). Gamificação, Ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. p. 787 - 830. <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016398>
- Ramos, D. K., Lorenset, C. C., & Petri, G. (2016). Jogos educacionais: contribuições da neurociência à aprendizagem. *Revista X*.
<http://dx.doi.org/10.5380/rvx.v2i1.2016.46530>
- Rizzo, G. (2001). *Jogos Inteligentes*. (4.º ed.). Editora Bertrand Brasil Ltda: Rio de Janeiro
- Shute, V. J. (2011). Stealth assessment in computer-based games to support learning. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-84875192764&origin=inward>
- Silva, R. A. F. (2022). *Contribuições e desafios da gamificação no ensino de línguas: uma revisão de escopo na literatura internacional*. [Trabalho de conclusão de

curso]. Universidade Federal do Pampa. https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/riu/6865/1/TCC___Rafael_A._Ferreira.pdf

Squire, K. (2011). Amplifications of learning: use of mobile media devices among youth. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. <https://eric.ed.gov/?id=ED523599>

Yürük, N. (2019). Edutainment: Using Kahoot! As a review activity in foreign language classroom. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 2(2), 86-101. <http://dx.doi.org/10.31681/jetol.557518>

Zagalo, N. (2016). Arte, Brincar criativo. http://www.mainemelis.com/userfiles/articles/ROB2006_378019994.pdf

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi apoiado pela FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito do Centro de Investigação em Educação Básica" com a referência UIDB/05777/2020 (<https://doi.org/10.54499/UIDB/05777/2020>).