



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

ADRIANE LEGNANI DE SOUZA SILVA

**GAMIFICAÇÃO E JOGOS EDUCATIVOS: PROTAGONISMO ESTUDANTIL E
FORMAÇÃO DO PROFESSOR**

JUIZ DE FORA
2018

ADRIANE LEGNANI DE SOUZA SILVA

**GAMIFICAÇÃO E JOGOS EDUCATIVOS: PROTAGONISMO ESTUDANTIL E
FORMAÇÃO DO PROFESSOR**

Artigo apresentado como requisito parcial para
aprovação no Curso de Especialização Mídias na
Educação, da Faculdade de Educação,
Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Profa. Dra. ROSEMARY DOS SANTOS DE OLIVEIRA

JUIZ DE FORA

2018

ADRIANE LEGNANI DE SOUZA SILVA

**GAMIFICAÇÃO E JOGOS EDUCATIVOS: PROTAGONISMO ESTUDANTIL E
FORMAÇÃO DO PROFESSOR**

Artigo apresentado como requisito parcial para
aprovação no Curso de Especialização Mídias na
Educação, da Faculdade de Educação,
Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. ROSEMARY DOS SANTOS DE OLIVEIRA

Membro da banca

Membro da banca

Introdução

O presente trabalho final, foi construído a partir dos entendimentos advindos da "Especialização em Mídias na Educação" da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF e contempla a busca, por formação continuada de professores da rede pública do estado de Minas Gerais e adjacências, que almejam por maior desenvoltura no tráfego do ambiente digital, visto que, nossos alunos "nativos digitais" se comunicam e se expressam, natural e cotidianamente neste ambiente. Faz-se emergir a necessidade da apropriação de práticas pedagógicas mais lúdicas e emancipadoras, sobretudo com um olhar na abordagem do ensino/aprendizagem dos jogos educacionais e das estratégias de gamificação, onde se percebeu uma gama potencial de possibilidades, tanto em quantidade de opções a serem utilizadas, quanto no quesito criatividade verificada, sendo vista como preponderante, para a construção de novos sentidos e representações na Educação. Observa-se assim, um diálogo possível entre os jogos educacionais, as estratégias de gamificação, a proposição de reflexões sobre o protagonismo estudantil, a desconstrução de verdades constituídas e consolidadas e a formação continuada do professor no Ensino Público.

Ao propor atividades, como: desafios, metas, regras, objetivos, ganho de bônus por execução de atividades complementares e o planejamento em equipes de diálogos de situações cotidianas referentes ao local onde vivem (estratégias de gamificação) e a efetivação em jogos educativos de aprendizagem na Língua Moderna Inglesa (Duolingo), o professor descortina um pano de fundo para apresentações em sala de aula. A abordagem em questão, convida ao deslocamento do olhar da centralidade do conhecimento, para as experiências vivenciadas pelos alunos em sua comunidade local, buscando desconstruir saberes consolidados e oportunizando novas representações e sentidos. Neste cenário, o aluno edifica leituras do mundo, a partir de experiências vivenciadas em transformações tecnológicas e cognitivas, com o intuito de agregar conhecimento e assumir protagonismo em soluções nos desafios futuros vindouros; fato que poderá ocasionar fôlego revigorante ao processo de ensino/aprendizagem da Língua Moderna Inglesa.

O portfólio do professor constituir-se-á de um site composto de: reportagem e ensaio fotográfico, além de artigo científico que apontará o caminho percorrido no planejamento, execução e resultados da pesquisa. A reportagem pontuará sobre a depreciação sofrida pelo ensino/aprendizagem tradicional levantando números e questões qualitativas, para a reflexão em se agregar atrativos que representem um novo olhar sobre o papel do professor como mediador e que , ao se apropriar, empaticamente, dos anseios de seus estudantes em sala de aula, comprometer-se-á na busca de práticas pedagógicas significativas e mais participativas, para embasar a bagagem tecnológica e humana.

No primeiro capítulo, estabelecer-se-á conceitos e conexões oriundos de entendimentos sobre compartimentalização das disciplinas na Educação Básica, a Educação Online, a Educação a Distância, a Cibercultura, as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação, as estratégias de Gamificação e os Jogos Educativos.

No segundo capítulo aborda-se breve histórico da língua inglesa no Brasil traçando um panorama de escolhas das políticas públicas feitas no decorrer da história.

No terceiro capítulo serão levantados os desafios contemporâneos do ensino/aprendizagem da língua inglesa no ensino público brasileiro.

Finalmente o quarto capítulo contemplará a experiência no ensino/aprendizagem da língua inglesa com a vivência de prática pedagógica inserida de estratégias de gamificação e jogos educativos, numa perspectiva de potencializar o Protagonismo Estudantil e a formação continuada do professor da Educação Básica, assunto tratado aqui, como ponto de partida para a construção de conhecimento.

O **objetivo geral** desta pesquisa é apresentar experiência de estratégias de gamificação e jogos educativos como prática pedagógica no ensino/aprendizagem da Língua Moderna Inglesa e fazer emergir reflexões sobre o Protagonismo Estudantil, a partir da formação continuada do professor da Educação Básica no Ensino Público.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Promover novas práticas pedagógicas no ensino/aprendizagem da Língua Moderna Inglesa, possibilitadas pelas estratégias de gamificação e dos jogos educativos.
- ✓ Investigar e apresentar reflexões sobre o Protagonismo Estudantil e sua relação com a formação continuada do professor na Educação Básica do Estado de Minas Gerais..

1. EDUCAÇÃO, JOGOS EDUCATIVOS E GAMIFICAÇÃO

Com reflexões, sobre a compartimentalização das disciplinas categorizadas no currículo da Educação Básica se estabelecem caixas de conhecimentos isolados sem a devida interação necessária, filósofos como Edgar Morin(1921) entendem, que a interdisciplinaridade seja o caminho viável, para a formação humana e o conhecimento seja estabelecido, através de interações entre estas várias disciplinas, onde o Pensamento Complexo se consolide em ferramenta de valorização e emancipação, para além da formação de reserva de mercado. A possibilidade de utilizarmos o ambiente digital, decorre do entendimento de que o texto, sendo a relação entre realidade física e ideia, poderá ser apresentado em vários tipos de suportes possíveis e a partir daí ser ordenado dependendo do relacionamento que se persiga implementar, entre outros demais textos. Então, o hipertexto poderá trazer noções e entendimentos de várias áreas do conhecimento.

Especificamente na área da Educação Virtual temos, ainda a compreensão dos seguintes termos: A) Educação Online referente ao uso das diversas e distintas ferramentas midiáticas advindas do ambiente da web no intuito de possibilitar a construção e comunicação do conhecimento, em tempo real ou não, pois o ciberespaço reunindo ferramentas multimidiáticas poderá permitir uma comunicação síncrona (comunicação em tempo real, exemplo: chats) e assíncrona (comunicação em tempos diferentes, exemplos: blogs, fóruns), porém

sempre de forma colaborativa. Neste sentido as reflexões e experiências dos sujeitos envolvidos poderão também, ancorar uma Inteligência Coletiva, que segundo Lévy (2003) dar-se-á com ênfase na reverberação de novas práticas inovadoras e com vistas a uma autonomia cidadã; e B) Educação à Distância (EAD) que se refere à possibilidade da utilização das práticas de conteúdos educacionais, mesmo percebendo que, professor e aluno não se encontram no mesmo espaço físico. A utilização, nesta instância de arquivos e suportes capazes de reproduzir conteúdos existentes transmitindo informações consideradas prioritárias ao entendimento de determinada especialidade é de fundamental relevância para se alcançar uma formação almejada. A delimitação deste espaço educacional é denominado AVA - ambiente virtual de aprendizagem, onde a interação entre os atores promoverá o aprendizado, sendo baseado numa tutoria reativa em que as dúvidas serão sanadas à medida em que apareçam.

As redes digitais nos permitem estar em vários espaços ao mesmo tempo, interagindo, partilhando ideias e conhecimentos, através dos hipertextos, hiperlinks, vídeos, imagens, gráficos, jogos educativos e outros. Na educação online o aluno estuda os textos propostos pelo professor (material didático) e, além disso, o AVA permite uma aprendizagem através da interação entre os colegas e da colaboração com os mesmos, com comentários, pesquisas e troca de experiências, tornando o AVA mais dinâmico. Além da autoaprendizagem, as interfaces dos AVAs favorecem a construção do conhecimento por meio da aprendizagem colaborativa e da interatividade entre professor/tutor/cursista. A educação online, ainda, favorece a interação e a construção do conhecimento de forma colaborativa, assim não se constitui em uma evolução do EAD, mas da cibercultura. Esta possibilidade de coletivização de saberes da Cibercultura, através da co-criação (inteligência coletiva) e a hibridização, que se encontra disponível para a Educação Online se tornam grandes oportunidade de procedermos a novas formas de pensamento, ressaltando o entendimento do professor Boaventura:

A ciência pós-moderna, ao sensocomunizar-se, não despreza o conhecimento que produz tecnologia, mas entende que, tal como o

conhecimento se deve traduzir em autoconhecimento, o desenvolvimento tecnológico deve traduzir-se em sabedoria de vida. (SANTOS, 1988, p.70)

Destaca-se o afastamento de referências que evidenciam, apenas a reprodução de saberes e experiências em moldes consolidados, em prol da vivência e desconstrução da visão maniqueísta, sobre a relação teoria/prática, fazendo emergir a construção e produção de novos sentidos, deslocando o olhar da centralidade do processo ensino/aprendizagem, para a visão do aluno, propiciando fruição na diversidade de representações e, conseqüentemente potencializando seu repertório de narrativas, assim evidenciando um protagonismo estudantil, na busca pela construção de conhecimento.

Visto a crescente demanda por professores, que motivem e possuam argumentos/habilidades suficientes para a efetivação de uma educação onde a prioridade pela formação humana, seja elemento essencial em sua bagagem cognitiva, técnica/tecnológica e acadêmica e que suas ações/atividades/reflexões e avaliações promovam a concepção de talentos inovadores, torna-se necessário, que tal profissional seja constantemente chamado a atender a expectativa de desafios em sua caminhada.

Reconhecendo na "Especialização" fonte revigorante de pesquisas desenvolvidas com o aval, tanto dos conhecimentos metodológicos/científicos, quanto de conexões com a sociedade, na perspectiva da busca de entendimentos para além dos muros das universidades (extensão) e nas discussões em encontros virtuais ou presenciais, que tais entidades promovem, sabemos que, este ambiente considerar-se-á propício para o aprimoramento dos membros da área da Educação.

Conectam-se as questões das Tecnologias Digitais da Comunicação e da Informação, que se encontram no centro dos interesses de todas as áreas do conhecimento humano e na Educação não pode ser diferente. Com a efervescência das discussões sobre a necessidade em buscar diálogo mais contundente entre professor e aluno, nomeou-se o ambiente digital como propício a esta aproximação, sempre transversalmente abordado, a partir do olhar da Educação.

Como entidade social, a Educação poderá ser produzida e se manifestar em contexto negociado, sendo modificada, paulatinamente, conforme ocorrem

transformações técnicas/tecnológicas e cognitivas. Tais signos poderão representar novos entendimentos ao Ensino e Aprendizado, deste modo consolidando práticas educacionais mais motivadoras e lúdicas, porém vislumbramos hoje, que tais representações não se multiplicam nesta área específica do conhecimento, deste modo evidencia-se equipamentos antiquados e ultrapassados, que não despertam interesse nos estudantes.

Com o advento da web lançaram-se novas possibilidades ao modus operandi educacional, fato que, poderá refletir na disponibilização múltipla e em tempo real (on line) de estratégias distintas no ambiente virtual.



Fig 1- Por que usar a gamificação ? Felicidade, Motivação e Objetivos

Fonte: <https://curseduca.com/blog/gamification/>

A gamificação vem sendo aplicada a diversas áreas do conhecimento, por suas características colaborativas e com vistas ao uso de seus elementos, a fim de atingir objetivos e envolver os participantes, de modo bastante peculiar.

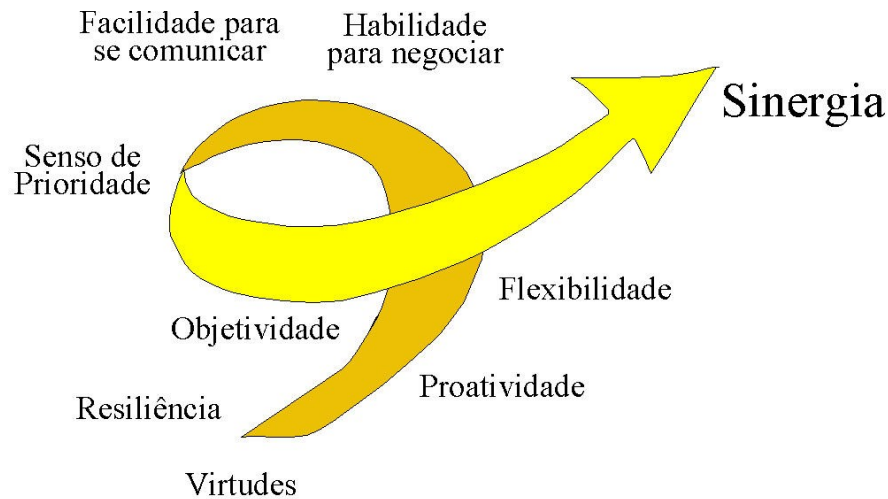


Fig 2 – Impulso a partir da gamificação

Fonte: <http://fatsinerg.blogspot.com.br/>

A sinergia proporcionada pela incorporação de elementos dos jogos (gamificação), poderá servir de força motriz para uma nova visão do Ensino-aprendizagem, porém, a mudança deverá acontecer a partir do próprio posicionamento/formação continuada do professor, enquanto indivíduo que aprende a cada nova empreitada. Propõem-se formas interdisciplinares de planejar, mediante objetivos bem definidos e alcançá-los, colaborativamente, para que faça sentido aos estudantes, tanto na aplicação do aprendizado na vida cotidiana da comunidade local, quanto futuramente em sua vida profissional e do trabalho a ser escolhida.

No capítulo: “Aprendizagem pelo jogo: da gamificação das aprendizagens aos jogos sérios” de Margarida Romero da Universidade Laval, que faz parte do livro : “Gamificação como estratégia educativa”, organizado por SANTOS e LÉTTI (2015), a autora traz de forma didática a tipologia dos jogos sérios e a gamificação nas áreas do conhecimento, objetivando realçar as diferenças existentes entre os games educacionais e as estratégias de gamificação utilizadas, com o intuito de reverberar os elementos positivos e motivadores dos jogos.

As considerações do capítulo se referem num primeiro momento, em diferenciar a gamificação (uso de componentes do jogo em contextos que não são considerados jogos) e os jogos sérios (denominados, também ludoeducativos e

que, serão planejados, avaliados e elaborados para a utilização específica na área da Educação). No segundo momento, traz a tipologia dos jogos por objetivos de aprendizagem, necessidade do aluno, modalidade do jogo, mecânica e regras do jogo, avaliação da aprendizagem e experiência de jogo.

O feedback rápido é uma característica dos games que poderá ser utilizado na gamificação da Educação, pois aqui o erro é incorporado de maneira positiva e o estudante ao errar avalia continuamente sua performance podendo desenvolver maior abrangência e potencializar o seu aprendizado, portanto todos aprenderão bem mais e melhor.

2. BREVE HISTÓRICO DO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO BRASIL

A língua inglesa é considerada oficial em 55 países e organizações e ainda como segunda língua é falada em mais de 60 países. O ensino de língua inglesa no Brasil começa no século XIX, conforme destaca Polidório em seu artigo intitulado: "O ensino de Língua Inglesa no Brasil", quando no ano de 1809, juntamente com o ensino de língua francesa se torna obrigatório, adotando o método clássico, ou seja, gramática e tradução e objetivava treinar os alunos e com isto formar mão de obra.

Com a Reforma de Francisco Campos em 1931 se implementou o ensino do vocabulário cotidiano, através de demonstrações, objetos e figuras. A gramática era ensinada por indução.

Em 1942, veio a Reforma Capanema que, destinou 35 horas/semanais para o ensino das línguas estrangeiras, e ênfase em quatro habilidades: ler, escrever, compreensão oral e comunicação. Abre-se aqui as portas para o elemento cultural da língua. No período de 1961 e 1971 não incluem as línguas estrangeiras no currículo das disciplinas.

Atualmente verifica-se a relevância do inglês, que por motivos político-econômicos, não deixa dúvidas na necessidade em aprendê-lo. (Parâmetros Nacionais Curriculares.1998).

3. DIFICULDADES ENFRENTADAS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Temos problemas sérios com a indisciplina dos alunos, salas de aulas com números excessivos, carência de material didático e recursos materiais e ainda a baixa remuneração dos professores tem dificultado esta profissão que deveria ser mais valorizada.

Existe uma precariedade no ensino de língua inglesa nas escolas, que deveria ser apreendida como uma forma de agregar cultura aos nossos alunos. O que ocorre é que, tais manifestações são compreendidas como nossas, o que não é verdade. Deveria se adaptar comportamentos aos nossos costumes e tradições, que marcam nossa identidade. Não simplesmente assumir tais manifestações como nossas.

O ensino de outra língua deverá vir para somar conhecimentos e não sobrepujar os nossos. O importante é deixar nossas marcas no diálogo cotidiano. Daí a necessidade de criarmos os diálogos e só a partir de então, adaptá-los para a encenação. Proposição de preparar aulas com um material dinâmico.

Perfil do professor de inglês na rede pública brasileira

81% dos professores de inglês são mulheres; 55% estão acima dos 40 anos; 90% têm ensino superior completo; apenas 38% são formados em língua estrangeira;

52% são graduados há mais de dez anos e 45% do total não faz capacitação pedagógica com frequência. A maioria dos que fizeram formação continuada pagaram do próprio bolso;

55% relataram que um dos maiores problemas que enfrentam é a “falta de oportunidade para conversar em inglês” e a “dificuldade com a língua falada” (22%);

33% possuem certificado de proficiência no idioma;

65% lecionam duas ou mais disciplinas, geralmente língua portuguesa;

38% dão mais de 30 aulas por semana, entre inglês e outras disciplinas.

Fig, 3 - Quadro com o perfil dos professores de Inglês na Rede Pública brasileira

Fonte: Disponível em: < <http://www.revistaeducacao.com.br/por-que-o-ensino-do-ingles-nao-decola-no-brasil/>>. Acesso em 21/6/2018.

É claro, que a falta de recursos materiais é obstáculo a ser considerado, e de forma alguma deverá servir de condição de exclusão para qualquer aluno ou participante da sala de aula. Inclusive, no que diz respeito aos jogos educativos e a gamificação, como grande mania mundial também poderá se constituir em reflexão sobre como os próprios alunos se veem e aos seus colegas, já que neste caso, eles utilizam seus próprios celulares, o que hoje é bastante comum.

4. A EXPERIÊNCIA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA COM A IMPLEMENTAÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO E JOGOS EDUCATIVOS NA SALA DE AULA

Com o auxílio das estratégias de gamificação e dos jogos educativos desperta-se um convite irrecusável do olhar ao lúdico contatando estímulos cognitivos, que com certeza serão permeados pela nossa realidade cotidiana e alcançados por uma Inteligência Coletiva, que segundo Levy (2003), advém de muitos trabalhos colaborativos em suas diversidades possíveis. As infinitas redes e seus intercâmbios de informações disseminam conhecimento. Este movimento poderá possibilitar, igualmente um autoconhecimento, que no caso específico da Educação, manifestar-se-á em professores e alunos, quando a atração pelo lúdico e demais estratégias gamificadas os resgatar da dispersão individual em que se encontram e que, segundo a professora de Língua Inglesa Fabiane Gomes da Silva (2016) em seu PREZI "Os desafios do ensino de Língua Inglesa na escola pública", a "Falta de interesse", revela-se como o importante obstáculo a ser vencido no ensino/aprendizagem desta disciplina. Conforme a seguir:

Não obstante, o ensino da Língua Inglesa na escola pública se apresenta como um grande desafio, pois temos que trabalhar com turmas numerosas, alunos desinteressados, falta de recursos didáticos, entre outros fatores. Tais aspectos tem configurado situações de impossibilidade total ou parcial para o desenvolvimento da prática pedagógica de maneira efetiva. (SILVA, 2016, p. 04)

Propomos aos alunos do primeiro ano do Ensino Médio interação de aprendizagem dentro do ambiente digital, através : primeiro do Site - Duolingo para escolas, onde consolidaram habilidades básicas da Língua Inglesa, cada um em seu próprio nível de apreensão e a partir de um nível mais avançado puderam construir diálogos partindo sempre de relações cotidianas verificadas dentro da própria comunidade local, assim cultura e tradições interagem sem a perda da identidade dos alunos envolvidos.

Num segundo momento foram chamados a encenar tais situações em sala de aula, com trabalhos desenvolvidos através de grupo fechado criado no Facebook, com o objetivo de interagirem sobre os procedimentos necessários ao fechamento da atividade. Disponibilizou-se em algumas aulas, previamente agendadas no laboratório de Informática, onde puderam se conectar via internet. Percebeu-se na atividade apresentada, grande interesse e diálogo sendo tais características indicativos de ensino/aprendizagem de qualidade.

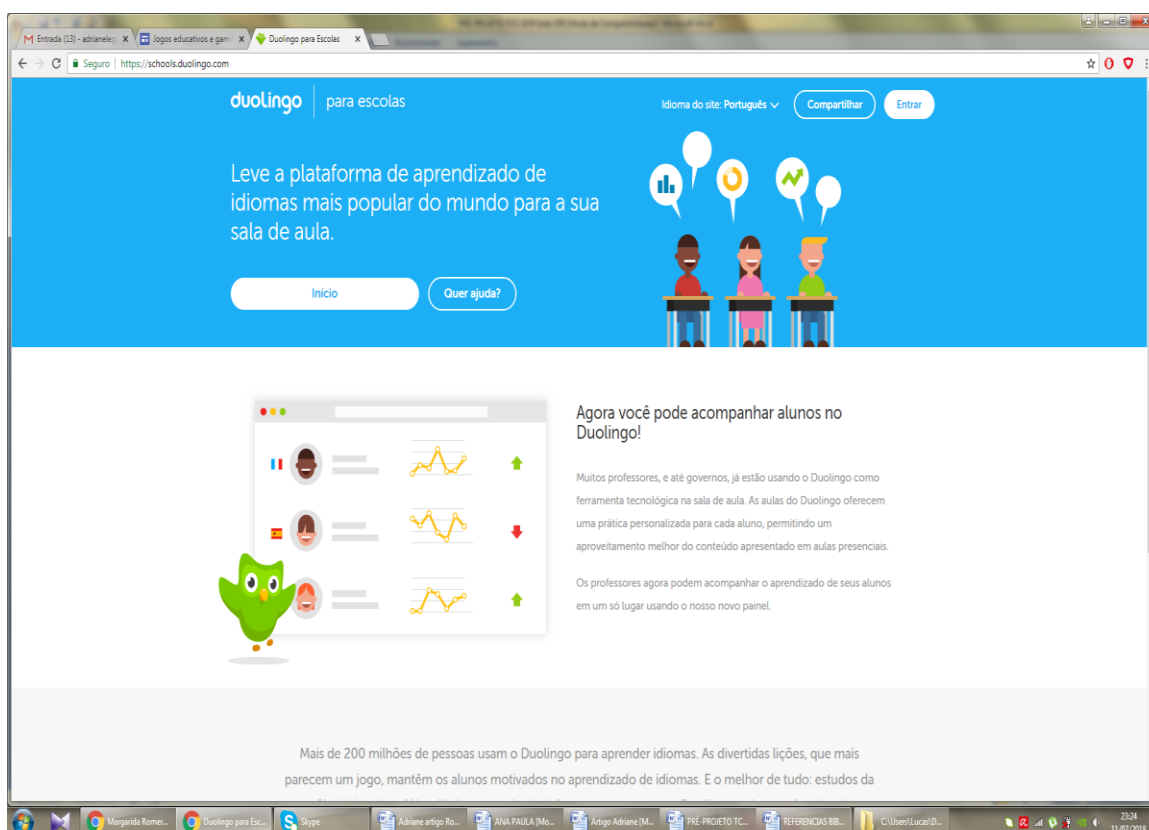


Fig 4- Página Inicial do web site para ensino de línguas estrangeiras.

Duolingo para escolas. Disponível em: < <https://schools.duolingo.com/>>.

Acesso em 08/07/2018.



Fig 5 - Página inicial Facebook - English Class.Grupo secreto criado no Facebook: interação dos alunos no desenvolvimento de estratégias para apresentações em sala. Disponível em:< <https://www.facebook.com/groups/141904899966629/>>. Acesso apenas por convite.

A pesquisa foi efetivada em 04/2018, na disciplina de Língua Moderna Inglesa com a turma do primeiro ano do Ensino Médio. Não houve resistência no momento da proposição da atividade, porém após o período de uma semana percebeu-se o pouco acesso dos alunos, sendo necessário retomar as explicações para a entrada no ambiente de aprendizagem virtual.

As primeiras apresentações tiveram a participação apenas de dois dos quatro grupos formados na turma. O tema da primeira apresentação foi : Informal greetings, ou seja os cumprimentos informais.

A reportagem foi um dos produtos escolhidos, tendo a entrevista principal sido feita com a professora doutora titular da FALE (Faculdade de Letras) da UFMG Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva em 14/5, que atua na Graduação

e na Pós-Graduação, nas linhas de pesquisa em "Ensino/Aprendizagem de línguas estrangeiras" e em "Linguagem e Tecnologia".

As questões apresentadas na entrevista foram :

1 - Qual entendimento sobre a utilização de jogos educativos e o uso de estratégias de gamificação para o processo de ensino-aprendizagem da língua moderna Inglesa ?

2 - Qual é o papel das universidades federais na formação continuada e oferta de cursos aos professores de escolas públicas ?

3 - É possível perceber um letramento a partir do uso de jogos educativos e de estratégias de gamificação no ambiente virtual no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa moderna ?

As respostas da prof. Vera corroboram o uso de estratégias de gamificação e dos jogos educativos em todas as áreas do conhecimento humano e na Educação não pode ser diferente. Destacou ainda, que sua preocupação se volta para a questão da competição entre alunos, onde percebeu aspecto negativo nesta abordagem. O letramento ocorre na aquisição de vocabulário e que os recursos midiáticos estão transformando e potencializando a experiência hipertextual em multimidiática

O segundo produto foi um ensaio fotográfico de fotos inspiradoras de narrativas que, formaram todo o processo, onde a estética da formação do professor privilegia a criatividade e confere ao olhar possibilidades potencializadas no entendimento do autoaprendizado.



Fig 6 - Site criado pela autora - Portfólio "Especialização em Mídias na Educação" , título: "Jogos educativos e gamificação: formação continuada do professor e protagonismo estudantil na construção de novos sentidos para o conhecimento", hospeda-se em : < <https://sites.google.com/view/jogoseducativosegamificao/ensaio-fotogr%C3%A1fico> >.

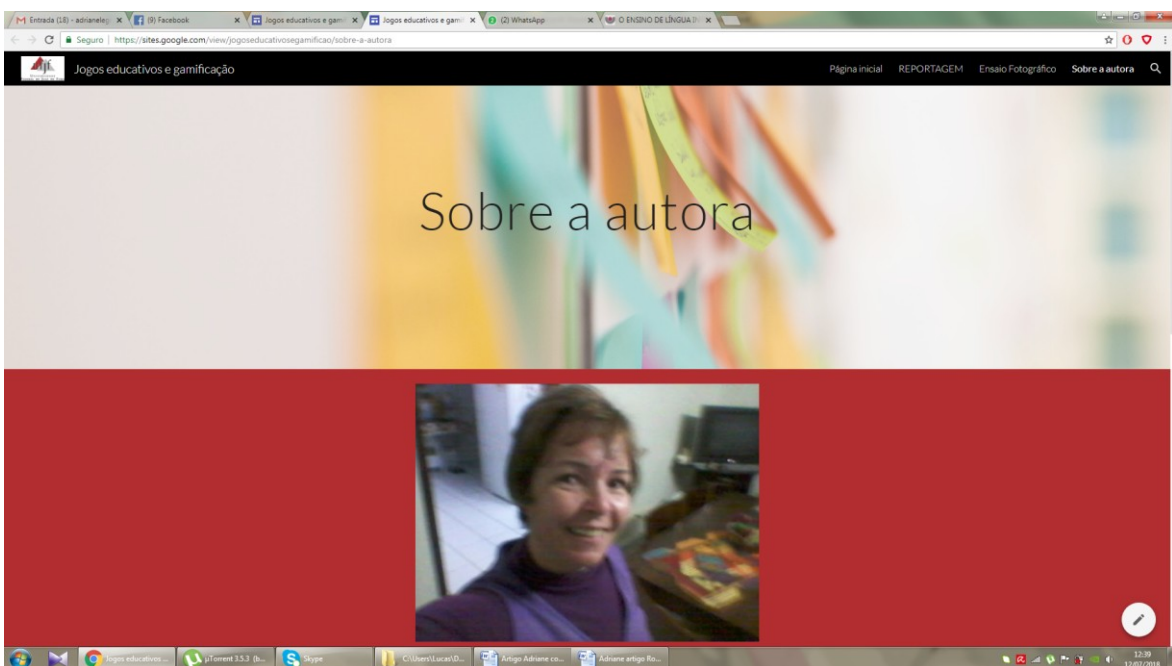


Fig 7 - Página do site "Jogos educativos e gamificação: formação continuada do professor e protagonismo estudantil na construção de novos sentidos para o conhecimento", hospedado em: <
<https://sites.google.com/view/jogoseducativosegamificao/sobre-a-autora>>.

CONCLUSÃO

Há sempre o que se aprimorar, principalmente, em relação a busca por práticas pedagógicas que, privilegiem o protagonismo estudantil atendendo a demandas diversificadas e identificadas, empaticamente em processos de ensino-aprendizagem ressignificadas a partir do deslocamento da centralidade nas experiências construídas e vivenciadas pelos próprios alunos.

As leituras do mundo decorrentes do ambiente físico/digital e para além dos muros da escola poderão agregar reflexões críticas e desconstruir saberes consolidados em prol de revigorantes e pertinentes construções educativas para a formação humana.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

ARAUJO, M. D. O.; CARVALHO, A. B. G. O sociointeracionismo no contexto da EAD: a experiência da UFRN. In: SOUSA, R. P. de; MOITA, F.M.C. da S.C.; CARVALHO, A. B. G. (Org.). Tecnologias digitais na educação. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

LEMOS, André (s/d) Andar, Clicar e Escrever Hipertextos. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/hipertexto/andre.html>>. Acesso 26/6/2018.

LÉVY, P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LITTO, F. M.; FORMIGA, M. M. Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson, 2011.

MENEZES, Aline Beckmann de Castro. Gamificação no ensino superior como estratégia para o desenvolvimento de competências: um relato de experiência no

curso de Psicologia. Revista Docência do Ensino Superior, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, out. 2016. ISSN 2237-5864. Disponível em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/1380>>. Acesso em: 01 julho. 2018.

PESCADOR, Cristina M, Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos Nativos digitais. Disponível em: <http://www.ucs.br/ucs/tplcinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf>. Acesso em : 26/06/2017.

POLATO, A.; MENEGEÇO, B. Ensino de Língua Estrangeira vai além da gramática. Revista Escola. Disponível em <<http://revistaescola.abril.com.br/linguaestrangeira/fundamentos/alem-gramatica-426788.shtml>> Acesso em: 26/06/2018.

POLIDÓRIO, Valdomiro. O ensino de língua inglesa no Brasil. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/10480/7838>>. Acesso em 28/6/2018.

ROMERO, Margarida . Aprendizagem pelo jogo: : da gamificação das aprendizagens aos jogos sérios. In: ZOUHRLAL, Ahmed Zouhrlal et al. Gamificação como estratégia educativa . 1ª. ed. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015. cap. 3, p. 63-75. v. 1. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/margaridaromero/>>. Acesso em: 01 julho. 2018.

SANTANA, ANA LÚCIA. A educação segundo Morin. 2006. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/pedagogia/a-educacao-segundo-edgar-morin/>>. Acesso em: 26/06/2018.

SILVA, Fabiane Gomes. Os desafios do ensino de Língua Inglesa na escola pública. Disponível em : <<https://prezi.com/xaxy4twrtm/os-desafios-do-ensino-de-lingua-inglesa-na-escola-publica/>>. Acesso em: 26/06/2018.

SOUSA, M. F. G.; NUNES, I. B. **Fundamentos da educação a distância: módulo integrado I abordagens técnico-históricas em educação a distância.** Brasília: SESI, Universidade de Brasília, 2001.