

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A NÍVEL FUNDAMENTAL NO BRASIL: UM PANORAMA GERAL

Jhudy dos Santos Souza<sup>1</sup>  
Renata Carvalho Arantes<sup>2</sup>  
Heryzânia Ramalho<sup>3</sup>

### RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo realizar uma análise da produção científica relacionada à gamificação aplicada ao ensino de língua inglesa no Brasil nos últimos 10 anos, com um foco específico no Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Anos Finais. Foram examinados teses, artigos e demais trabalhos acadêmicos para entender como a temática é abordada ao longo deste período. Ao concentrar-se na produção acadêmica, a análise buscará destacar as práticas pedagógicas adotadas, avaliar as contribuições da gamificação para o processo de ensino e aprendizagem e identificar os avanços e desafios enfrentados pelos professores e alunos. Analisamos as abordagens (qualitativas, quantitativas e mistas) utilizadas, quais os métodos de pesquisas mais comuns, os teóricos-base, as regiões do Brasil em que os estudos foram realizados e o tipo ensino (público e privado). Além disso, analisamos o emprego de tecnologias digitais nas atividades gamificadas, os feedbacks dos alunos e seus resultados. Observamos que em 100% dos artigos selecionados foi utilizada a abordagem mista – a escolha predominante por abordagens metodológicas quali-quantitativas, que combinam análises quantitativas e qualitativas. Por meio desta abordagem, destacou-se a importância da subjetividade, das percepções individuais e das experiências dos alunos como elementos centrais para avaliar a eficácia e a adequação das práticas pedagógicas gamificadas. Tendo em vista esses achados, esperamos que a pesquisa contribua para o entendimento crítico do cenário educacional brasileiro em relação à integração de estratégias gamificadas no ensino de língua inglesa no nível fundamental.

**Palavras-chave:** Gamificação, Língua Inglesa, Brasil.

### INTRODUÇÃO

No mundo atual, caracterizado pela crescente globalização e interconexão entre nações, o domínio da língua inglesa tem se tornado um requisito para o sucesso pessoal e profissional. Ao longo das últimas décadas, o inglês se estabeleceu como um idioma

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Letras da Universidade de São Paulo - USP, [jhudysouzza@gmail.com](mailto:jhudysouzza@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Direito da Universidade Federal de Sergipe - UFS, [renata.arantesc@gmail.com](mailto:renata.arantesc@gmail.com)

<sup>3</sup> Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, [heryzanya.ramalho@ifrn.edu.br](mailto:heryzanya.ramalho@ifrn.edu.br).

global, exercendo um papel importante na comunicação internacional, comércio, tecnologia, ciência e cultura. Neste contexto, o ensino do inglês nas escolas desempenha uma tarefa enriquecedora, porém, tem enfrentado diversas dificuldades que afetam a qualidade e eficácia da aprendizagem.

Pensando sobre o assunto, uma das possíveis formas de driblar esse cenário é a gamificação nas relações de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Segundo Kapp (2012), a gamificação envolve o uso de elementos como desafios, recompensas, competições, narrativas envolventes e feedback imediato, comuns nos jogos, para criar experiências de aprendizado mais interativas e atrativas. Ao incorporar elementos de jogos no processo de aprendizagem de idiomas, uma série de benefícios são alcançados, tornando as aulas mais engajadoras, motivadas e efetivas. Uma das principais vantagens da gamificação no ensino de idiomas é o aumento do engajamento dos alunos: ao transformar as aulas em uma experiência divertida e interativa, os alunos se sentem mais motivados a participar ativamente das atividades e se envolver com o conteúdo, estimulando a curiosidade e a vontade de explorar e aprender.

Além disso, a gamificação permite uma maior personalização do aprendizado, adaptando-se ao ritmo e às necessidades individuais dos alunos. Com o uso de tecnologias educacionais, é possível acompanhar o progresso de cada aluno individualmente e oferecer desafios qualificados ao seu nível de proficiência. Isto proporciona uma experiência de aprendizado mais personalizada, atendendo às diferentes habilidades e estilos de aprendizagem dos alunos.

Tendo como base a expansão e potencial de tal fenômeno, esta pesquisa tem por objetivo realizar uma análise da produção científica relacionada à gamificação aplicada ao ensino de língua inglesa no Brasil nos últimos 10 anos, com um foco específico no Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Anos Finais. Foram examinados teses, artigos e demais trabalhos acadêmicos para entender como a temática é abordada ao longo deste período. Ao concentrar-se na produção acadêmica, a análise buscará destacar as práticas pedagógicas adotadas, avaliar as contribuições da gamificação para o processo de ensino e aprendizagem e identificar os avanços e desafios enfrentados pelos professores e alunos. Destarte, a pesquisa contribuirá para o entendimento crítico do cenário educacional brasileiro em relação à integração de estratégias gamificadas no ensino de língua inglesa no nível fundamental.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa é de natureza bibliográfica, ou seja, fundamenta-se na consulta e análise de fontes bibliográficas relevantes, tais como artigos científicos, teses e dissertações. A partir dessas fontes, será possível reunir, analisar e sintetizar uma variedade de trabalhos acadêmicos, a fim de identificar tendências, descobertas e lacunas de pesquisa, fornecendo um panorama a respeito do assunto.

Para Fonseca (2002), a pesquisa bibliográfica é feita:

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas visando recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (Fonseca, 2002, p. 32).

Ademais, a pesquisa será guiada por uma abordagem qualiquantitativa, que segundo apresenta Knechtel (2014, p. 106), “[...] interpreta as informações quantitativas por meio de símbolos numéricos e os dados qualitativos mediante a observação, a interação participativa e a interpretação do discurso dos sujeitos (semântica)”. Desse modo, esse tipo de abordagem visa combinar aspectos tanto qualitativos como quantitativos dos trabalhos selecionados, tendo sido escolhido por permitir uma compreensão mais abrangente e aprofundada do fenômeno estudado.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Segundo a BNCC, o estudo da língua inglesa pode possibilitar a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo globalizado e cada vez mais plural. Além disso, o estudo da língua inglesa também tem o seu caráter formativo em uma perspectiva de educação linguística, consciente e crítica, na qual as dimensões pedagógicas e políticas estão intrinsecamente ligadas. Nesse sentido, devido à importância da língua, tida como

universal, cabe analisar o ensino de inglês no contexto brasileiro, o qual se torna obrigatório a partir do 6º ano do Ensino Fundamental segundo a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018).

Neste ínterim, é importante também ressaltar as competências específicas de Língua Inglesa para o Ensino Fundamental, descritas na BNCC. Na competência 2, é requerido que o aluno “comunique-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social”. Em outras palavras, é nítida a preocupação em conciliar ambas as realidades da tecnologia da informação e dos meios impressos, como livros didáticos, jornais, folders, etc., é possível depreender que o aluno deve conseguir reconhecer as mensagens em ambas as formas de comunicação e utilizá-las também para o exercício de sua cidadania, seja consumindo-as ou produzindo-as.

A gamificação, conforme descrita por Vianna *et al.* (2013), representa a aplicação de elementos característicos de jogos em contextos não lúdicos, como tarefas rotineiras ou atividades do dia a dia. O objetivo principal é transformar a experiência cotidiana em algo semelhante a um jogo, buscando motivar os participantes por meio da associação de recompensas físicas ou virtuais à realização de tarefas específicas.

Ao trazer a gamificação para a sala de aula há muitos caminhos possíveis a serem seguidos que, durante o ensino e aprendizagem da língua inglesa, podem estimular as principais habilidades como oralidade, audição, leitura e escrita. Por exemplo, o jogo da memória pode ajudar a expandir o vocabulário, associando palavras em inglês com suas respectivas traduções ou imagens. Podemos citar também jogos de perguntas e respostas baseados em textos em inglês, que podem aprimorar a habilidade de leitura e jogos de criação de histórias, que podem melhorar a capacidade de expressão escrita em inglês.

Embora nossa análise tenha como base estudos feitos apenas nos últimos 10 anos no Brasil, no Google Acadêmico, as pesquisas publicadas com a temática do uso da gamificação na educação datam início em 2003. Tendo mais estudos a partir do ano de 2010 e, que seguem até os dias atuais. Essas projeções evidenciam a crescente adoção e a significativa expansão da gamificação. Por seu caráter abrangente e versátil, tem sido objeto de várias pesquisas e estudos que procuram compreender seus mecanismos e como estes podem facilitar o aprendizado, sobretudo de línguas estrangeiras.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a análise, foram utilizados artigos que discutem a relação entre o processo de gamificação e a língua inglesa com foco no ensino fundamental, analisando o estado da arte nos últimos 10 anos. Após a execução da pesquisa com as limitações mencionadas, como o objetivo está voltado ao nível fundamental de ensino, os artigos que tratavam de cursos superiores foram desconsiderados, resultando na seleção de 8 trabalhos científicos. São eles: Redes sociais, *games* e gamificação no ensino de inglês: estudo de caso - Meire Cristina Correa Pontes Tribucci e João Mattar (2016); Aplicativos digitais móveis nas aulas de inglês: efeitos da gamificação na aprendizagem e motivação dos aprendizes - Janaina Weissheimer e Ingrid Pollyanna da Silva Braga (2017); Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e *Feedback* - Gabriela Bohlmann Duarte (2019); PIBID inglês em ação: uma experiência de gamificação em uma escola pública - Mylena de Andrade Mota, Thiago de Melo Cardoso Santos, Ana Karina de Oliveira Nascimento (2021); *Escape room* alternativo: Gamificação nas aulas de inglês - Etiene Caroline Farias de Mello, Ilda de Fátima de Lourdes Oliveira e Greice Castela Torrentes (2022); A abordagem multissensorial no ensino de inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico: o uso da gamificação - Catarina dos Santos Pinto (2022); Gamificação da aprendizagem e a formação do professor de língua inglesa - José Roberto Macedo Dantas Junior (2020); Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa - Andersen Caribe de Oliveira, Carmen Alice Silva, Gilvânia Neves, Uéverson Mendes Oliveira (2019); Gamificação da aprendizagem e a formação do professor de língua inglesa - (2023). Nesta seção do artigo, analisaremos como esses estudos se alinham, em que ponto divergem e quais especificidades trazem.

No **Quadro 1**, estão organizados os tipos de pesquisa de cada artigo analisado e respectivamente quais foram as abordagens utilizadas.

Artigo	Tipo	Qualitativa	Quantitativa	Quali-quantitativa
WEISSHEIMER, Janaina; BRAGA, IP da S (2017).	Pesquisa-ação			X
TORRENTES, Greice Castela (2022).	Pesquisa-ação			X
DUARTE, Gabriela Bohlmann (2019).	Pesquisa-ação			X

DE OLIVEIRA NASCIMENTO, Ana Karina; DE ANDRADE MOTA, Mylena; SANTOS, Thiago de Melo Cardoso (2021).	Relato prático-reflexivo			X
TRIBUCCI, Meire Cristina Correa Pontes; MATTAR, João (2016).	Estudo de caso			X
DANTAS JÚNIOR, José Roberto Macedo (2020).	TCC			X
OLIVEIRA, Uéverson Mendes (2019).	Pesquisa-ação			X
DOS SANTOS, Keila Mendes (2023).	Relato			X

Quadro 1: Exposição dos tipos de pesquisa utilizados nos artigos analisados e suas abordagens

Podemos observar que em 100% dos artigos selecionados foi utilizada a abordagem mista – a escolha predominante por abordagens metodológicas quali-quantitativas, que combinam análises quantitativas e qualitativas, o que reflete a compreensão de que a gamificação no ensino de língua inglesa requer uma análise abrangente.

Por meio desta abordagem, um destaque maior é dado a importância dos *feedbacks* e da motivação. O *feedback* informa aos jogadores ou usuários informações sobre seu desempenho na atividade ou tarefa em questão, de modo que eles podem acompanhar sua evolução e regular o seu comportamento. Logo, esses *feedbacks* também servem como um estímulo para a motivação do aprendiz.

Em seguida, no **Quadro 2**, está organizado os principais teóricos base utilizados para embasar as pesquisas realizadas.

Artigo	Teóricos-base
WEISSHEIMER, Janaina; BRAGA, IP da S (2017).	ZICHERMANN E CUNNINGHAM, 2011; CSIKSZENTMIHALYI, 1990.
TORRENTES, Greice Castela (2022).	MORAN, 2018; KAPP, 2012.
DUARTE, Gabriela Bohlmann (2019).	DETERDING et al., 2011a; 2011b; WERBACH; HUNTER, 2012; STANLEY, 2012),

DE OLIVEIRA NASCIMENTO, Ana Karina; DE ANDRADE MOTA, Mylena; SANTOS, Thiago de Melo Cardoso (2021).	VIANNA et al, 2013; JUUL, 2003; KAPP, 2012; FREIRE, 1996.
TRIBUCCI, Meire Cristina Correa Pontes; MATTAR, João (2016).	FLORES, 2015; KAPP, 2012; SIEMENS, 2005.
DANTAS JÚNIOR, José Roberto Macedo (2020).	MCGONIGAL, 2011; COSME E NASCIMENTO, 2013; ALVES, 2015.
OLIVEIRA, Uéverson Mendes (2019).	ALVES, 2008; DUARTE, 2015; BRASIL, 1999; SILVA, 2009; DELORS, 1998
DOS SANTOS, Keila Mendes (2023).	BUSARELLO, 2016; KENSKI, 2012; FREIRE, M. M.; LEFFA, V. J, 2013.

Quadro 2: Teóricos base utilizados para embasar as pesquisas realizadas

No quadro 2, cada conjunto de teóricos contribui com perspectivas distintas e complementares para os estudos sobre gamificação no ensino de inglês, abordando desde a motivação dos alunos até a formação dos professores.

Entre os teóricos-base é observado que 43% são estrangeiros, enquanto 57% são do Brasil. Isso evidencia que há um certo equilíbrio entre os teóricos presentes nos estudos, mas sobretudo, a preferência por referências em território nacional.

Apesar dessa preferência, entre os teóricos-base, Kapp (2012) é um dos mais mencionados nos artigos. Kapp, possivelmente, foi um dos teóricos mais citados por ser um dos pioneiros na articulação teórica da gamificação no contexto educacional e corporativo. Sua obra, *"The Gamification of Learning and Instruction"*, é frequentemente referenciada por oferecer uma estrutura sólida e prática para entender como os elementos de jogo podem ser integrados de maneira eficaz no processo de aprendizagem.

No **Quadro 3**, está organizado a região do país e o tipo de ensino em que foi realizada a pesquisa, se houve ou não o emprego de tecnologias digitais durante o processo e o ano de publicação.

Artigo	Região	Ensino	Emprego de tecnologias digitais	Ano
--------	--------	--------	---------------------------------	-----

WEISSHEIMER, Janaina; BRAGA, IP da S (2017).	Nordeste	Público	Sim	2017
TORRENTES, Greice Castela (2022).	Sul	Privado	Sim	2022
DUARTE, Gabriela Bohlmann (2019).	Sul	Público e privado	Sim	2019
DE OLIVEIRA NASCIMENTO, Ana Karina; DE ANDRADE MOTA, Mylena; SANTOS, Thiago de Melo Cardoso (2021).	Nordeste	Público	Não	2021
TRIBUCCI, Meire Cristina Correa Pontes; MATTAR, João (2016)	Sudeste	Público	Sim	2016
DANTAS JÚNIOR, José Roberto Macedo (2020).	Nordeste	Público	Sim	2020
OLIVEIRA, Uéverson Mendes (2019).	Nordeste	Público/Privado	Sim	2019
DOS SANTOS, Keila Mendes (2023).	Nordeste	Público	Sim	2023

Quadro 3: Comparativo entre os artigos de acordo com região, ensino, emprego de tecnologias digitais e ano de publicação.

A região nordeste encabeça esses estudos e, em sua maioria, trata-se do ensino público. No Brasil, o Nordeste está entre as regiões de maior destaque na área da educação. O Índice de Oportunidades da Educação Brasil (Ideb) de 2021, divulgado pelo Inep (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira) em setembro de 2022, apontou que o Nordeste possui 97 das 100 melhores escolas de anos iniciais do ensino fundamental. A concentração das melhores escolas nesta região, sugere, um envolvimento maior de práticas científicas em vigor na região que estão promovendo um ambiente propício para o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos.



Com base na análise dos estudos revisados, onde 75% foram realizados em ambientes de ensino público, pode-se concluir que o uso de gamificação e outras abordagens digitais tem sido adotado e avaliado no setor público de educação. A uniformidade na execução dos estudos sugere que, independentemente do ambiente, as metodologias aplicadas podem ser eficazes e consistentes. Essa constância na prática pode indicar que as estratégias de gamificação e recursos digitais são adaptáveis e benéficas em diferentes contextos - independente se for público ou privado.

Em 95% dos estudos foi empregado o uso de tecnologias digitais para a realização das atividades gamificadas. Nos últimos anos, especialmente durante e após a pandemia, a educação tem integrado cada vez mais recursos digitais em suas práticas pedagógicas, com a gamificação emergindo como uma ferramenta particularmente eficaz. Nesse contexto, a gamificação ganhou destaque ao proporcionar experiências de aprendizado interativas e envolventes, ajudando a manter a motivação dos alunos e a promover a interação, mesmo em ambientes virtuais. A utilização de elementos de jogos e desafios em plataformas digitais não apenas possibilitou a continuidade das atividades acadêmicas, mas também enriqueceu o processo de ensino-aprendizagem, oferecendo novas formas de engajamento e personalização. Com o retorno gradual ao ensino presencial, a gamificação e outras tecnologias digitais continuam a desempenhar um papel crucial, contribuindo para uma educação mais dinâmica e adaptada às necessidades diversificadas dos estudantes.

Vale ressaltar que embora a tecnologia possa aprimorar e facilitar a aplicação de elementos de jogos no ensino, a gamificação em si não depende exclusivamente do emprego de tecnologias digitais. A flexibilidade da gamificação permite que ela seja aplicada de várias maneiras, garantindo inclusão, acessibilidade e eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo dessa pesquisa foi realizar uma análise da produção científica relacionada à gamificação aplicada ao ensino de língua inglesa no Brasil nos últimos 10 anos, com um foco específico no Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Anos Finais. Foram examinados teses, artigos e demais trabalhos acadêmicos para entender como a temática é abordada ao longo deste período.

Para isso, nos amparamos nos conceitos de Diane Larsen-Freeman (2000) que destaca a importância de abordagens pedagógicas multifuncionais que combinam

diferentes métodos e técnicas de ensino, reconhecendo que a aprendizagem de idiomas é uma jornada individual e complexa para cada aluno. E Stanley (2012), que afirma que no ensino de línguas a gamificação aumenta a motivação dos alunos, ao proporcionar um ambiente mais plural e lúdico, estimulando, por meio da colaboração e competição, o engajamento e participação ativa no cotidiano da sala de aula.

Ao todo foram escolhidos para a análise 8 estudos que se enquadram nos critérios de estudos que discutem a relação entre o processo de gamificação e a língua inglesa com foco no ensino fundamental, analisando o estado da arte nos últimos 10 anos.

Analisamos as abordagens (qualitativas, quantitativas e mistas) utilizadas, quais os métodos de pesquisas mais comuns, os teóricos-base, as regiões do Brasil em que os estudos foram realizados e o tipo ensino (público e privado). A predominância de pesquisas-ação com abordagens quali-quantitativas destaca a necessidade de uma compreensão abrangente que considere tanto os dados objetivos quanto às percepções e experiências subjetivas dos alunos. Também, a importância do feedback e da motivação dos alunos é consistentemente enfatizada, sugerindo que a gamificação não apenas melhora o desempenho acadêmico, mas também aumenta o engajamento e a satisfação dos estudantes.

A distribuição regional das pesquisas, com uma concentração significativa no Nordeste, aponta para um cenário educativo dinâmico e inovador nesta região. O destaque para as escolas públicas e a integração de tecnologias digitais em 95% dos estudos indicam que a gamificação está sendo amplamente adotada e avaliada em contextos variados, mostrando-se uma estratégia adaptável e eficaz.

O uso predominante de tecnologias digitais reforça a tendência contemporânea de incorporar recursos interativos e motivadores no ensino, especialmente impulsionada pela pandemia. No entanto, é crucial reconhecer que a eficácia da gamificação não depende exclusivamente da tecnologia, mas de sua aplicação flexível.

Em resumo, a gamificação no ensino de inglês no nível fundamental se mostra uma abordagem promissora, eficaz e adaptável, capaz de engajar e motivar os alunos, melhorando o processo de ensino-aprendizagem através de práticas interativas e envolventes.

Esperamos que esses resultados auxiliem demais estudos e que propiciem uma reflexão sobre um possível diálogo entre a gamificação e práticas escolares já existentes, visando favorecer o contato do aprendiz com uma experiência de

aprendizagem de inglês mais efetiva, significativa e engajadora. A maioria dos estudos foi realizada em escolas públicas e mostrou uma ampla adoção de tecnologias digitais, especialmente impulsionada pela pandemia, para implementar estratégias de gamificação. No entanto, ainda há lacunas a serem preenchidas. É necessário explorar mais profundamente os impactos de longo prazo da gamificação no desempenho acadêmico e na motivação dos alunos, além de investigar como essas estratégias podem ser adaptadas a contextos variados e sem o uso intensivo de tecnologia.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (**Inep**). Brasília, 2022.
- CAREGNATO, Sonia Elisa. Google Acadêmico como ferramenta para os estudos de citações: avaliação da precisão das buscas por autor. **PontodeAcesso**, v. 5, n. 3, p. 72-86, 2011.
- CRYSTAL, D. **English as a Global Language**. Cambridge University Press, 2003.
- DANTAS JÚNIOR, José Roberto Macedo. **Gamificação na sala de aula de língua inglesa**, 2020.
- DE MELLO, Etiene Caroline Farias; DE LOURDES OLIVEIRA, Ilda de Fátima; TORRENTES, Greice Castela. ESCAPE ROOM EDUCATIVO: GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE INGLÊS. **Tecnologias digitais na formação docente e no ensino de línguas**, p. 15.
- DE OLIVEIRA NASCIMENTO, Ana Karina; DE ANDRADE MOTA, Mylena; SANTOS, Thiago de Melo Cardoso. Pibid Inglês Em Ação: Uma Experiência De Gamificação Em Uma Escola Pública. **PERcursos Linguísticos**, v. 11, n. 27, p. 99-111, 2021.
- DOS SANTOS, Keila Mendes. Gamificação da aprendizagem e a formação do professor de língua inglesa. **Textos FCC**, v. 65, p. 54-75, 2023.
- DUARTE, Gabriela Bohlmann. Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e o Feedback. **Revista Linguagem & Ensino**, Rio Grande do Sul, v. 22, n. 4, p. 1040-1062, 2019.
- FARDO, M. L. A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

JACSÓ, Péter. Metadata mega mess in Google Scholar. **Online Information Review**, v. 34, n. 1, p. 175-191, 2010.

KAPP, K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, **John Wiley & Sons**, 2012.

LARSEN-FREEMAN, Diane. **Techniques and Principles in Language Teaching**. Oxford University Press, 2000.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. 238 p.

OLIVEIRA, Uéverson Mendes. Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa. **Babel: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, v. 9, n. 2, p. 18-32, 2019.

SILVA, G. L. F. KNECHTEL, Maria do Rosário. Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada. Curitiba: Intersaberes, 2014. **Práxis Educativa**, [S. l.], v. 11, n. 2, p. 531–534, 2017.

STANLEY, G. Language Teaching and learning: Online Digital Games And Gamification. **Digital Play**, 2012.

TEIXES ARGILÉS, F. Yu-Kai Chou (2016). Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. Octalysis Media: Fremont. CA. **Revista Internacional de Organizaciones**, [S. l.], n. 18, p. 137–144, 2017.

TRIBUCCI, Meire Cristina Correa Pontes; MATTAR, João. **Redes sociais, games e gamificação no ensino de inglês: estudo de caso**. São Paulo: 2016.

VIANNA, Y. et al. **Gamificação, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. pp. 13-22.

VIANNA, M. G. Carvalho et al, Gamificação da educação: uma abordagem prática. **Anais do XVII SBIE (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação)**, 24-33, 2013.

WEISSHEIMER, Janaina; BRAGA, IP da S. Aplicativos digitais móveis nas aulas de inglês: efeitos da gamificação na aprendizagem e na motivação dos aprendizes. **Hipertextus Revista Digital**, v. 16, n. 1, 2017.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business?**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.