



Eixo temático: Outros Temas Educacionais ou Culturais no contexto das TDIC (não previstos nos outros eixos)

QUADRO TEÓRICO PARA PRÁTICAS GAMIFICADAS (MULTI)LETRADAS

THEORETICAL FRAMEWORK FOR GAMIFIED PRACTICES OF (MULTI)LITERACIES

- **Jailma Bulhões Campos** (jailma@ufpa.br – ILC/PPGL/UFPA)
- **Victória Gabriela da Costa França** (francavictoria178@gmail.com – PPGL/UFPA)

Resumo: Considerando a gamificação como prática de (multi)letramento, visto convergir uma gama de sistemas semióticos em práticas situadas, este trabalho apresenta um recorte de investigação cujo objetivo consiste em contribuir para a ancoragem epistemológica de propostas e práticas pedagógicas orientadas para o lúdico em contextos de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. A investigação fundamenta-se teoricamente em estudos sobre a gamificação na educação (Busarello, 2016; Deterding *et al.*, 2011; Kapp, 2013) e (multi)letramentos (Alexandre, 2020; Gee, 2004; Cope; Kalantzis, 2000; Rojo; Moura, 2010). A metodologia utilizada parte de uma revisão acadêmica na qual foram selecionadas em bases de dados digitais (Capes, B-on, Scielo e Google Acadêmico) 30 produções acadêmicas sobre a gamificação no ensino de línguas. O trabalho baseou-se no resumo, introdução, metodologia, principais resultados e conclusões para análise dos textos, considerando o uso de gamificação no ensino de línguas. O processo de análise, após a seleção dos textos, foi conduzido por análise temática, focando nas práticas gamificadas e suas bases epistemológicas, e análise interpretativa, evidenciando uma perspectiva discursiva sobre os achados. Como principais resultados, destacam-se as epistemologias que fundamentam as atividades gamificadas apresentadas nas produções analisadas, bem como uma proposta de um quadro de conceitos, procedimentos e aspectos teóricos para fundamentar práticas gamificadas no ensino de Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Gamificação na educação. (Multi)letramentos. Epistemologias de práticas gamificadas. Quadro teórico para práticas gamificadas.

Abstract: Considering gamification as a (multi)literacy practice, given its convergence of a range of semiotic systems in situated practices, this study presents a research focus aimed at contributing to the epistemological anchoring of proposals and pedagogical practices oriented towards playfulness in Portuguese language teaching and learning contexts. The research is theoretically grounded in studies on gamification in education (Busarello, 2016; Deterding *et al.*, 2011; Kapp, 2013) and (multi)literacies (Alexandre, 2020; Gee, 2004; Cope; Kalantzis, 2000; Rojo; Moura, 2010). The methodology used begins with an academic review in which 30 academic productions on gamification in language teaching were selected from digital databases (Capes, B-on, Scielo and Google Scholar). The study relied on the abstract, introduction, methods, main results, and conclusions for the analysis of the texts considering the use of gamification in language teaching. The analysis process, after selecting the texts, was conducted through thematic analysis, focusing on gamified practices and their epistemological foundations, and on interpretive analysis, highlighting a discursive perspective on the findings. As the main results, the epistemologies that underpin the gamified activities presented in the analyzed productions stand out, as well as a proposal for a framework of concepts, procedures, and theoretical aspects to support gamified practices in Portuguese language teaching.



Keywords: Gamification in education. (Multi)literacies. Epistemologies of gamified practices. Theoretical framework for gamified practices.

1. Introdução

Atualmente, além dos estudos sobre jogos digitais de aprendizagem (Gee, 2004; Prensky, 2006), há o trabalho na área de pesquisa voltada para a integração de elementos/propriedades de games em contextos de não jogo (Deterding et al., 2011; Zichermann; Cunningham, 2011) chamada de gamificação. Ao focar no uso da lógica dos jogos (mecânicas, dinâmicas e estética), muito se tem enfatizado o uso de elementos aparentes do jogo que promovem a motivação extrínseca (o jogar para conquistar pontos, *badges* e melhores resultados), que já são bastante usados na Escola (pontuação, estrelinhas, tarefas...). No entanto, para além do uso desses elementos, é preciso analisar como os jogos podem envolver as pessoas, a fim de identificar quais mecânicas atuam sobre a motivação intrínseca (engajamento e satisfação no jogar), o objetivo central da prática gamificada.

Nessa perspectiva, temos promovido uma investigação no âmbito do projeto “Gamificação e letramento digital crítico no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa”, cujo objetivo é analisar e especificar a gamificação no contexto educacional sob o viés dos (multi) letramentos, tendo em vista se tratar de uma prática multissemiótica e hipertextual. Trata-se de um recorte que apresenta a elaboração de um quadro teórico para a fundamentação epistemológica da gamificação como prática situada de linguagens, compreendendo essa estratégia pedagógica ativa na promoção de aprendizagem e engajamento dos aprendentes em espaços formais e informais de ensino.

Diante disso, esse estudo é de natureza qualitativa, pois considera as significações construídas a partir de um cenário de estudo (Coutinho, 2016). É de caráter exploratório, com fins interventivos, e se desenvolveu como movimento teórico, a partir de levantamento de produção acadêmica, análise, interpretação e categorização de informações. Nesse sentido, insere-se a perspectiva dos (multi) letramentos e da gamificação como eixos dessa pesquisa, baseando-nos principalmente em Gee (2004), Rojo e Moura (2010), Cope e Kalantzis (2000), Alexandre (2020), dentre outros.

Neste texto, primeiramente, exporemos as bases teóricas que fundamentam este trabalho e os procedimentos metodológicos e as aprendizagens alcançadas na investigação. Por fim, nas considerações finais, destacaremos como os achados desta investigação contribuem para a compreensão da gamificação como prática multiletrada e ajudam a atualizar os elementos teóricos-conceituais e as propriedades da gamificação, tendo em vista as práticas contemporâneas digitais.

2. Fundamentação teórica

2.1. A gamificação

A gamificação, como metodologia de aprendizagem no âmbito educacional, consiste no uso de mecânicas, dinâmicas e estética de jogos ao integrar, em contextos extrínsecos ao jogo, elementos como desafios, uso de feedback imediato e constante, recompensas (pontuação, elemento surpresa, *badges*), metas e regras claras e definidas, além de superação de níveis e progresso, e muitos outros mecanismos comuns ao mundo dos jogos. A gamificação, nesse sentido, assume como objetivo promover aprendizagem, engajamento e motivação dos aprendentes (Busarello, 2016; Kapp, 2013).



Como uma estratégia focada em pessoas, tendo em vista não apenas a dimensão cognitiva, mas também a emocional, destacando-se, principalmente, engajamento e motivação, que refletem em empenho pessoal, mais energia, interesse e entusiasmo dos sujeitos, a gamificação deve proporcionar experiências significativas que contribuam para a promoção de autonomia e competência individuais dos aprendentes no ambiente educacional. Assim, a gamificação pode favorecer uma aprendizagem mais integradora, colaborativa e centrada nas necessidades e potencialidades do aluno, em uma perspectiva de didática centrada no aprendente.

Nessa perspectiva, a concepção de gamificação, como estratégia do campo da aprendizagem baseada em jogos, não deve ser tratada a partir do viés mercadológico, como atividade livre e recreativa, mas como prática cultural, em diálogo com Schwartz (2014), visto que o jogar, como parte do *ethos* coletivo, contribui para a formação sociocultural dos sujeitos. Tendo isso em vista, a arte de gamificar sistemas/exercícios/tarefas/aulas, embora pareça simples aplicação de elementos de jogo em atividades educacionais, como a Escola tradicional tem feito ao longo dos tempos com o uso de pontuação, estrelinhas e testes, deve abranger a articulação consistente de arquitetura de jogos que possibilite a criação de uma ambiência lúdica de jogo (Campos, 2020).

2.2. Gamificação e (multi)letramentos

A era digital em que vivemos é marcada pelo uso cada vez mais intenso, em todos os setores sociais, incluindo o educacional, de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), que promovem novos hábitos e transformações culturais na contemporaneidade, ou seja, somos marcados por um novo *ethos*, que supõe práticas diversas e novos letramentos. Assim, nesse espaço digital que estamos dominando, caminhamos para a compreensão dos “[...] novos letramentos, de caráter multimodal ou multissemiótico” (Rojo, 2012, p. 13), especificamente de letramento em game, devido “a necessidade de manipular, interagir, interpretar e socializar com as mídias digitais, especificamente o jogo eletrônico” (Audi, 2014, p. 784).

O conceito de letramento em game, ou letramento gamificado, engloba o sentido de prática transformadora, visto considerar o uso de diferentes linguagens convergindo em uma constelação de práticas letradas (Steinkuehler, 2007) que acionam um conjunto de sistemas semióticos (oral, alfabético, visual etc.). São os jogos em sua constituição, assim, sistemas que promovem vários tipos de letramentos (Chinaglia, 2017). É a partir dessa perspectiva que compreendemos as atividades gamificadas, como práticas que, recorrendo às potencialidades, arquitetura e lógica dos jogos, promovem experiências significativas de “[...] práticas sociais de leitura e de escrita que utilizam mecânica e dinâmica de jogos (digitais/analógicos) em outros contextos” (Alexandre, 2020, p. 22) e desenvolvem “habilidades que vão além dos processos de codificação e decodificação” (Alves, 2010, p. 3) na ação leitora.

Enquadramos a perspectiva do trabalho com gamificação, dessa forma, aos (multi)letramentos, que consistem nos letramentos da sociedade atual digital que faz uso das TDIC e reconhece o multiculturalismo (Rojo; Moura, 2012), por reconhecer as práticas digitais com uso de elementos de jogo como multimodais e hipertextuais. Nesse sentido, assumimos o uso de gamificação como uma prática transformadora, cujo propósito é promover o desenvolvimento de competências críticas e éticas dos alunos, pois sabemos que no atual contexto social não basta aos indivíduos alcançarem os níveis desejados de letramento para a interação, porém, também uma formação crítica e analítica por vias das linguagens diversas.

Segundo Monte Mór (2017), estudiosos da área de letramentos e multiletramentos, advogam que as comunicações digitais possibilitaram que as pessoas, na maioria jovens com acesso ao mundo digital, percebessem as possibilidades de conhecer diversas linguagens, de interagir com



outras pessoas, de ler, de escrever, de construir sentidos e muitas outras ações. Dentro dessa perspectiva é que discutimos o advento de novos tipos de letramentos provenientes do mundo dos games e, particularmente, das atividades gamificadas, de modo a promover, na Escola, a imersão em práticas que envolvam leitura de imagens (estáticas e em movimento), ícones, símbolos, internetês etc., e uso de estratégias e informações que são discutidas de forma colaborativa no universo dos jogos.

Em suma, tratar da reunião dos conceitos de gamificação e (multi) letramentos requer um trabalho sobre as capacidades letradas possíveis de serem trabalhadas dadas as necessidades da cultura digital em que estamos inseridos, como as capacidades técnicas, analíticas e criativas face o uso das diferentes mídias e dos jogos em geral. Assim, essa aprendizagem engloba o entendimento das linguagens como práticas sociais e a compreensão da busca pela formação do senso crítico dos alunos, com o intuito de promover mudanças sociais.

3. Metodologia

Este estudo é bibliográfico e exploratório, com o objetivo de contribuir, a partir da formulação de um quadro de elementos teórico-conceituais, para a ancoragem epistemológica de propostas e práticas pedagógicas orientadas para o lúdico em contextos digitais de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa na formação docente no curso de Letras – Língua Portuguesa da Faculdade de Letras (ILC/UFPA). Trata-se de um primeiro movimento de pesquisa, de caráter teórico, com o objetivo de criar um quadro teórico ressignificado para fundamentar a gamificação como uma prática de letramento, tanto no sentido funcional quanto no crítico e formativo.

Os procedimentos utilizados para o desenvolvimento do estudo consistiram em levantamento de produção bibliográfica em bases de dados (Capes, Google Acadêmico, B-on, Scielo), a partir dos descritores “gamificação no ensino de línguas”; “gamificação na educação”, além do uso do conectivo “e”, e com definição de período de publicação, 2017-2022, a fim de mapear as epistemologias de práticas gamificadas já desenvolvidas no ensino de línguas. Tendo em vista tais critérios, selecionamos um total de 30 produções, sendo 16 no Google Acadêmico, 10 na base de dados da Capes, nenhum na Scielo e 4 no B-on.

Após levantamento do material, partimos para análise de resumos, com o intuito de selecionar os textos adequados para nosso objetivo de pesquisa. Seguidamente, realizamos um processo metodológico inspirado na orientação de Severino (2013), conduzindo uma análise temática, tendo em vista as práticas gamificadas desenvolvidas e seu aporte teórico, e a análise interpretativa dos dados, focando em uma perspectiva discursiva sobre os achados. Finalizamos com a proposição de um quadro teórico para fundamentar a produção de um framework de gamificação sob o viés dos (multi) letramentos a ser produzido na continuidade da investigação.

4. Resultados e discussão

Compreendendo a relevância das questões epistemológicas nas práticas gamificadas, visto que “[...] estabelecem os critérios que são levados em consideração nas estratégias de gamificação na educação para justificar o caminho proposto para o desenvolvimento da aprendizagem [...]” (Oliveira; Pimentel, 2020, p. 238), neste estudo mapeamos as epistemologias da gamificação observadas nas produções catalogadas, conforme ilustra a figura 1.

Figura 1. Mapeamento das epistemologias que fundamentam a gamificação.



Elaboração: de autoria própria, 2024.

Não vamos nos deter na descrição dos resultados a partir de cada produção analisada individualmente neste texto, mas somente às questões ligadas às teorias e às concepções pedagógicas, a fim de verificar como a gamificação foi abordada nos trabalhos analisados, conforme mostra a figura 1. Nesse sentido, no quadro 1, apresentamos uma sinopse das características das teorias identificadas na análise dos textos:

Quadro 1. Epistemologias das práticas gamificadas no ensino de línguas.

Teorias	Características
Concepção empirista	Caracteriza-se por ver o aluno no processo de aprendizagem como um sujeito passivo. No empirismo, a aprendizagem ocorre com o conhecimento humano sendo absorvido pelos órgãos do sentido. Todo conhecimento está fora do sujeito, ou seja, no professor e nos livros. O aluno é um recipiente vazio onde é necessário despejar conhecimento (Darsie, 1999).
Concepção interacionista	A aprendizagem do sujeito é um fenômeno que se realiza a partir da interação com o outro. O processo de interação com o meio permite ao indivíduo o seu desenvolvimento interno a partir de experiências externas. Isso acontece com a mediação da cultura e da linguagem (Vygotsky, 1998).
Teoria do Engajamento	É dado a partir do nível de imersão do sujeito em realizar determinada tarefa (Zichermann; Cunningham, 2011).
Aprendizagem Cognitiva-Cognição Situada	A cognição situada refere-se a um processo de construção do conhecimento de maneira interativa e contextual. O meio é importante para o desenvolvimento da aprendizagem humana (Venâncio, 2006).
Dialogismo	Toda comunicação humana é dialógica, ou seja, é formada pela interação de diversas vozes e pontos de vista diferentes. Cada enunciado é influenciado por



	enunciados anteriores, sendo o contexto fundamental na interpretação de significados (Bakhtin, 1986).
Design Instrucional (MDD)	É conceituado como a tradução de processos cognitivos de aprendizagem com o intuito de planejar materiais, atividades e estratégias que beneficiam o processo de ensino-aprendizagem (Smith; Ragan, 1999)
Concepção interativa Conectiva e Reticular	Visa a aplicação da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, expandindo o conhecimento dos alunos a nível global, trabalhando com temas que formam o indivíduo como ser social (Schlemmer; Morgado; Moreira, 2020).
Interacionista-Constructivista	A abordagem possibilita ao professor o entendimento do jogo e da brincadeira como elemento da cultura infantil. O aluno na concepção é sujeito ativo de sua aprendizagem (Freire, 2009).
Teoria Motivacional ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)	Parte do princípio de proporcionar as condições para que o aluno se mantenha motivado a partir dos elementos atenção, relevância, confiança e satisfação. É necessário desenvolver um conteúdo relevante para ter a atenção do aluno. O educador também deve conquistar a confiança do educando para que ele se sinta seguro e possa realizar as atividades, obtendo satisfação ao finalizá-las de modo positivo (Keller, 2017).
Teoria do Fluxo	Busca explicar um bom estado de consciência do indivíduo que o proporciona concentração e satisfação ao realizar uma tarefa e o equilíbrio entre a dificuldade de determinada atividade e a capacidade do sujeito de realizá-la, gerando uma motivação intrínseca de realização (Csikszentmihalyi, 1999).

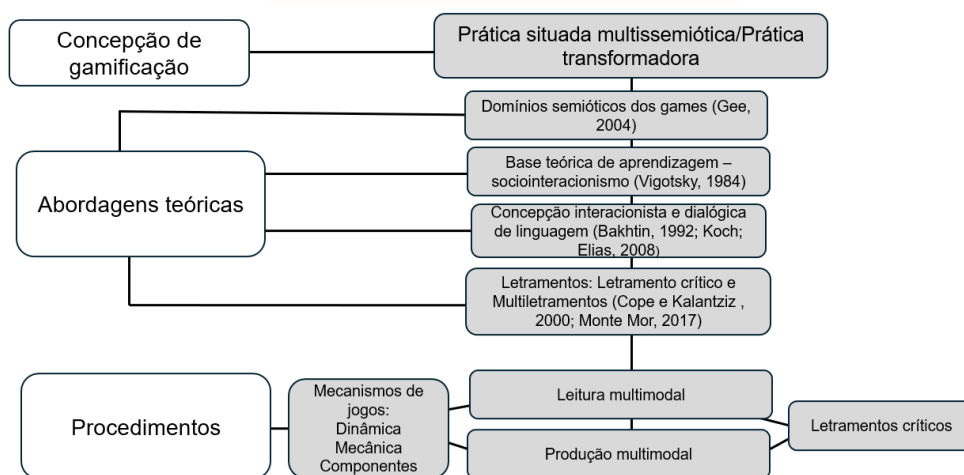
Elaboração: de autoria própria, 2024.

Essas teorias identificadas destacam-se por focar em questões epistemológicas de motivação, engajamento e fluxo, teorias frequentes nas práticas com foco em gamificação (Oliveira; Pimentel, 2020); em concepções de aprendizagem (empirista, cognitiva, interacionista, construtivista e empirista), realçando a importância de se compreender as concepções pedagógicas para um trabalho na área educacional; no desenvolvimento/criação de práticas e materiais (design instrucional); e em concepção de linguagem (dialógica, na perspectiva bakhtiniana) necessária para o trabalho com as práticas de linguagens (escrita, oralidade, multissêmioses) no ensino de línguas.

Nesse sentido, a partir dessa análise, demonstramos a importância de se conhecer as epistemologias das práticas gamificadas no ensino de línguas, visto que, segundo Costa e Silva (2023, p. 64-65), a gamificação na educação apresenta desafios epistemológicos que ainda precisam ser trabalhados, tais como “validade e confiabilidade dos resultados, integração com abordagens pedagógicas existentes, alinhamento com objetivos educacionais, equidade e inclusão e impacto na motivação intrínseca”. Pensando nesses desafios, observamos que, a fim de promover processos engajadores e resultados confiáveis com a produção de materiais e a realização de práticas gamificadas para o ensino de língua portuguesa em nossos trabalhos no âmbito do projeto de

pesquisa, neste recorte de estudo investimos no desafio de pensar as perspectivas teórico-conceituais no trabalho com gamificação. Nesse sentido, a partir do mapeamento feito no estudo, formulamos uma proposta de quadro teórico (procedimentos e teorias) para fundamentar práticas gamificadas para o ensino de Língua Portuguesa, conforme sumarizadas na figura 2.

Figura 2. Formulação do quadro teórico para práticas gamificadas.



Elaboração: de autoria própria, 2024.

Na nossa perspectiva de investigação, compreendemos a gamificação como prática multissemiótica desenvolvida em um território multiletrado na cultura digital, que dialoga com as necessidades atuais dos aprendentes de uma formação linguística que possibilite o desenvolvimento de competências para o exercício reflexivo e crítico, tal como no entendimento de Rojo e Elias (2012). Dessa forma, nosso quadro teórico engloba uma concepção de gamificação para além de uma ferramenta ou instrumento (gamificação estrutural), mas “com a noção de práticas letradas de gamificação” (Alexandre, 2020, p. 470), cujo objetivo é buscar engajar os alunos em processos críticos por meio da linguagem. Nessa perspectiva, nosso trabalho é orientado pela compreensão de que as práticas gamificadas são “[...] práticas sociais de leitura e de escrita que utilizam mecânica e dinâmica de jogos[...]” (Alexandre, 2020, p. 470) mobilizando linguagens visuais, sonoras, verbais etc. comuns ao domínio semiótico dos jogos (Gee, 2004) e possibilitam a formação de (multi) letramentos.

Assim, a figura 2 reúne aspectos epistemológicos que contemplam a gamificação na perspectiva dos (multi) letramentos, destacando os letramentos baseados em game, que incluem uma gama de práticas de letramento e demandam semioses diversas para comunicar diferentes significado (Gee, 2004), concepção de aprendizagem, definindo-se na perspectiva sociointeracionista, que pressupõe uma compreensão da aprendizagem como processo dinâmico, social e inclusivo, e partindo do entendimento de linguagem social, com recurso à concepção de dialogismo bakhtiniano e de língua e linguagem como lugar de interação.

Tendo em vista os aspectos epistemológicos definidos, estabelecemos os procedimentos de uso de gamificação a partir de seu cerne – uso de mecânicas (processos que geram ação e engajam o indivíduo), dinâmicas (comportamentos que ocorrem quando as mecânicas são postas em ação com a interação do jogador) e componentes (elementos mais superficiais que se relacionam para gerar as mecânicas), visto que usar a gamificação consiste em criar processos a partir de



mecanismos de jogos para gerar práticas transformadoras que envolvam a análise linguístico-semiótica, a recepção e a produção textual em Língua Portuguesa. Nesse sentido, as multimodalidades características dos (multi)letramentos serão exploradas com a agregação de múltiplas semioses (hipermídia baseada em escrita, em design, em imagens, em sons etc.) e projetos gamificados que valorizem as diferentes coleções culturais das comunidades em que os aprendentes estiverem envolvidos. É sob esse olhar que se pensará a gamificação como proposta para o engajamento do aluno em atividades crítico-reflexivas por meio da leitura, compreensão e produção multimodal na interação com a cultura digital.

5. Considerações finais

Em nossa investigação, compreendemos que na Escola os alunos podem letrar-se por meio de práticas de letramento que ultrapassam os textos escritos e são características do *ethos* da cultura digital, como os letramentos baseados em games. Portanto, questionamo-nos sobre as perspectivas teórico-conceituais presentes em produções acadêmicas que versam sobre uso de gamificação no ensino de línguas. Como resposta, verificamos uma série de epistemologias da gamificação envolvendo motivação e engajamento, fundamentação pedagógica e concepção de ensino de línguas e linguagens. Além disso, foi possível também observar a compreensão da gamificação como instrumento ou metodologia ativa de aprendizagem e orientações dessa estratégia na área educacional.

Os achados do estudo contribuem, dessa forma, para a percepção sobre o procedimento característico da integração de mecanismo de jogos, nos revelando a importância de aprofundar as pesquisas sobre as mecânicas, dinâmicas e estética da gamificação, além de aspectos epistemológicos que sustentem uma prática gamificada sob o viés dos (multi)letramentos. As contribuições, então, ampliam-se para a fundamentação de práticas apoiadas em lógica de games para promover aprendizagens de leitura e produção multimodal que acionam sistemas semióticos diversos. Assim criamos possibilidades epistêmicas capazes de embasar uma formação crítica por meio das linguagens diversas.

Por fim, reconhecemos os limites dessa pesquisa, visto que há necessidade de ampliação da base de dados para estudo de mais produções, inclusive estrangeiras; no entanto, acreditamos que se trata de um trabalho que instiga novas investigações sobre a gamificação na educação, sobretudo, na formação de leitores e produtores críticos, reflexivos e éticos. Por se tratar de um recorte do estudo desenvolvido em um projeto de pesquisa, acentuamos que seus resultados serão usados como embasamento para o desenvolvimento de um framework de gamificação para produção de materiais didáticos para o ensino de Língua Portuguesa.

Referências

AUDI, Gustavo. Letramento em games: o aprendizado na utilização de novos meios. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v. 17, n. 3, p. 777-796, set./dez. 2014. Doi: <https://doi.org/10.15210/rle.v17i3.15314>. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15314>>. Acesso em: 27 jul. 2023.

ALEXANDRE, Gabriel. **Práticas letradas de gamificação: estudo do processo de textualização no Ensino Superior**. 2020. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, 2020. Disponível em:



<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/191604/alexandre_gg_me_sjrp.pdf?sequence=>. Acesso em: 23 abr. 2023.

ALVES, Lynn. **Letramento e games: uma teia de possibilidades.** Disponível em: <<https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/download/272/273>>. Acesso em 28 jan. 2024.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem: problemas fundamentais do Método Sociológico na Ciência da Linguagem.** 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1986.

BUSARELLO, Raul. **Gamification: Princípios e Estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016

CAMPOS, Jailma Bulhões. **Gamification as support to reading learning: motivation and engagement of students with dyslexia from Brazilian schools.** 2020. 230f. Tese (Doutorado em Educação). Departamento de Educação e Psicologia, Universidade de Aveiro, Portugal, 2020.

CHINAGLIA, Juliana. Games, (Multi)letramentos e aprendizagem: uma sequência de atividades gamificadas para o ensino de leitura e escrita. **Revista do SETA**, v. 8, p. 173-189, 2018. Disponível em: <<https://revistas.iel.unicamp.br/index.php/seta/article/view/5808>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

COPE, Bill.; KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures.** London: Routledge, 2000.

COSTA, Heron Salazar; SILVA, Sávio Oliveira da. A epistemologia da gamificação e seu desafio para a educação. **Sobre Tudo**, v. 14, n. 2, p. 52-77. Disponível em: <<https://ojs.sites.ufsc.br/index.php/sobretudo/article/view/6533/5977>>. Acesso em: 2 fev. 2024.

COUTINHO, Clara. **Metodologia de investigação em Ciências Sociais e Humanas: Teoria e Prática.** Coimbra: Edições Almedina, 2016.

CSIKSZENTMIHALY, Mihaly. **A descoberta do fluxo: a Psicologia do envolvimento com a vida cotidiana.** Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DARSIE, Marta Maria Pontin. Perspectivas Epistemológicas e suas Implicações no Processo de Ensino e de Aprendizagem. **Uniciências**, Cuiabá, p. 9-21,1999.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *In: MINDTREK 2011*, 11., 2011, Tampere. **Anais [...]**. Tampere: DBLP, 2011, p. 9- 15. Disponível em: <<https://dblp.org/db/conf/mindtrek/mindtrek2011>>. Acesso em: 03 jul. 2023.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** 5. ed. São Paulo: Scipione, 2009.

GEE, Jean Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction Field book: Ideas into Practice**. São Francisco: John Wiley & Sons, 2013.

KELLER, John. **Development and use of the ARCS model of instructional design**. 2017. Disponível em: <<https://yuripavlov.ru/wp-content/uploads/2017/07/KellerMotivatsiya1987.pdf>>. Acesso em: 18 jan. 2024.

KOCH, Ingedore; ELIAS, Vanda. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

MONTE MÓR, Walkyria. Sociedade da Escrita e Sociedade Digital: Línguas e Linguagens em Revisão. In Takaki e Monte Mor (orgs). **Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens**. Campinas: Ed. Pontes, 2017. p. 267-286.

OLIVEIRA, Josefa Kelly; PIMENTEL, Fernando. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 29, n. 57, 2020, p. 236-250. DOI: <http://dx.doi.org/10.21879/faeaba2358-0194>. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0104-70432020000100236&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 20 out. 2023.

PRENSKY, Mark. **Atividades baseadas em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

ROJO, Roxane. Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, Roxane (org.). **Escol@ conectada os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2003.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-31.

SCHLEMMER, Eliane; MORGADO, Leonel; MOREIRA, José. Educação e transformação digital: o habitar do ensinar e do aprender, epistemologias reticulares e ecossistemas de inovação. **Interfaces da Educação**, v. 11, n. 32, p. 764-790, 2020.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas**. São Paulo: Paulus, 2014.

SMITH, Patricia; RAGAN, Tillman. **Instructional design**. Toronto: John Wiley & Sons, 1999.

STEINKUEHLER, Constance. Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices. **eLearning and Digital Media**, v. 4, n. 3, p. 297-318, 2007. doi: <https://doi.org/10.2304%2Felea.2007.4.3.297>. Disponível em:



<https://www.researchgate.net/publication/238507949_Massively_Multiplayer_Online_Gaming_as_a_Constellation_of_Literacy_Practices>. Acesso em: 12 abr. 2023.

VENÂNCIO, Ludmila Salomão; BORGES, Mônica Erichsen Nassif. Cognição situada: fundamentos e relações com a ciência da informação. **Encontros Bibli**, v. 11, n. 22, 2006.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. **O'Reilly Media, Inc.**, 2011. Disponível em: <<https://books.google.pt/books?id=zZcpuMRpAB8C&hl=pt-BR>>. Acesso em: 20 ago. 2023.

