

GAMIFICANDO AS AULAS DE LÍNGUA INGLESA COM O WORDWALL: Uma análise do uso dessa plataforma no processo de ensino-aprendizagem de inglês

Angelita Duarte da Silva ¹

RESUMO

Este artigo teve como objetivo analisar a plataforma de jogos online digitais denominada Wordwall, a qual disponibiliza diversas funcionalidades e proporciona ao professor a oportunidade de criação de atividades variadas, o que permitiu a utilização do Wordwall para o ensino de conteúdos diversos. Dessa forma, tal plataforma foi útil para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos referentes à língua inglesa. Sendo assim, para a realização dessa pesquisa, primeiramente foi realizada uma revisão da teoria sociointeracionista, da teoria do monitor e da hipótese do output. Em seguida, foram apresentadas discussões sobre CALL (aprendizagem de línguas assistida por computador) e a gamificação em sala de aula. Depois disso, foi apresentada a metodologia utilizada nessa pesquisa, a qual se constitui em um estudo de caso, já que o artigo se constituiu de uma pesquisa sobre uma plataforma de ensino específica que estava sendo utilizada durante a pandemia da Covid-19. Para isso, foi realizada uma análise do site da plataforma Wordwall e foram comparados os construtos apresentados na fundamentação teórica com os recursos disponíveis gratuitamente no site. Posteriormente, foi realizada uma discussão sobre o Wordwall à luz das teorias de Vigotsky no ensino e aprendizagem de línguas, a teoria do monitor e a hipótese do output. Ao longo das discussões percebeu-se que a plataforma Wordwall funcionou para desenvolver atividades e/ou tarefas que trouxessem caminhos para alcançar construtos vigotskianos como zona de desenvolvimento proximal, a metáfora do andaime e a mediação. Além disso, o Wordwall pôde ser uma ferramenta para tentar colocar em prática hipóteses do modelo Monitor. Contudo, foi encontrado que a plataforma ainda não atende completamente à teoria do Output. Por fim, foi percebido, também, que por mais atrativa que fosse essa plataforma, ela não era inclusiva.

Palavras-chave: Wordwall, Sociointeracionismo, O modelo do monitor, A hipótese do output, Gamificação.

INTRODUÇÃO

A educação, especialmente no contexto do ensino de línguas, tem passado por transformações significativas, sobretudo em decorrência da pandemia da Covid-19, que forçou a migração para o ensino remoto durante o período em que ela ocorreu. Nesse cenário, ferramentas digitais como a plataforma online Wordwall emergem como recursos valiosos para a gamificação das aulas de inglês, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e interativo. Portanto, este artigo analisa a plataforma

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação para Ciências e Matemática do Instituto Federal de Goiás - IFG, angelita.duarte@gmail.com

Wordwall e sua aplicabilidade no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, fundamentando-se em teorias educacionais relevantes.

Ademais, a pesquisa se baseia em teorias de renomados autores, como Vygotsky (1978), Krashen (1985) e Swain (1995), que discutem a aquisição de linguagem, a interação social e a importância da produção linguística. A teoria sociointeracionista de Vygotsky (1978), por exemplo, destaca a relevância da interação entre o aluno e o ambiente de aprendizado, enquanto o modelo do monitor de Krashen (1985) enfatiza pontos como a distinção entre aquisição e aprendizagem. Por sua vez, a hipótese de saída de Swain (1995) sugere que a produção de língua é essencial para a aprendizagem efetiva.

Além disso, a justificativa implícita para a realização deste estudo reside na necessidade de adaptar as práticas pedagógicas às novas realidades do ensino remoto e às demandas dos alunos contemporâneos. Em outras palavras, a utilização de plataformas digitais não apenas facilita o engajamento dos alunos, mas também oferece uma abordagem mais lúdica e motivadora para o aprendizado de línguas. Assim, a pesquisa busca explorar como o Wordwall pode ser integrado ao ensino de inglês, promovendo uma aprendizagem mais eficaz.

Os objetivos gerais da pesquisa são compreender como a plataforma Wordwall pode ser útil no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Especificamente, os objetivos incluem revisar teorias e conceitos sobre o ensino de línguas, entender as funcionalidades da plataforma Wordwall e verificar de que maneira ela pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem de inglês.

Metodologicamente, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, utilizando um estudo de caso para investigar a eficácia da plataforma Wordwall. Notadamente, a escolha por essa metodologia se justifica pela necessidade de uma análise interpretativa que considere o contexto real de aplicação da ferramenta no ambiente escolar. Portanto, a pesquisa se concentra na comparação entre as teorias discutidas e os recursos disponíveis na plataforma, visando identificar como esses elementos se inter-relacionam.

As discussões apresentadas no artigo revelam que a plataforma Wordwall oferece diversas funcionalidades que podem ser utilizadas para gamificar as aulas de inglês. Em primeiro lugar, as atividades disponíveis na plataforma promovem o engajamento dos alunos por meio de elementos lúdicos, como desafios, pontuações e rankings. No entanto, a pesquisa também aponta limitações, especialmente no que diz respeito à prática de habilidades de produção oral e escrita, que não são plenamente contempladas pela plataforma.

Os resultados da pesquisa indicam que, embora o Wordwall seja uma ferramenta promissora para a gamificação do ensino de inglês, sua eficácia depende da forma como é utilizada pelos educadores. Além disso, a plataforma pode facilitar a criação de atividades que promovem a interação e a colaboração entre os alunos, alinhando-se às teorias de Vygotsky (1978) sobre a zona de desenvolvimento proximal e a mediação. Além disso, a plataforma pode ajudar a atender algumas das hipóteses do modelo de Krashen (1985), como a hipótese do input e a do filtro afetivo.

Em síntese, o trabalho desenvolvido demonstra que a plataforma Wordwall pode ser uma aliada valiosa no ensino de inglês, desde que utilizada como um recurso complementar às práticas pedagógicas tradicionais. Consequentemente, a pesquisa conclui que, embora a plataforma não atenda completamente à hipótese de produção de Swain (1995), ela oferece oportunidades para que os alunos experimentem a língua de forma interativa e reflexiva, contribuindo para um aprendizado mais significativo.

Portanto, a utilização de ferramentas digitais como o Wordwall representa uma evolução nas práticas de ensino de línguas, permitindo que educadores explorem novas metodologias que atendam às necessidades dos alunos contemporâneos. Afinal, a pesquisa sugere que, para maximizar os benefícios da gamificação, é fundamental que os educadores integrem essas ferramentas de forma estratégica em suas abordagens pedagógicas.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo é de natureza qualitativa, com a utilização de um estudo de caso para investigar a eficácia da plataforma Wordwall no ensino e aprendizagem da língua inglesa. Desse modo, essa escolha metodológica se justifica pela necessidade de uma análise interpretativa que considere o contexto real de aplicação da ferramenta no ambiente escolar, especialmente em um cenário de ensino remoto emergencial, como o vivido durante a pandemia de Covid-19. Portanto, a pesquisa busca compreender como a plataforma pode ser utilizada para gamificar as aulas de inglês e quais são suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, para a coleta de dados, foram utilizadas técnicas como a observação e a análise da própria ferramenta em estudo. Primeiramente, a observação foi realizada ao utilizar a plataforma Wordwall para elaboração e aplicação das atividades, permitindo ao pesquisador registrar as interações realizadas com a ferramenta e a dinâmica do uso

dela. Ademais, foram analisados materiais produzidos nela e feedbacks fornecidos por meio do uso dela, o que possibilitou uma compreensão mais aprofundada sobre a eficácia da plataforma no engajamento e na motivação dos alunos.

Posto isso, a análise dos dados coletados foi realizada por meio de uma abordagem comparativa, em que as informações obtidas foram confrontadas com as teorias de Vygotsky (1978), Krashen (1985) e Swain (1995), que fundamentam o ensino de línguas. Dessa forma, essa análise permitiu identificar como as funcionalidades da plataforma se alinham com os conceitos abordados por esses autores, além de outros aspectos relevantes para a aprendizagem de línguas.

Finalmente, a metodologia aplicada neste estudo não apenas possibilitou uma compreensão abrangente sobre a utilização da plataforma Wordwall no ensino de inglês, mas também destacou a importância de integrar ferramentas digitais às práticas pedagógicas.

REFERENCIAL TEÓRICO: Algumas teorias e construtos do ensino-aprendizagem de língua inglesa

O sociointeracionismo

Ao estudar sobre o ensino-aprendizagem de inglês, existem algumas teorias subjacentes a ele. Uma dessas teorias é o sociointeracionismo de Vygotsky (1978), no qual o autor defende que a linguagem é adquirida por causa da interação que emerge entre a criança e o ambiente onde se desenvolve a capacidade biológica dada e o que é adquirido culturalmente.

Vygotsky (1978) também discute que a criança desenvolve a linguagem por meio da interação com outra criança mais experiente ou um adulto. Para isso, ele explica que há o desenvolvimento real e potencial. No primeiro, ele considera as conquistas que a criança pode fazer sem ajuda e no segundo, as conquistas que a criança pode fazer com a ajuda de outras pessoas. Além disso, o autor considera a diferença entre o desenvolvimento potencial e o desenvolvimento real como a zona de desenvolvimento proximal (ZDP). De acordo com Vygotsky (1978), a ZPD é

a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela resolução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela resolução de problemas sob orientação de adultos ou em colaboração com colegas mais capazes. (VYGOTSKY, 1978, p. 131)

Além da construção da ZDP, Wood, Bruner e Ross (1976), explicam que esse apoio oferecido à pessoa que a ajuda em suas realizações é chamado de andaime e também, que acontece na ZDP por meio de um processo dialógico.

Além disso, outros construtos particularmente importantes para entender a teoria de Vygotsky (1978) são a mediação. Nele, o autor discute sobre como o ser humano pode ser mediado por instrumentos que auxiliam no desenvolvimento de tarefas. Em relação à mediação, Vygotsky (1978) argumenta que, para alcançar realizações, o humano utiliza ferramentas e signos para auxiliá-lo nessa conquista, ou seja,

como os sistemas de ferramentas, os sistemas de signos (linguagem, escrita, sistemas numéricos) são criados pelas sociedades ao longo da história humana e mudam com a forma da sociedade e o nível de seu desenvolvimento cultural. (VYGOSTKY, 1978, p.07)

Como não apenas a teoria sociointeracionista é importante para o processo de ensino-aprendizagem de inglês, mas também outras teorias, apresentaremos, a seguir, o modelo do monitor de Krashen (1985).

O modelo do monitor

Krashen (1985) propõe uma teoria que é chamada de modelo de monitor. Nele, o autor apresenta cinco hipóteses que considera a base de sua teoria: a distinção entre aprendizagem e aquisição, a hipótese de ordem natural, a hipótese do monitor, a hipótese de entrada e a hipótese do filtro afetivo.

Krashen (1985) apresenta que a primeira hipótese é a distinção entre aquisição e aprendizagem, na qual a aquisição é subconsciente e intuitiva, enquanto a aprendizagem é consciente e formal, com o aprendiz ciente das regras da língua. A segunda hipótese, a ordem natural, sugere que a aquisição de uma segunda língua segue um padrão semelhante ao da primeira, com "semelhanças claras e estatisticamente significativas" (KRASHEN, 1985, p.12). A terceira hipótese, a do monitor, descreve um mecanismo que os aprendizes utilizam para corrigir suas produções linguísticas, baseado em três condições: tempo, foco na forma e conhecimento da regra. Krashen (1985) divide os usuários do monitor em superusuários, subusuários e usuários ideais, sendo esses últimos os que utilizam o monitor de forma moderada.

Além disso, a quarta hipótese de Krashen (1985) é a da entrada, que destaca a necessidade de entrada compreensível ligeiramente acima do nível atual do aluno ($i+1$) para a aquisição da língua. Por fim, a quinta hipótese do autor (1985) é a do filtro afetivo, que aponta que fatores emocionais, como motivação, autoconfiança e ansiedade, podem influenciar significativamente a eficácia da aquisição linguística. Assim, Krashen (1985) argumenta que um aprendiz ideal deve ter alta motivação, boa autoimagem e baixa ansiedade para que o filtro afetivo não bloqueie o processamento da entrada.

Para além da teoria de Krashen, Swain (1995, p. 125) argumenta que, ao contrário do que é defendido por Krashen (1985), a hipótese de saída "afirma que a produção de linguagem serve à aquisição de uma segunda língua de várias maneiras". Assim, considerando o que foi afirmado por Swain (1995), será discutido sobre a hipótese da saída na próxima parte desta seção teórica do artigo.

A hipótese da saída

Swain (1995) argumenta que uma saída compreensível é crucial para permitir que os alunos aprendam aspectos que podem não ser adquiridos apenas com a entrada. Além disso, ela afirma que a saída melhora a fluência e promove a precisão gramatical. Ao diferenciar entre precisão gramatical e fluência, Swain (1995) destaca que a precisão envolve articulação correta e sem erros gramaticais, enquanto a fluência refere-se à produção fácil de linguagem, com comunicação eficaz, mesmo não sendo perfeita. Ela também diferencia a entrada (compreensão) da saída (produção), apontando que a primeira é passiva e a segunda é ativa, tornando o aluno responsável por resolver suas limitações linguísticas.

Além do mais, Swain (1995) explica que a hipótese de saída tem três funções: notação, teste de hipóteses e metalinguística. A função de notação permite que os alunos percebam as lacunas em seu conhecimento, desencadeando processos cognitivos que consolidam ou geram novo conhecimento linguístico. A função do teste de hipóteses envolve o aluno experimentando a língua e testando suas formas e estruturas para ver o que funciona. A função metalinguística, por fim, permite ao aluno usar a língua para refletir sobre sua própria hipótese da língua, promovendo controle e internalização do conhecimento.

Portanto, é possível sugerir a importância tanto da entrada quanto da saída no ensino e aprendizagem de línguas. Enquanto a entrada fornece formas, estruturas e vocabulário, a saída oferece a oportunidade de produzir, testar e refletir sobre essas partes.

Assim, ambas as teorias, o modelo monitor e a hipótese da saída, promovem a aquisição da língua de maneira complementar. Assim, a integração dessas abordagens pode proporcionar uma aprendizagem de língua mais eficaz e completa.

Em seguida, será discutido sobre a aprendizagem de línguas assistida por computador e sobre a gamificação em sala de aula.

Aprendizagem de línguas assistida por computador (CALL) e gamificação

Primeiramente, Warschauer (1996) divide a aprendizagem de línguas assistida por computador (CALL) em três períodos: comportamental, comunicativo e integrativo. No CALL comportamental, o computador era utilizado para entregar materiais instrucionais e oferecer repetição aos alunos. Já no CALL comunicativo, o foco estava no uso da língua de maneira mais natural, ensinando gramática implicitamente. Por fim, o CALL integrativo, que surgiu com a evolução da multimídia e da Internet, promove a entrada e saída de língua autêntica, integrando habilidades de leitura, escrita, audição e fala, com os alunos tendo controle sobre seu próprio aprendizado.

Além disso, Warschauer (1996) aponta que o CALL integrativo permite a comunicação tanto assíncrona, através de e-mails, quanto síncrona, utilizando programas como MOO²s. Esta abordagem não só facilita a comunicação individual, mas também possibilita a interação em grupo, com alunos e professores compartilhando mensagens em diferentes formatos.

Além disso, Menezes (2019) traz uma lista elaborada por Gee (2013, apud Menezes, 2019) que inclui videogames, ferramentas pedagógicas, mídias sociais e aplicativos como possibilidades oferecidas pela evolução da multimídia e da internet. Ademais, Leffa (2020) e Çeker e Özdamlı (2017) defendem que a gamificação, embora não seja um jogo em si, usa elementos de jogos como rankings, pontuações e desafios. Eles argumentam que a gamificação das aulas pode tornar as tarefas mais agradáveis, aumentar a participação e motivação dos alunos, além de ajudar na conscientização sobre o uso de ferramentas de mídia no processo de aprendizagem.

Ainda, Çeker e Özdamlı (2017) apresentam, para os professores, algumas vantagens do uso da gamificação nas aulas:

² Domínios de múltiplos usuários orientados por objetos que permitem comunicação, simulação e dramatização em tempo real entre participantes em todo o mundo. (Warschauer, 1996)

- a) Preparar oportunidades de criação de testes (incluindo muitos tipos de perguntas) para várias disciplinas.
 - b) Modificação de testes (questionários) feitos anteriormente.
 - c) Ser capaz de gerenciar, importar e exportar esses testes.
 - d) Ser capaz de acompanhar os testes online.
 - e) Ser capaz de avaliar os resultados dos testes e receber relatórios deles.
- (ÇEKER; ÖZDAMLİ, 2017, p. 225)

Em seguida, para analisar o site da plataforma wordwall, serão comparados os construtos apresentados na fundamentação teórica com os recursos disponíveis gratuitamente no site. Por meio da comparação, pretende-se atingir os objetivos deste artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Primeiramente, a plataforma Wordwall é um recurso acessível através do link <https://wordwall.net/>, projetada para auxiliar professores na criação de atividades interativas para suas aulas. Além disso, a proposta do site é oferecer um ambiente em que os educadores possam desenvolver recursos didáticos, em vez de ser uma plataforma para ministrar cursos completos. Após o registro, os usuários têm acesso a uma página de atividades, na qual podem visualizar e selecionar as atividades previamente criadas ou buscar por temas na comunidade.

Ademais, os usuários podem criar ou adaptar atividades, mas há limitações na versão gratuita, permitindo apenas cinco criações originais. Consequentemente, para continuar criando, é necessário adquirir uma conta paga. Afinal, a plataforma oferece diversas opções de atividades, que podem ser impressas e utilizadas em diferentes contextos. Além disso, permite que os alunos joguem sozinhos ou em modo *multiplayer*, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico.

Além do mais, a gamificação é um aspecto central da Wordwall, pois as atividades são projetadas para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, utilizando cores e sons atrativos. Dessa forma, a plataforma incorpora elementos como desafios, rankings, pontuações e níveis, que são fundamentais para a prática de gamificação, conforme discutido por Leffa (2020) e Çeker e Özdamli (2017). Esses elementos, portanto, ajudam a tornar as aulas mais interativas e estimulantes.

Além disso, a plataforma Wordwall também se alinha às discussões de Warschauer (1996) e Menezes (2019) sobre o uso da tecnologia na educação. A plataforma, nesse sentido, pode ser utilizada de maneira behaviorista, com foco na repetição e na exposição,

ou de forma comunicativa, incentivando o uso ativo da língua. Contudo, a integração das habilidades de escuta, fala e escrita ainda é limitada, o que impede uma abordagem totalmente integrativa.

Para além disso, os professores podem ativar um sistema de classificação, permitindo que os alunos vejam suas posições e as melhores pontuações após completarem as atividades. A configuração das atividades, além do mais, pode ser ajustada para diferentes níveis de dificuldade, tempo e outras variáveis, proporcionando uma experiência personalizada para os alunos. Esses recursos, assim, são vantajosos para os educadores, que podem gerenciar e avaliar o desempenho dos alunos de forma eficiente e fácil por meio da plataforma.

Dessa forma, a análise da plataforma em relação às teorias de ensino de línguas revela que o Wordwall pode apoiar a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) proposta por Vygotsky (1978), pois os jogos, por conseguinte, permitem que os alunos realizem atividades com e sem ajuda, promovendo o conceito de andaime (*scaffolding*). Além disso, a plataforma oferece mecanismos de mediação, ajudando os alunos a aprender a língua de maneira mais eficaz.

Ademais, a hipótese do input de Krashen (1985) também é atendida, pois os professores podem fornecer informações que auxiliam os alunos na realização das tarefas. A plataforma, desse modo, pode ajudar a manter o filtro afetivo, uma vez que os alunos competem apenas com eles mesmos e com os melhores resultados, o que pode aumentar a segurança e a motivação. Além disso, os jogos, com suas cores e sons, atraem o interesse dos alunos, facilitando a participação.

No entanto, o Wordwall apresenta limitações em relação à hipótese da saída de Swain (1995). A plataforma, nesse sentido, não oferece oportunidades adequadas para que os alunos pratiquem a produção oral e escrita, o que é essencial para um aprendizado completo da língua. Embora os alunos possam experimentar vocabulário e estruturas linguísticas, a falta de produção real limita a eficácia do aprendizado.

Assim, as três funções do output propostas por Swain (1995) — a função de notificação, a função de teste de hipóteses e a função metalinguística — podem ser parcialmente atendidas na Wordwall. Os alunos, dessa forma, podem perceber lacunas em seu conhecimento e testar hipóteses sobre a língua ao interagir com as atividades, mas isso não substitui a produção efetiva da língua.

Em suma, o Wordwall é uma ferramenta valiosa para enriquecer o ensino de inglês, permitindo que os professores desenvolvam atividades que promovam a interação e a

motivação dos alunos. No entanto, deve ser utilizada como um recurso complementar às práticas pedagógicas, e não como a única abordagem de ensino.

Portanto, embora a plataforma ajude a atender algumas das teorias de ensino de línguas, como a ZDP e as hipóteses do Monitor de Krashen, ela ainda carece de recursos que permitam uma prática mais robusta da produção. Por fim, a utilização do Wordwall deve ser acompanhada de outras estratégias que incentivem a produção ativa da língua pelos alunos.

Enfim, a plataforma Wordwall pode ser uma boa maneira de gamificar as aulas de inglês, proporcionando benefícios tanto para alunos quanto para professores. Além disso, os educadores podem economizar tempo ao modificar atividades existentes, gerenciar jogos e receber *feedback* sobre o desempenho dos alunos, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais eficaz e envolvente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A princípio, ressalta-se a relevância da plataforma Wordwall como um recurso valioso no ensino de inglês. Além disso, a pesquisa demonstrou que o Wordwall pode ser utilizado para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, oferecendo atividades interativas que promovem o engajamento dos alunos. No entanto, é importante enfatizar que essa plataforma deve ser vista como uma ferramenta complementar e não como a única abordagem pedagógica.

Ademais, a plataforma Wordwall se alinha a conceitos fundamentais das teorias de ensino de línguas, como a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) de Vygotsky (1978) e as hipóteses do Monitor de Krashen (1985) e da saída de Swain (1995). Através de jogos e atividades, os professores podem criar um ambiente que favorece a mediação e o suporte ao aprendizado, permitindo que os alunos desenvolvam suas habilidades linguísticas com e sem ajuda. Essa abordagem do andaime (*scaffolding*), portanto, é essencial para a construção do conhecimento.

Entretanto, a plataforma apresenta limitações, especialmente no que diz respeito à produção da saída, conforme discutido na hipótese de Swain (1995). Afinal, embora o Wordwall permita que os alunos experimentem vocabulário e estruturas da língua, ela não oferece oportunidades adequadas para a prática, precisa e fluente, de fala e da escrita. Isso indica que, apesar de ser uma ferramenta eficaz para a prática de habilidades

receptivas, a plataforma ainda precisa evoluir para atender plenamente às necessidades de produção ativa da língua.

Além disso, a gamificação proporcionada pela Wordwall pode aumentar a motivação e o interesse dos alunos, criando um ambiente de aprendizado mais dinâmico. Os elementos de competição, como rankings e pontuações, podem incentivar os alunos a se envolverem mais nas atividades. No entanto, é fundamental que os educadores utilizem esses recursos de forma estratégica, garantindo que a gamificação não se torne um fim em si mesma, mas sim um meio para alcançar objetivos pedagógicos mais amplos.

Por fim, a pesquisa conclui que a plataforma Wordwall é uma ferramenta promissora para o ensino de inglês, capaz de facilitar a implementação de práticas pedagógicas inovadoras. Ao integrar essa plataforma ao seu repertório de recursos, os professores podem não apenas otimizar seu tempo e esforços, mas também proporcionar experiências de aprendizado mais significativas e envolventes para seus alunos. A combinação de diferentes abordagens e ferramentas, incluindo o Wordwall, pode resultar em um ensino de línguas mais eficaz e adaptado às necessidades dos estudantes contemporâneos.

REFERÊNCIAS

ÇEKER, E.; ÖZDAMLI, F. What “Gamification” is and what it’s not. **European Journal of Contemporary Education**, Nove Mesto, v.6, n.2, p. 1-8, 2017. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1146137.pdf>>. Acesso em: 05 jan. 2021.

KRASHEN, S. D. **Principles and practice in second language acquisition**. Oxford: Pergamon Press, 1985. p. 9-32 (Cap. 2, parte A).

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**. v. 38, n. 2, p. 01-14, 2020. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/gamificacao_ensino_linguas.html>. Acessado em 15 dez. 2020.

MENEZES, V. Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro. **Revista da Abralin**, v.18, n.1, p. 1 - 26, 2019. Disponível em: <<https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/1323>>. Acessado em 15 dez. 2020.

SWAIN, M. Three functions of output in second language learning. In: COOK, G.; SEIDLHOFER, B. (Ed.). **Principle & practice in applied linguistics**. Oxford: Oxford University Press, 1995. P. 125-144.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society**: The development of higher psychological processes. Massachusetts: Harvard University Press, 1978.

WARSCHAUER, M. Computer Assisted Language Learning: an Introduction. In: Fotos S. (ed.) **Multimedia language teaching**, Tokyo: Logos International, 1996. P. 3-20. Disponível em: <<http://www.ict4lt.org/en/warschauer.htm#moo>>. Acessado em 17 nov. 2020.

WOOD, D. J.; BRUNER, J. S.; ROSS, G. The Role of Tutoring in Problem Solving. **Journal of Child Psychiatry and Psychology**, v. 17, p. 89-100, 1976. Disponível em: <<https://acamh.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>>. Acessado em: 05 dez. 2020.