



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS INGLÊS**

CAROLINE PONTES CAETANO DA SILVA

**A PRÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL II APLICADA AO
ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**GUARABIRA
2022**

CAROLINE PONTES CAETANO DA SILVA

**A PRÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL II APLICADA AO
ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação Letras Inglês pela Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira - PB – Campos III, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Língua Inglesa.

Área de concentração: Ensino de Línguas
Orientador: Prof. Dra. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos.

**GUARABIRA
2022**

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente a Deus que me permitiu chegar até aqui, me sustentando e me dando forças para prosseguir.

Agradeço ao meu esposo, Alex, por todo o suporte dado nesses quatro anos, que não foram fáceis, aos meu filhos, Alex Junior e Sara, quero dizer que foi por vocês, vocês foram meu combustível para eu suportar esses quatro anos e será para o resto da minha vida, me perdoem os momentos de *stress*, os momentos de ausência, foi por uma causa maior, eu estava em busca de algo que ainda não estava preenchido, algo que estava faltando para completar uma etapa da minha vida, e essa história nós construímos juntos, serei eternamente grata a vocês.

Agradeço a professor Clara, minha orientadora, por toda ajuda, nos direcionamentos para a escrita do TCC, e por ser uma profissional excelente no que faz.

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586p Silva, Caroline Pontes Caetano da.
A prática de gamificação no ensino fundamental II aplicada ao ensino de Língua Inglesa [manuscrito] : um relato de experiência / Caroline Pontes Caetano da Silva. - 2022.
31 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2022.
"Orientação : Profa. Dra. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos, Departamento de Letras - CH."

1. Gamificação. 2. Ensino- aprendizagem. 3. Motivação. 4. Engajamento. I. Título

21. ed. CDD 371.102

CAROLINE PONTES CAETANO DA SILVA

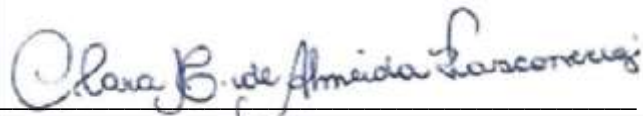
**A PRÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL II APLICADA AO
ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a
Coordenação do Curso de Letras da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Graduada em Letras.

Área de concentração:

Aprovada em: 28/11/2022.

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Ma. Anilda Costa Alves (UEPB)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Rafael Francisco Braz (UFCG)
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gamificação e resolução de problemas.....	18
Figura 2 - Elementos da gamificação: Dinâmica	19
Figura 3 - Elementos da gamificação: Mecânica	20
Figura 4 - Elementos da gamificação: Componente	20
Figura 5 - Gráfico referente a 3ª questão (questionário).....	23
Figura 6 - Gráfico referente a 1ª questão (questionário).....	23
Figura 7 - Gráfico referente a 2ª questão (questionário).....	24
Figura 8 - Gráfico referente a 4ª questão (questionário).....	24
Figura 9 - Gráfico referente a 5ª questão (questionário).....	25
Figura 10 - Registro da aula do dia 04/02/2022.....	27

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
2 GAMIFICAR OU NÃO GAMIFICAR? EIS A QUESTÃO.....	16
2.1 Gamificação e o ensino de Língua Inglesa.....	18
3 METODOLOGIA	21
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS	22
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	29
APÊNDICE.....	31

A PRÁTICA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL II APLICADA AO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Caroline Pontes Caetano da Silva¹

RESUMO

Este trabalho surgiu a partir da pesquisa sobre a utilização da gamificação no ambiente escolar. O objetivo desta pesquisa é mostrar como a utilização de atividades gamificadas podem nos auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de língua Inglesa. Esta pesquisa foi aplicada aos alunos do Fundamental II a turma do 6º ano de uma escola privada, localizada na Cidade de Itapororoca- PB. Essa pesquisa se qualifica por uma abordagem quali-quantitativa através da coleta dos dados com a participação e interação dos discentes. Para tanto, a fundamentação utilizada foi baseada em Vianna *et al.* (2013), Bussarello (2016), Murr *et al* (2020), Fadel (2014), Motta *et al.* (2020), Kapp (2012), Sanches (2021), Griffin (2014), Huizinga (2010), Fardo (2013), em que tratam do uso, princípios e estratégias para o ensino de língua inglesa através da gamificação, e Neto (2015) que aborda o engajamento de pessoas de maneira lúdica. Desse modo, foi criado um jogo de cartas chamado *Tell me*, em que foram aplicados elementos da gamificação, tais como: interações, regras de jogo, progressões, desafios, competições, cooperação, *feedbacks*, dentre outros, transformando o ambiente da sala de aula, com atividades ativas, trazendo a ludicidade, através das modificações que os métodos de ensino-aprendizagem estão passando nesta nova fase de ensino. Por meio dessa pesquisa, verificamos resultados positivos e que as atividades gamificadas são uma ferramenta eficaz para se trabalhar em sala de aula. Poderemos ver no decorrer desta pesquisa que a utilização de jogos, e recursos pedagógicos diversos, são processos importantíssimos para o ensino- aprendizagem. Os elementos de gamificação que foram utilizados em sala geraram aumento da motivação, melhora na absorção do conteúdo, engajamento entre os educandos e educadores.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino- aprendizagem. Motivação. Engajamento.

¹ Aluna do Curso de Licenciatura Plena em Letras, com habilitação em Língua Inglesa, da Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades.

E-mail: caroline.caetano@aluno.uepb.edu.br

ABSTRACT

This work emerged from research on the use of gamification in the school environment. The aim of this research is to show how the use of gamified activities can help us in the teaching-learning process of English language. This research was applied to elementary II students to the 6th grade class of a private school, located in the City of Itapororoca- PB. This research qualifies by an approach quali-quantitative through the collection of information, participation and interaction of individuals. Therefore, the rationale used was based on: Vianna et al. (2013), Bussarello (2016), Murr et al (2020), Fadel (2014), Motta et al. (2020), Kapp (2012), Sanches (2021), Griffin (2014), Huizinga (2010), Fardo (2013), in which they deal with the use, principles and strategies for teaching English through gamification, e Neto (2015) that addresses the engagement of people in a playful way. In this way, was created a card game named Tell me, where elements of gamification were applied, such as: interactions, rules of play, progressions, challenges, competitions, cooperation, feedbacks, among others, transforming the classroom environment, with active activities, bringing the ludicity, through the modifications that teaching- learning methods are going through in this new phase of teaching. Through this research, we verified positive results and that gamified activities is an effective tool for working in the classroom. We will be able to see in the course of this research that the use of games, and diverse pedagogical resources, are so important processes for teaching-learning. The gamification elements that were used in the classroom generated increased motivation, improved content absorption, engagement between students and educators.

Key words: Gamification. Teaching- learning. Motivation. Engagement.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade atual está cada vez mais interativa, e os interesses desta sociedade tem a necessidade de se adaptar a novos modelos de ensino – aprendizagem para que se possam reter a atenção dos alunos/as e, ao mesmo tempo, motivá-los nas aulas.

Como objetivo geral, buscamos identificar o uso dos elementos de jogos, que serão desenvolvidos em sala de aula de língua inglesa que contribuirá para o processo de aprendizagem dos discentes. Dito isto, os objetivos específicos, visamos: a) Aplicar elementos de jogos para desenvolver atividades gamificadas sobre os conteúdos propostos de forma dinâmica e interativa; b) Desenvolver debates, desafios, questionamentos aplicado ao ensino de Língua Inglesa, visando o engajamento coletivo; c) Interpretar os benefícios que o uso de métodos gamificados trazem, em um contexto pedagógico ao ensino de Língua Inglesa.

Desse modo, esta pesquisa é desenvolvida a partir da reflexão sobre a utilização de gamificação em sala de aula e como ela pode nos auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de língua Inglesa. Esta pesquisa foi aplicada aos alunos do Fundamental II à turma do 6º ano de uma escola privada, localizada na Cidade de Itapororoca- PB.

Percebemos que a motivação dos alunos aumentou após a apresentação do jogo, o intuito muito significativo deste jogo era se eles iriam se motivar diante do jogo e se o jogo geraria engajamento entre os estudantes, e se essa proposta de alguma forma aumentaria a aprendizagem dos alunos aos objetos de conhecimentos propostos.

Essa pesquisa, qualifica-se a partir de uma abordagem quali-quantitativa através da coleta dos dados, participação e interação dos discentes. Para tanto, a fundamentação utilizada foi baseada em Vianna *et al.* (2013), Bussarello (2016), Murr *et al* (2020), Fadel (2014), Motta *et al.* (2020), Kapp (2012), Sanches (2021), Griffin (2014), Huizinga (2010), Fardo (2013), em que tratam do uso, princípios e estratégias para o ensino de língua inglesa através da gamificação, e Neto (2015) que aborda o engajamento de pessoas de maneira lúdica.

Sendo assim, foi criado um jogo de cartas chamado *Tell me*, em que foram aplicados elementos da gamificação, tais como: interações, regras de jogo, progressões, desafios, competições, cooperação, *feedbacks*, dentre outros, transformando o ambiente da sala de aula, com atividades ativas, trazendo a ludicidade, através das modificações que os métodos de ensino- aprendizagens estão passando nesta nova fase de ensino.

Este trabalho está organizado, a partir da Introdução, em três seções: Gamificar ou não gamificar? Eis a questão, logo em seguida, a Metodologia; e, por último, Análise dos resultados obtidos. Encerrando, assim, com as Considerações Finais.

2 GAMIFICAR OU NÃO GAMIFICAR? EIS A QUESTÃO

O que é gamificar? Gamificação é o “uso de mecânicas dos jogos em contextos diversos, com o objetivo de incrementar a participação e gerar engajamento e comprometimento por parte de potenciais usuários” (VIANNA *et al*, 2013, p.17). Hoje em dia, este aspecto é frequentemente utilizado para incentivar pessoas que possam estar desmotivadas diante de tantos desafios que estão presentes na educação, o uso não apenas dos jogos, mas de elementos que trazem ludicidade e mecânicas diferenciadas para a sala de aula é um aliado poderoso para se gerar engajamento entre os estudantes, permitindo uma transformação no ambiente da sala de aula, a utilização de mecânicas de jogos é um método que nos auxilia para o desenvolvimento de um ensino e uma aprendizagem mais eficaz. “A educação pode se beneficiar muito desse quadro, especialmente quando se pensa que o indivíduo, jogando, se deixa levar pela atitude lúdica, quando, na verdade, está em um processo de aprendizagem, motivado pelo jogo.” (MURR *et. al*, 2020 p.13).

Diante deste contexto, questionamo-nos sobre os benefícios que o uso da gamificação podem prover para o aluno do ensino fundamental II e como estes poderão reagir ao serem apresentados a conteúdos gramaticais gamificados. Uma vez que, a partir do momento em que os alunos são colocados diante de atividades que os levam a um maior grau de participação, o ambiente se torna mais agradável e motivador. De acordo com a BNCC (2018), deve-se:

[...] selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares, se necessário para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização, etc. (BNCC, 2018, p. 17)

Hoje, nós estamos diante de um mundo diversificado e tecnológico, onde as velhas fórmulas de ensino não são mais tão atrativas, então com este avanço da sociedade em si, novos métodos, novas tecnologias foram sendo desenvolvidas para uma educação inovadora. Ainda, “o termo “Gamificar”, no entanto, tem referências em 1980, quando o professor da Universidade de Essex, Richard Bartle, o utilizou para definir o processo de “tornar algo que não é um jogo em um jogo” (NETO, 2015, s/p).

Utilizar jogos para a aprendizagem não é algo novo, os jogos já vinham sendo utilizados há séculos em vários tipos de ambientes, motivando a disputa, a competição, e o encorajamento dos indivíduos, porém os métodos utilizados veem se aperfeiçoando a cada dia. “É possível encontrar registros de iniciativas desse tipo há mais de cinquenta anos. No entanto, de lá pra cá, é evidente que as coisas mudaram bastante.” (SANCHES, 2021, s/p). No decorrer desta pesquisa, iremos observar como as situações práticas atuais e motivacionais de aprendizagem, motivam os estudantes a aprenderem de forma significativa os conteúdos que serão apresentados em forma de jogos.

Para esta pesquisa, iremos desenvolver um jogo de cartas educacionais, onde constará os conteúdos que estarão sendo aplicados em sala de aula, levando os alunos a um ambiente diversificado, com intuito de desenvolver a participação de todos, incentivo para resolver desafios, ativar a aprendizagem, entender o erro como uma nova chance de aprender, compartilhar conhecimentos e desenvolver a criatividade.

Gamificação ou Gamification termo utilizado em Língua Inglesa, “[...] tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (BUSSARELO, 2014, p.15). A utilização de jogos, nos dias atuais, estão sendo frequentemente empregadas para se obter melhorias no ensino em sala de aula. Se busca com este método, engajamento, interação entre os alunos, formando um ambiente lúdico para que os mesmos possam se sentir familiarizados com o ambiente ao qual estão inseridos.

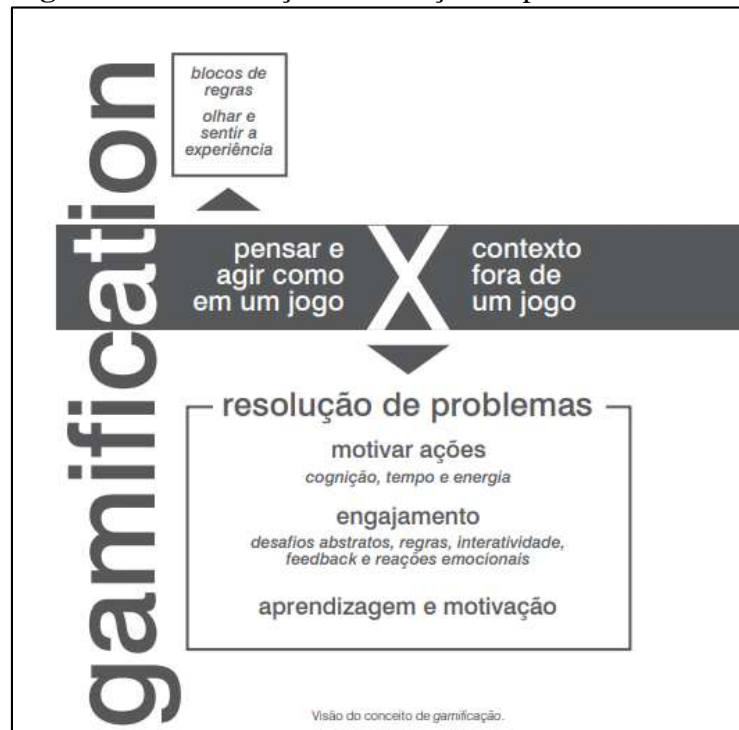
A gamificação é um método ativo que os professores, ou seja, o mundo encontrou para se obter uma participação e um engajamento maior da parte dos indivíduos, trazer esses métodos ativos para o campo de ensino e aprendizagem é uma estratégia bem pensada por parte dos autores que ao longo de anos vem sendo desenvolvidas. De acordo com Bussarelo *et al.* (2014):

O desafio na criação de ambientes e artefatos que exploram a gamificação é saber como estimular efetivamente as duas formas de motivação, tanto no seu relacionamento como separadamente. Para a gamificação a combinação efetiva das motivações intrínseca e extrínseca aumentam o nível de motivação e engajamento do sujeito. (BUSSARELO *et al.* 2014, P. 17)

As motivações intrínsecas são relacionadas a partir do momento em que o aluno tem prazer diante dos desafios que estão diante dele, ele é auto motivado pelo entretenimento e pelas

novidades. Sendo, as motivações extrínsecas uma forma de participação diferenciada, pois o indivíduo é motivado pelas recompensas, ele precisa ser reconhecido pelo o que ele está fazendo, materialmente ou socialmente. Observemos a figura 01 a seguir, que traz de maneira didática, a relação entre motivação intrínseca e extrínseca na ressignificação dos processos de gamificação de acordo com Bussarello (2016, p. 16):

Figura 1 – Gamificação e resolução de problemas



Fonte: BUSSARELLO (2016, p. 16)

Esses elementos aplicados a ambientes de ensino tem contribuído positivamente para uma melhor interação dos alunos em relação aos conteúdos propostos. A partir do momento que as novas propostas são apresentadas, e intensificadas, elas passam a ter significado, a BNCC diz que devemos, “conceber e pôr em prática situações, e procedimentos para motivar e engajar os alunos na aprendizagem” (BNCC, 2018, p.17).

É a partir das influências, que os jogos proporcionam engajamento, aumentando o espírito participativo, competitivo dos indivíduos, gerando diversão diante dos desafios.

2.1 Gamificação aplicada ao ensino de Língua Inglesa

O ensino de línguas está passando por um processo de evolução, e esses novos métodos de ensino estão sendo incorporados diariamente em nosso dia a dia escolar, o que não é uma tarefa tão fácil para os docentes, Oliveira *et al* afirma que, “[...] o contexto atual é, para os profissionais de ensino, um desafio diário” (2019, p. 2)

Sendo assim, o que nós como futuros professores poderíamos fazer para tornar nossas aulas mais atrativas? Pensando sempre dentro do contexto de como estão os estudantes deste século, a cada ano que passa os estudantes se tornam mais ansiosos, agitados, conversam muito na sala de aula, não conseguem corresponder à metodologia proposta pelo professor, e os professores acabam ficando preocupados em relação a este tipo de comportamento, sendo assim os docentes precisam estudar, criar, pesquisar, para se adequarem as necessidades atuais, Oliveira, *et al* (2019) argumenta que:

“[...] estudantes do século XXI necessitam de aulas dinâmicas, ousadas, criativas, e entre outros muitos aspectos que lhes permitam sentir vontade de aprender e que, acima de tudo, os tornem protagonistas no processo de aprendizagem.” (OLIVEIRA, *et al*, 2019, p.2)

Trazer atividades gamificadas para a sala de aula nos permite “potencializar o ensino e aprendizagem” (OLIVEIRA *et al*. 2019.P.2) dos estudantes, precisamos entender que a gamificação não se limita apenas ao uso exclusivo de jogos, vai muito além dos *Games*. A gamificação é uma nova forma de trazer o lúdico, que é uma maneira diferenciada de se apresentar um conteúdo, tornando assim, as aulas muito mais atrativas, gerando a participação do alunado, antes quando os alunos conversavam na sala de aula eram chamados de desobedientes, hoje em dia uma sala de aula agitada, onde os alunos conversam, participam, discutem, esse estudantes são chamados de protagonistas do seu próprio aprendizado. Para Alves (2008) declara que:

“[...] em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification, estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance.” (ALVES, 2008, p.41)

A gamificação tem a intenção de propiciar a motivação e o comportamento das pessoas, e para isso são usados alguns elementos que fazem parte da gamificação. Segue a explicação dos elementos nas tabelas abaixo.

Figura 2 – Quadro de Dinâmicas

Quadro 1 – Dinâmicas	
EMOÇÕES	Diferentes emoções que podem ser causadas pelos jogos, especialmente a diversão.
NARRATIVA	Refere-se a um enredo no qual o jogo toma forma ou a experiências realizadas com algum propósito.
PROGRESSÕES	Ideia de avançar no jogo.
INTERAÇÕES	Relacionamento e interações entre os participantes.
REGRAS OU RESTRIÇÕES	Os limites do que se pode ou não fazer.

Fonte: Werbach e Hunter (2012), adaptado pela autora.

Fonte: GERLACH (2020, p. 27)

Figura 4 – Quadro de Componentes

Quadro 3 – Componentes	
AVATARES	Representação do personagem do jogo.
PONTUAÇÃO	Ações que recebem pontos, geralmente atribuídas aos níveis.
MEDALHAS	Representação das realizações no jogo.
RANKING	Lista os jogadores que conquistaram mais pontos.
NÍVEIS	Evolução dos jogadores para tarefas mais desafiadoras.
CONQUISTAS	Finalizar a execução das tarefas.
MISSÃO	O executar de várias tarefas.

Fonte: Werbach e Hunter (2012), adaptado pela autora.

Fonte: GERLACH (2020, p.28)

Figura 3- Quadro de Mecânicas

Quadro 2 – Mecânicas	
DESAFIOS	Objetivo definido, tarefas para atingir um resultado.
COMPETIÇÃO	Sentimento de vitória ou derrota.
COOPERAÇÃO	Com intuito de atingir um objetivo.
FEEDBACK	Retornos recebidos referente aos acertos e erros, permitem que os jogadores percebam como estão indo no jogo e o que podem fazer para melhorar.
RECOMPENSA	Algo que se recebe por ter conquistado uma vitória.
VITÓRIA	Estado que define uma grande jogada.
RECOMPENSA	Alcançada quando se ganha um jogo.

Fonte: Werbach e Hunter (2012), adaptado pela autora.

Fonte: GERLACH (2020, p.27)

Essas mecânicas regem o jogo, dando as diretrizes de suas ações, esses elementos de jogos podem ser usados de diversas formas, que dependerá do planejamento do professor, quais

elementos usar, não sendo necessários utilizar todos. “Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e *feedback*, o que resulta em um desfecho quantificável, muitas vezes provocando uma reação emocional” (KAPP, 2012, p. 7).

Como já vimos nas figuras 02 e 03 acima, há muitos elementos ligados aos jogos, tais como: pontuação, níveis, conquistas, dentre outros, que promovem motivação nos jogadores, sendo os jogadores integrantes de participação ativa no jogo, dentro do contexto de aprendizagem que os discentes estão inseridos. Desafio é o caminho que os jogadores devem percorrer para se atingir o resultado. Regras definem o jogo, mostra até onde os jogadores podem ir. Interações permitem o relacionamento, o engajamento entre os participantes.

Os *feedbacks* orientam os jogadores a perceberem como estão indo no jogo, avaliando seus erros e acertos durante o jogo. A recompensa vem quando alcançamos os objetivos, quando se vence o jogo. De acordo com Kapp, a “Reação emocional é provocada pelos sentimentos evocados pelo jogo e os jogadores podem ficar alegres, tristes ou com raiva dependendo de um erro cometido, ou um desfecho de perda (2012, p. 9).

Diante disso, podemos abordar as motivações intrínsecas cuja motivação é o “desejo próprio, exclusivo e interno ao indivíduo” (BUSSARELO, 2014, p.20) sem a necessidade de interesses externos e as motivações extrínsecas “como por exemplo a competição por prêmios ou promoções.” (BUSSARELO, 2014, p.20), onde são motivados por questões externas, é necessário que as duas motivações sejam estimuladas, pois uma compensa a falta da outra, “este tipo de motivação (extrínseca), apesar de parecer ter resultados mais rápidos e efetivos, podem minar o sistema motivacional do indivíduo” que é promovido pela motivação intrínseca. (BUSSARELO, 2014, p.20).

3 METODOLOGIA

Tomando como base as discussões teóricas acerca da utilização da gamificação em sala de aula, surgiu a necessidade de refletir sobre a sua aplicação em sala de aula à fim de verificar se ela de fato promove a interação e o engajamento dos discentes, com vistas a proporcionar a autonomia dos discentes no processo de ensino-aprendizagem, o qual deve levar o educando a se tornar o protagonista do cenário educacional.

A nossa pesquisa qualifica-se por uma pesquisa-ação, Segundo Thiollent (2009) a pesquisa-ação se define por:

“[...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativos”. (THIOLLENT, 2009, p.16).

É uma pesquisa cujo objetivo é desenvolver uma ação para a construção de conhecimentos, e aquisição de conhecimentos através de estratégias específicas. Configura-se, também, como pesquisa quali-quantitativa, uma vez que “o objetivo e a subjetividade do sujeito não pode ser traduzido em números... a atribuição de significados são básicas no processo qualitativo, traduzindo em números opiniões e informações para classifica-las e analisá-las” (KAUARK *et al*, 2010, p. 26). Para tanto, inicialmente aplicamos um questionário em sala de aula, para refletirmos sobre a proposição de atividades para nortear as aulas e quantificar a pesquisa.

A pesquisa foi desenvolvida a partir das seguintes etapas: Primeiramente, elaboramos um questionário referente à gamificação, contendo três perguntas pessoais; e duas perguntas de

múltipla escolha², uma com quatro alternativas e outra com oito alternativas, podendo o aluno marcar mais de uma questão. Esta pesquisa inicial, nos serviu de guia para o desenvolvimento do jogo pretendido.

4 ANALISE DOS RESULTADOS OBTIDOS

Utilizar em sala de aula, novas possibilidades de ensino é uma questão muito interessante, pois estamos diante de um processo de constantes mudanças em uma sociedade em que o consumo de informações ocorre rapidamente, assim, observamos que não há mais espaço para uma educação bancária. O professor não é mais o detentor do conhecimento que repassava o conteúdo e o aluno o recebia pronto. Atualmente, há a necessidade de considerar a autonomia do discente que é o centro do processo de ensino-aprendizagem. Com isso, as aulas precisam ser mais ativas, dinâmicas e práticas, em que os alunos se tornem os protagonistas do seu próprio aprendizado.

De acordo com Huizinga (2010), a sociedade contemporânea vem se tornando cada vez mais interessada em jogos, tornando o ato de aprender uma diversão na qual estão inseridas em diversas relações sociais. Por sua vez, a BNCC (2018, p.17) enfatiza que, “deve-se contextualizar os conteúdos dos componentes curriculares, identificando estratégias para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos [...]”. O documento também, menciona que devemos “selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender.” (BNCC, 2018, p.17)

Hoje em dia, os jogos estão sendo utilizados pelos professores no ambiente escolar como uma ferramenta pedagógica, buscando de forma ativa a participação dos alunos. Proporcionando engajamento, satisfação e motivação, obtendo resultados positivos.

Logo, para Fadel (2014, p. 6) “A gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos [...] embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010 a gamificação tem sido aplicada há muito tempo na educação”. Em consonância com o autor supracitado, quando uma criança era reconhecida pelo seu trabalho com uma estrelinha, sendo essa a recompensa, ou quando os níveis de dificuldade da atividade iam aumentando, proporcionando assim, entusiasmo, satisfação, tanto em forma individual como coletiva.

A motivação desperta o indivíduo de forma positiva, levando-o a ambientes diversificados e tornando as atividades que eram cansativas em atividades prazerosas. Neste sentido, Busarello cita Dominguez *et al.* salienta que “jogos são capazes de promover contextos lúdicos, e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons favorecendo o processo de aprendizagem”. (Dominguez *et al.* 2013, p.380 apud Busarello, 2016, p.24). Já Vianna (2013, p.13) compreende que a gamificação “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”.

Trazer novas metodologias para a sala de aula não é uma tarefa fácil, mas é necessário um esforço da parte do professor para que os novos métodos possam ser desenvolvidos e colocados em prática; tendo a certeza, a eficácia que o uso de jogos podem proporcionar um nível maior de conhecimento diante dos conteúdos apresentados de forma diferenciada.

Então, como estudante de licenciatura em Língua Inglesa, no 7º período e professora contratada por uma escola da rede privada de ensino para lecionar aos alunos do fundamental II, comecei a refletir sobre formas de ensino, assim como o que poderia ser feito em sala de aula que permitisse um aprendizado eficaz dos objetos de conhecimento que estavam sendo

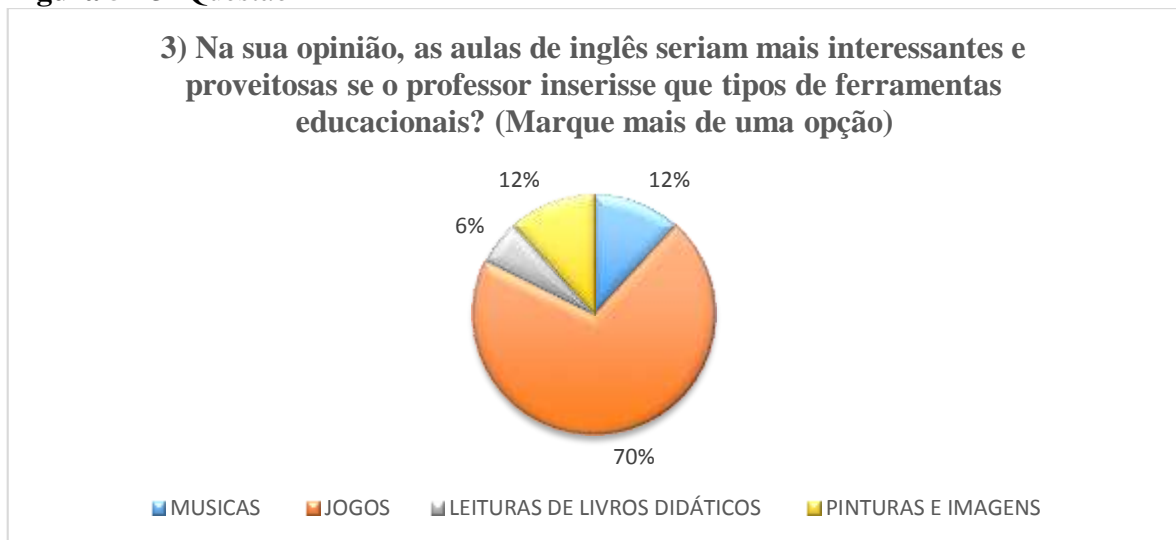
¹ Ver Apêndice A.

No original: “[...] games provide a fictional context in the form of narrative, graphics and music, which if used appropriately, can encourage the interest of players [...]” (Dominguez *et al.* 2013, p.380)

lecionados. Então, a partir destes pensamentos e da pesquisa inicial (questionário¹) APENDICE A, conclui, de acordo com os resultados, que os jogos seriam opção eficaz para o ensino de Língua Inglesa.

Considerando o ponto de vista dos discentes em relação ao seu próprio processo de aprendizagem, apliquei um questionário para saber a opinião deles sobre qual recurso metodológico seria mais interessante a ser utilizado em sala de aula. Vejamos a seguir:

Figura 5 - 3º Questão

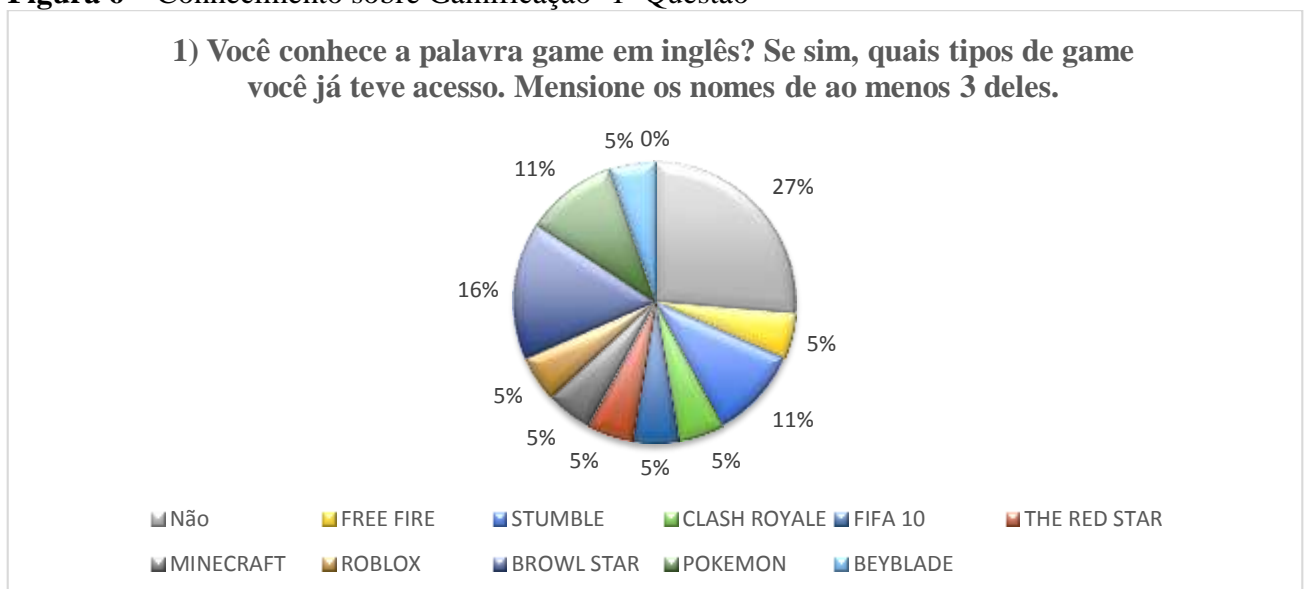


Fonte: Produzido pela autora

Então, como na escola onde foi desenvolvida a pesquisa a direção não permite que os alunos levem tecnologias móveis para a sala de aula, passei a considerar a utilização dos jogos analógicos. Dessa maneira, desenvolvi um jogo de cartas, haja vista que ele já faz parte do dia a dia dos discentes, tais como: Uno, Pokemon, Naruto, etc.

Nos gráficos a seguir poderemos ver o resultado do questionário inicial dos estudantes, que diz respeito ao conhecimento deles aos termos relacionados a gamificação.

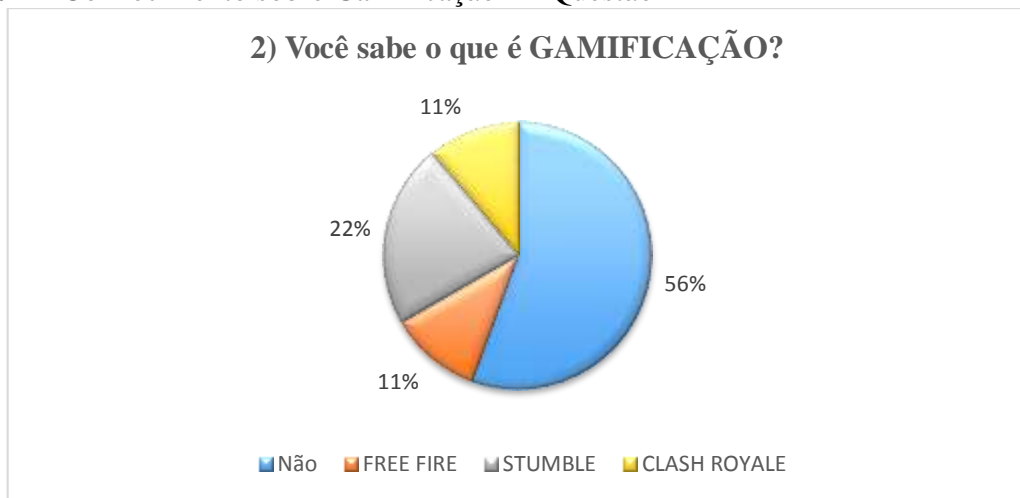
Figura 6 – Conhecimento sobre Gamificação- 1º Questão



Fonte: Produzido pela autora

Podemos observar neste gráfico que 27% dos estudantes desconhecem a palavra *game*, enquanto os demais identificam-na ao relacioná-la aos jogos *online* e analógicos. Quer dizer que esses estudantes que disseram que não conhecem a palavra *game* não utilizam nenhum jogo, sendo *online* ou analógico? Não, o fato desses estudantes não reconhecerem a palavra, não quer dizer que eles não utilizem *games*, pois isso faz parte do conhecimento de mundo desses estudantes, talvez já tenham ouvido a palavra *game* mas nunca associada aos jogos.

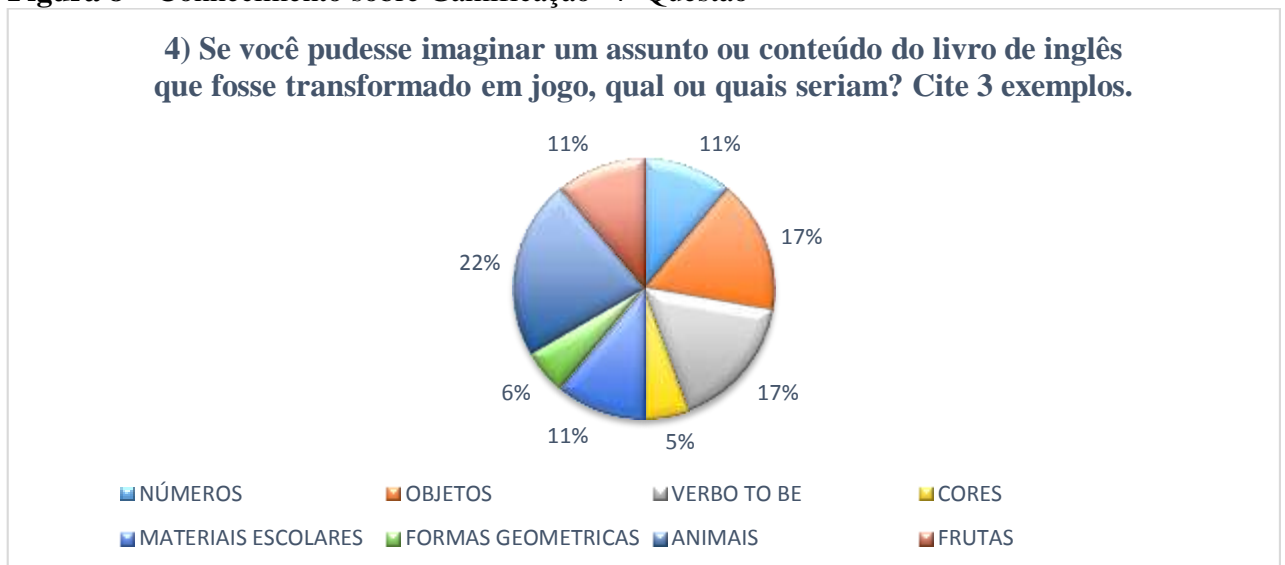
Figura 7 – Conhecimento sobre Gamificação- 2º Questão



Fonte: Produzido pela autora

Este gráfico nos mostra que 56% dos alunos desconhecem a palavra “gamificação”. Alguns disseram que eram estratégias de jogos, outros interações cotidianas e outros disseram que era algum tipo de campeonato.

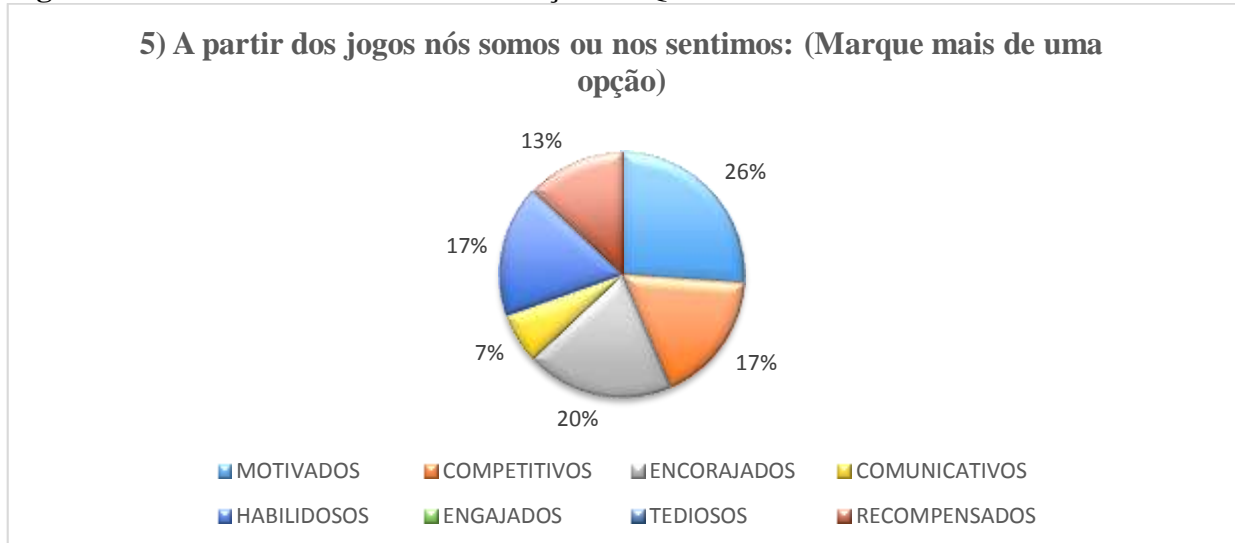
Figura 8 – Conhecimento sobre Gamificação- 4º Questão



Fonte: Produzido pela autora

Essas são as escolhas dos estudantes em relação aos conteúdos que eles gostariam que fossem transformados em jogos. Entre eles estava o verbo *to be*, que faz parte dos conteúdos que foram escolhidos para compor o jogo que foi desenvolvido em sala de aula.

Figura 9 – Conhecimento sobre Gamificação- 5º Questão



Fonte: Produzido pela autora

De acordo com a resposta dos estudantes, através dos jogos eles se sentem, motivados, competitivos, encorajados, comunicativos, habilidosos e recompensados. Esse são uns dos sentimentos que a gamificação, os elementos lúdicos que levamos para sala de aula proporcionam aos nossos alunos.

Após a realização e aplicação do questionário para compreender o que os alunos imaginavam acerca da gamificação, bem como a relação que eles têm com jogos e outras atividades gamificadas, realizei a atividade com o *game Tell me* que englobavam os conteúdos Verbo *to be* e Pronomes demonstrativos.

A aplicação do jogo ocorreu nos dias 18/02/2022 e 25/02/2022. Na primeira semana, foram 4 equipes (8 jogadores) e na segunda semana mais 4 equipes (8 jogadores), para a escolha das equipes foi realizado um sorteio, para que todos os alunos, um total de 13 pudessem participar.

Antes da aplicação do jogo fizemos um breve resumo dos conteúdos que foram abordados em sala, os informei que o objetivo principal do jogo era trazer uma atividade diferenciada dos conteúdos que foram abordados em sala, observando o nível de aprendizagem dos mesmos, logo após, o jogo foi apresentado aos alunos, primeiramente os informei as regras do jogo.

- O jogo contém: 40 cartas
- Participantes: Equipe de dois jogadores;
- Pontuação das cartas: 10 a 20 Pontos.
- Como jogar: Após a separação das equipes, serão distribuídos os kits (APÊNDICE E) contendo 10 cartas para cada equipe, sendo 5 cartas para cada participante e uma tabela para marcação do placar, o placar é identificado pelas letras A, B, C e D, cada participante ficará com suas cartas na mão, o jogador escolherá uma de suas cartas e fará a pergunta que estará na mesma para o seu oponente, caso o jogador acerte a questão ele colocará a pontuação que consta na carta em seu placar, e assim por diante, até terminar o jogo.

Através deste jogo pude observar as motivações intrínsecas e extrínsecas bem aparentes entre os estudantes a cada resposta certa, alguns deles eram bem eufóricos outros eram concentrados, pensavam, refletiam para responder a pergunta, os *feedbacks* eram constantes, o engajamento entre os estudantes bem aparente, logo, obtivemos os objetivos superados. Para Oliveira *et al* (2019, p.4). Afirmam que “A intenção da gamificação, por tanto [...] é promover maior interação entre os envolvidos e proporcionar uma experiência dinâmica e diferente ao que vem sendo apresentado cotidianamente nas aulas de inglês.”

✓ 1ª ETAPA

O questionário foi aplicado no dia 04/02/2022 a turma do ensino fundamental II, aos alunos do 6º ano de uma escola privada, localizado na cidade de Itapororoca, Paraíba. Todos os estudantes que participaram desta pesquisa estão devidamente matriculados na rede de ensino particular. Compreender o contexto do processo de ensino-aprendizagem do grupo de alunos em questão é de suma importância, já que esta pesquisa tem o intuito de usar a gamificação para promover a motivação e engajamento dos estudantes em sala de aula.

O questionário foi aplicado aos 13 (treze) estudantes matriculados na turma, dos quais 3 (três) são do gênero feminino e 10 (dez) são do gênero masculino, cuja faixa etária variava entre 10 a 14 anos. Sabemos que a realidade socioeconômica tem forte influência na aprendizagem estudantil, o fato de os estudantes terem acesso ao mesmo espaço escolar, isso não quer dizer que a aprendizagem está acontecendo de forma igualitária, há diversos fatores que influenciam, tais como “A infraestrutura escolar, o ambiente da escola, os recursos educacionais disponíveis, a formação docente e o comprometimento do professor são fatores relevantes para a compreensão da qualidade da escola e da experiência escolar do aluno” (BARBOSA; FERNANDES, 2001, p. 4) e, também, podemos considerar “[...] que a probabilidade do fracasso escolar depende de características do aluno, da família, da escola, e da sociedade em que está inserido.” (CAVALCANTE *et al.* 2017, p. 239). É importante trabalharmos com a equidade, adaptando conteúdos, desenvolvendo estratégias para envolver todos os indivíduos, levando-os ao um nível de aprendizagem eficaz.

✓ 2ª ETAPA

No dia 04/02/2022, abordamos o primeiro conteúdo verbo *to be* que foi apresentado de forma lúdica, prática e participativa, na segunda semana dia (11/02/2022) abordamos o conteúdo *demonstrative Pronouns* (pronome demonstrativo), também abordado de forma lúdica, os exemplos foram trazidos de forma prática, permitindo assim a participação de todos os estudantes. Após as apresentações dos conteúdos, na semana seguinte dia 18/02/2022 foi trazida uma atividade lúdica, um jogo, com intuito de analisar o conhecimento dos alunos em relação aos conteúdos que foram apresentados.

Figura 10- Registro da aula do dia 04/02/2022



Fonte: Produzido pela autora

O jogo desenvolvido foi um jogo de cartas intitulado *Tell me*³, em cada carta do jogo constavam perguntas sobre os conteúdos que estavam sendo trabalhados pela professora em sala de aula, as pontuações das cartas variavam de 10 a 20 pontos. Cada grupo foi identificado por uma letra do alfabeto A, B, C e D e cada dupla de competidores recebeu uma tabela⁴ contendo uma letra, esta tabela servirá para os jogadores marcarem suas pontuações conforme avançam a cada resposta correta, para a batalha cada aluno teve em mãos 5 cartas, as perguntas foram elaboradas a partir dos conteúdos, Verbo *to be* e Pronomes demonstrativos.

✓ 3º ETAPA

Inicialmente, começamos a aula apresentando um breve resumo dos conteúdos que foram a base do jogo, o Verbo *to be* e os Pronomes demonstrativos, utilizando como auxílio o quadro branco. Após a apresentação do resumo, foi explicado com seria a dinâmica do jogo.

O jogo é composto por 40 cartas, contendo um total de 20 questões, cada carta contém uma pergunta sendo ela repetida duas vezes, o jogo será composto por quatro equipes de dois competidores, cada equipe terá uma tabela, que será representada pelas letras A, B, C e D, e cada competidor terá acesso a cinco cartas com questões diversificadas do seu oponente, contendo perguntas sobre o conteúdo apresentado, a pontuação das cartas variam entre 10 a 20 pontos.

Cada jogador irá fazer perguntas um para outro e a cada resposta correta, os jogadores terão que marcar com um X a questão respondida corretamente e colocar a pontuação que consta na carta ao lado da questão, chegando ao final do jogo, os jogadores deverão somar os pontos e o jogador que obtiver o maior número de pontos da equipe é o vencedor. O objetivo é fazer com que os alunos aprendam de forma significativa o conteúdo apresentado pela professora de forma dinâmica e motivacional.

³ Ver Apêndice C.

⁴ Ver Apêndice B.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, pudemos observar como o uso da gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem promovem a motivação, engajamento dos indivíduos a frente de desafios, sendo também um processo que hoje em dia está cada vez mais presente nos ambientes de aprendizagem.

Sabe-se que o trabalhar de forma lúdica é um grande desafio, trabalhar a ludicidade requer mais tempo e atenção dos educadores. Métodos ativos de ensino contribuem para uma qualidade mais efetiva da aprendizagem, possibilitar ações que geram entretenimento é fundamental para construção de um ambiente motivador tanto para os estudantes quanto para os educadores.

É de fato importante que os docentes possam compreender as diversas mudanças que ocorrem na educação, tendo o professor um papel importantíssimo neste processo de desenvolvimento, mediando o saber, estruturando e proporcionando ações que levam os discentes a uma aprendizagem significativa.

Os objetivos desta pesquisa foram norteadores importantes para o processo de desenvolvimento desta pesquisa, transformar um ambiente que não é de jogo, abordando elementos de jogos, permite uma motivação diferenciada, uma participação maior dos estudantes, e aumento dos resultados escolares, pois o novo atrai os alunos, e nós como professores devemos sempre refletir sobre novas práticas pedagógicas que estão em desenvolvimento em nossa sociedade, e aceitar as transformações visíveis do ensino.

Diante dos resultados, podemos ver que a utilização de jogos, e recursos pedagógicos diversos, são processos importantíssimos para o ensino- aprendizagem. Os elementos de gamificação que foram utilizados em sala geraram aumento da motivação, melhora na absorção do conteúdo, engajamento entre os educandos, Raguze (2016, s/p) expõe que “o principal propósito da gamificação é o engajamento do usuário”, além de motivar o educador.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Maria Eugénia Ferrão; FERNANDES, Cristiano. A escola brasileira faz diferença? Uma investigação dos efeitos da escola na proficiência em matemática dos alunos da 4ª série. In: BARBOSA, M.E.F.; FERNANDES, C.; FRANCO, C. (Org.). **Avaliação, ciclos e promoção na educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 2001. p.121-153.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. **Brasília**: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 06 Fev. 2022.
- BUSARELLO, Raul Inácio *et al.* A gamificação e a sistemática de jogo. In: FADEL, L. M. *et al.* (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.
- CAVALCANTE, Alicia Daniele Calaça, ARAÚJO, Carolina Alves Rosa de, NETO, Josberto Teixeira de Almeida, FERREIRA, Luiz Carlos de Oliveira, PEIXOTO, Sandra Patrícia - **O impacto dos fatores intra e extraescolares para o fracasso escolar desmistificando as visões psicologizantes**- Ciências Humanas e Sociais | Alagoas | v. 4 | n.2 | p. 235-248 | Novembro 2017 | periodicos.set.edu.br
- FADEL, Luciane Maria, ULBRICHT, Vania Ribas, BATISTA, Claudia Regina, VANZIN, Tarcísio, organizadores(Orgs.). **Gamificação na educação** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- DOMÍNGUEZ, Adrián; NAVARRETE, Joseba Saenz de; MARCOS, Luis de; SANZ, Luis Fernández; PAGÉS, Carmen; HERRÁIZ, José Javier Martínez. **Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes**. *Journal Computers & Education, Virginia*, v. 63, p. 380–392, 2013.
- FARDO, Marcelo Luis. **A Gamificação como Estratégia Pedagógica**: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem, 2013. Universidade de Caxias do Sul, 2013.
- GERLACH, Alana Mota, BATISTA, Bruno Nunes- GEC: **gamifying your english classes**: estratégias para o ensino de língua inglesa no ensino médio integrado- (23.ed) 420.7- Disponível somente na versão eletrônica- 2020.
- GRIFFIN, Daniel. **Gamification in E-Learning**. **Ashridge Business School**, 2014. Disponível em: <http://www.ashridge.org.uk/Website/Content.nsf/wELNVLR/Re-sources:+Gamification+in+e-Learning?opendocument>>. Acesso em: 06 fev. 2022.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura**. 6. ed. São Paulo: PERSPECTIVA, 2010.
- KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, John Wiley & Sons, 2012.

KAUARK, Fabiana; MANHÃES, Fernanda Castro; MEDEIROS, Carlos Henrique. **Guia prático. Metodologia de pesquisa**. Itabuna- Bahia- Editora: Via Litterarum – 2010.

MURR, Caroline Elisa, FERRARI, Gabriel- **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, pra que serve, potencialidades e desafios** – Florianópolis: UFSC: UAB, 2020.

NETO, Henrique Ruiz Poyatos, **Gamificação: engajando pessoas de maneira lúdica**. Editora FIAP; Primeira edição (8 outubro 2015).

SANCHES, Murilo Henrique Barbosa, **Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação**. Editora Senac, São Paulo- (8 Junho 2021)

RAGUZE, Tiago, SILVA, Régio Pierre, Gamificação Aplicada à Ambiente de Aprendizagem, 10 de JUNHO de 2016- GAMEPAD. Universidade FEEVALE- Artigo não paginado.

THIOLLENT, Michael, **Metodologia da pesquisa-ação**- Edição: 14^a Ano: **2009**; Idioma: Português

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos** / — 1. Ed. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

APÊNDICE A**QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS**

1.Você conhece a palavra game em inglês? Se sim, quais tipo de game você já teve acesso. Mencione os nomes de ao menos 3 deles.

2.Você sabe o que é GAMIFICAÇÃO?

3.Na sua opinião, as aulas de inglês seriam mais interessantes e proveitosas se o professor inserisse que tipo de ferramentas educacionais?

- Musica
- Jogos
- Leituras de livros didáticos
- Pinturas e imagens

4.Se você pudesse imaginar um assunto ou conteúdo do livro de inglês que fosse transformado em jogo, qual ou quais seriam? Cite até 3 exemplos, como no exemplo abaixo:

Ex: As cores em inglês

5.A partir dos jogos nós somos ou nos sentimos: (Marque mais de uma opção)

- Motivados
- Competitivos
- Encorajados
- Comunicativos
- Habilidosos
- Engajados
- Tediosos
- Recompensados

APÊNDICE B

TABELA PARA MARCAÇÃO DO PLACAR

GRUPO A	
ALUNO	ALUNO
PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!	PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

Figura 1

GRUPO B	
ALUNO	ALUNO
PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!	PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

Figura 2

GRUPO C	
ALUNO	ALUNO
PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!	PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

Figura 3

GRUPO D	
ALUNO	ALUNO
PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!	PARABÉNS VOCÊ CHEGOU AO FIM!
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

Figura 4

APÊNDICE C

TABELA CONTENDO AS QUESTÕES DO JOGO

Número de cartas	Questões
Carta 1	Qual pronome é usado para coisas, animais (não sendo de estimação)?
Carta 2	Qual pronome é usado para 3º pessoa do plural?
Carta 3	Qual pronome é usado para se tratar a pessoa com quem se fala?
Carta 4	Qual pronome é usado para pessoa do sexo feminino?
Carta 5	Qual pronome é usado para pessoa do sexo masculino?
Carta 6	Use a forma correta do verb to be: I__10 years old.
Carta 7	Use a forma correta do verb to be: My name__Karla.
Carta 8	Use a forma correta do verb to be: I____Miguel.
Carta 9	Use a forma correta do verb to be: This pencil__ mine.
Carta 10	Use a forma correta do verb to be: We ____new in this class.
Carta 11	Use a forma correta do verb to be: They____Egyptian.
Carta 12	Substitua as palavras pelos pronomes corretos: Anna loves to go to school.
Carta 13	Substitua as palavras pelos pronomes corretos: I and Pedro are best friends.

Carta 14	Substitua as palavras pelos pronomes corretos: João arrives at school early.
Carta 15	O verbo To Be em Língua portuguesa é o verbo?
Carta 16	Quais são os Subject Pronoun?
Carta 17	Escolha o demonstrativo correto de acordo com a imagem: This
Carta 18	Escolha o demonstrativo correto de acordo com a imagem: That
Carta 19	Escolha o demonstrativo correto de acordo com a imagem: These
Carta 20	Escolha o demonstrativo correto de acordo com a imagem: Those

APÊNDICE D

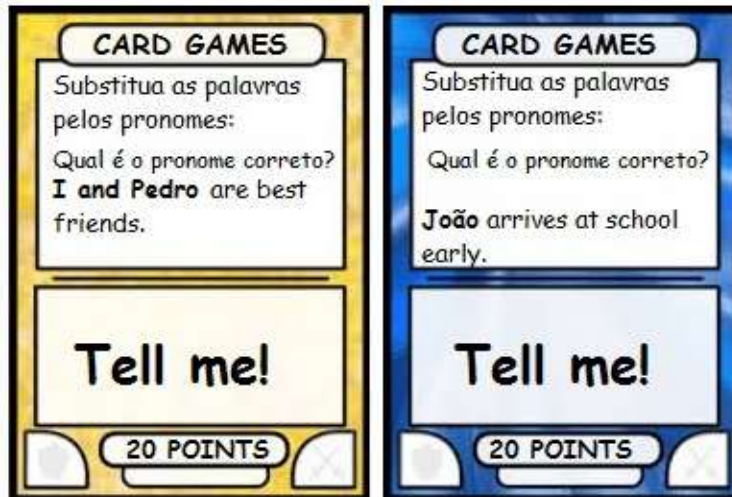
CARTAS DO JOGO



<p>CARD GAMES</p> <p>Use a forma correta do verbo to be:</p> <p>We ___ new in this class</p> <p>Tell me!</p> <p>10 POINTS</p>	<p>CARD GAMES</p> <p>Use a forma correta do verbo to be:</p> <p>This pencil ___ mine.</p> <p>Tell me!</p> <p>10 POINTS</p>	<p>CARD GAMES</p> <p>Use a forma correta do verbo to be:</p> <p>They ___ Egyptian.</p> <p>Tell me!</p> <p>10 POINTS</p>
---	--	---

<p>CARD GAMES</p> <p>O verbo to be em Língua Portuguesa é o verbo?</p> <p>Tell me!</p> <p>20 POINTS</p>	<p>CARD GAMES</p> <p>Quais são os Subject Pronoun?</p> <p>Tell me!</p> <p>20 POINTS</p>	<p>CARD GAMES</p> <p>Escolha o demonstrativo correto:</p>  <p>Tell me!</p> <p>20 POINTS</p>
---	---	---

<p>CARD GAMES</p> <p>Escolha o demonstrativo correto:</p>  <p>Tell me!</p> <p>20 POINTS</p>	<p>CARD GAMES</p> <p>Escolha o demonstrativo correto:</p>  <p>Tell me!</p> <p>20 POINTS</p>	<p>CARD GAMES</p> <p>Escolha o demonstrativo correto:</p>  <p>Tell me!</p> <p>20 POINTS</p>
--	--	--



APÊNDICE E

KIT DO JOGO

