

GAMIFICAÇÃO: O USO DE FERRAMENTAS PARA APRIMORAR O ENSINO DE TERMINOLOGIAS DO TURISMO

GAMIFICATION: THE USE OF TOOLS TO IMPROVE THE TEACHING OF TOURISM TERMINOLOGIES

GAMIFICACIÓN: EL USO DE HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE TERMINOLOGÍAS TURÍSTICAS

Rodrigo Minohara¹

Elizandra Myrella Felipe da Costa²

Resumo: As inovações alcançaram o método tradicional de ensino, pois essas inseriram as tecnologias digitais de informação e comunicação, com o intuito de promover a metodologia ativa para transformar o aprendizado dos alunos nas instituições de ensino, por meio de ferramentas lúdicas, tal como a gamificação. Nesse sentido, a presente pesquisa teve como objetivo analisar a possibilidade do uso de *flashcards*, criados na plataforma *Quizlet*, como mecanismo de aprimoramento do aprendizado das terminologias básicas do turismo, para alunos de primeiro ano do curso de turismo em uma universidade pública. Para a coleta de dados, foram utilizados a pesquisa bibliográfica, documental, o método descritivo e a abordagem quali-quantitativa, com aplicação de 12 *flashcards*, criados na plataforma *Quizlet*. Além disso, também foi aplicado um questionário com 5 perguntas fechadas, com base na escala Likert, para avaliar a aprendizagem dos alunos e a usabilidade da plataforma em questão. Após a coleta, os dados foram analisados e interpretados utilizando o *software IBM SPSS Statistics 27*, considerando a média, moda, mediana, desvio padrão e a soma das variáveis. Os resultados demonstram a viabilidade da plataforma *Quizlet*, diante da facilidade na aplicação e no uso, e, também, as contribuições das metodologias ativas como ferramentas facilitadoras no ensino-aprendizagem. Entretanto, para que essa inserção seja possível, é necessária e fundamental a participação dos docentes nesse processo.

Palavras-chave: Metodologia ativa; Aprendizagem; Motivação; *Flashcards*.

Abstract: Innovations have reached the traditional teaching method, as they have inserted digital information and communication technologies with the aim of promoting active methodology to transform student learning in educational institutions, through playful tools,

¹ Doutorado em Turismo e Hotelaria da Universidade do Vale do Itajaí. Professor efetivo e coordenador adjunto no Curso Superior de Tecnologia em Gestão de Turismo na Universidade Regional do Cariri - URCA. Barbalha, CE. Email: jarbasgeografia@gmail.com Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/0060537202781724> Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-1426-4475>

² Bacharel em Turismo pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Acadêmica de Engenharia da Produção na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Agente de viagens na Terra e Mar Viagens. Campo Grande-MS. E-mail: elizandramyrella@gmail.com Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/1337609542213350> Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0007-9036-7306>

such as gamification. In this sense, the present research aimed to analyze the possibility of using flashcards, created on the Quizlet platform, as a mechanism to improve the learning of basic tourism terminologies for first-year tourism students at a public university. For data collection, bibliographic and documentary research, the descriptive method and the qualitative-quantitative approach were used with the application of 12 flashcards, created on the Quizlet platform. In addition, a questionnaire with 5 closed questions based on the Likert scale was also applied to evaluate student learning and the usability of the platform in question. After collection, the data were analyzed and interpreted using the IBM SPSS Statistics 27 software, considering the mean, mode, median, standard deviation and the sum of the variables. The results demonstrate the viability of the Quizlet platform, given its ease of application and use, and also the contributions of active methodologies as facilitating tools in teaching-learning. However, for this insertion to be possible, the participation of teachers in this process is necessary and fundamental.

Keywords: Active methodology; Learning; Motivation; *Flashcards*.

Resumen: Las innovaciones han llegado al método de enseñanza tradicional, al insertar tecnologías digitales de la información y la comunicación con el objetivo de promover una metodología activa para transformar el aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas, a través de herramientas lúdicas, como la gamificación. En este sentido, la presente investigación tuvo como objetivo analizar la posibilidad de utilizar flashcards, creadas en la plataforma Quizlet, como mecanismo para mejorar el aprendizaje de terminologías turísticas básicas para estudiantes de primer año de turismo de una universidad pública. Para la recolección de datos, la investigación bibliográfica y documental se utilizó el método descriptivo y el enfoque cuali-cuantitativo con la aplicación de 12 flashcards, creadas en la plataforma Quizlet. Además, también se aplicó un cuestionario de 5 preguntas cerradas basado en la escala Likert para evaluar el aprendizaje de los estudiantes y la usabilidad de la plataforma en cuestión. Después de la recolección, los datos fueron analizados e interpretados mediante el software IBM SPSS Statistics 27, considerando la media, moda, mediana, desviación estándar y la suma de las variables. Los resultados demuestran la viabilidad de la plataforma Quizlet, dada su facilidad de aplicación y uso, y también los aportes de metodologías activas como herramientas facilitadoras en la enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, para que esta inserción sea posible, la participación de los docentes en este proceso es necesaria y fundamental.

Palabras-claves: Metodología activa; Aprendiendo; Motivación; *Flashcards*.

Introdução

Os métodos tradicionais de ensino têm o acadêmico apenas como um receptor do conteúdo abordado pelos docentes, sem se importarem com as diferentes realidades de ensino-aprendizagem apresentadas pelos discentes (Gonzatto, 2016). Por isso, a discussão sobre novas abordagens metodológicas nas Instituições de Ensino Superior (IES) aumentou, visto que elas precisam auxiliar no desenvolvimento de competências exigidas para o mercado de trabalho (Motta, 2023).

Uma das abordagens que visa transformar o acadêmico como um agente ativo nesse processo de ensino-aprendizagem é a metodologia ativa, pois, segundo Silva, Lima e Pontes (2023), ela transforma o docente em um orientador para o acadêmico, a partir do uso de

ferramentas que facilitam a construção do seu conhecimento, como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs).

Desse modo, os elementos lúdicos são inseridos para trazer entusiasmo e interação na sala de aula, via ferramentas audiovisuais, gráficos, jogos e outros, provocando maior eficácia na aplicabilidade das atividades (Rosa, 2010). Ademais, esses elementos melhoram a integração do acadêmico no contexto universitário, por considerar o seu entorno e provocar o seu cognitivo de maneiras divertidas e engajadoras.

Os autores Baptista, Reis e Tchmolo (2022) destacam, em sua obra, que o atual cenário evidencia a dificuldade de atrair os acadêmicos para as salas de aulas, devido às abordagens utilizadas que se estagnaram. Então, percebe-se a urgência em trazer elementos inovadores e criativos para despertar o interesse dos acadêmicos em fazer parte desse processo. Para isso, essas ferramentas têm sido utilizadas como estratégias que acompanham as novas gerações, tal como a gamificação.

A gamificação tornou-se um caminho para alcançar bons resultados, já que, segundo Fadel *et al.* (2014), é a aplicação de elementos de jogos utilizados em contextos reais, ou seja, seu propósito é envolver e estimular emocionalmente o público durante a execução das tarefas e resolução de problemas reais a partir do uso da ludicidade.

Essa abordagem é aplicada no desenvolvimento de plataformas educacionais que buscam trazer um design inovador, tornando-as responsáveis por propiciar experiências e engajamento aos usuários por meio de alguma recompensa, desde que eles consigam realizar as tarefas e desafios propostos. A plataforma *Quizlet* é um dos exemplos, com a sua criação de listas de estudos por meio da digitalização dos *flashcards*.

O *Quizlet* tem o foco em moldar o aprendizado individual para cada acadêmico que usa a plataforma como uma forma de orientar e motivá-lo através desses *flashcards*, os quais são cartões de estudos que possuem atividades dinâmicas que permitem os docentes utilizarem-na em sala de aula (*Quizlet*, 2023).

Mediante a isso, percebe-se que o cenário construído pela metodologia ativa é da sala de aula invertida, onde o acadêmico terá mais autonomia para construir seu aprendizado e, assim, desenvolver um perfil preparado para os desafios dos âmbitos acadêmico e profissional, pois, conforme apontado por BorochoVICIUS e Tortella (2014), essa metodologia permite a proposta de atividades dinâmicas baseadas em aspectos da futura profissão, obrigando-os a utilizarem o conhecimento aprendido, aliado ao senso crítico e tomadas de decisões para solucionarem os desafios.

O Curso de Turismo da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/ Unidade Universitário de Campo Grande (UEMS/UUCG) apresenta, no primeiro ano, disciplinas introdutórias e, por isso, abordam muitos termos básicos do segmento turístico que devem ser utilizados pelos acadêmicos ao longo do curso. Entretanto, aliada ao ensino está a necessidade de mitigar a dificuldade da empregabilidade equivocada de alguns termos por parte dos acadêmicos, devido às informações construídas a partir do senso comum, como “guia turístico” e “guia de turismo”.

Portanto, a presente pesquisa teve o objetivo de analisar a possibilidade do uso de *flashcards*, criados na plataforma *Quizlet*, como mecanismo de aprimoramento do aprendizado das terminologias básicas do turismo para acadêmicos do primeiro ano da graduação do Curso de Turismo da UEMS/UUCG, referente às turmas de 2023 e 2024, e, assim, analisar suas opiniões acerca do método de gamificação com plataformas educacionais utilizadas para o ensino-aprendizagem dos acadêmicos.

O uso da tecnologia digital da informação e comunicação no ensino-aprendizagem

Os recursos tecnológicos como as TDICs estão se tornando cada vez mais presentes como ferramentas auxiliares na construção do ensino-aprendizagem através da metodologia ativa, e, como afirmada por Santos (2020), promovem o contato multicultural entre os participantes e fortalecem a troca de opiniões e o interesse por aprender os conteúdos abordados através delas.

De acordo com Tolomei (2017), a nova geração tem acesso ao meio virtual muito cedo, o que lhe causa maior identificação com o método. Contudo, os docentes ainda têm dificuldade de habituar-se aos *games* e a outras tecnologias de comunicação, fato que, segundo o autor, causa uma crise geracional e se torna fator limitante, sendo necessária a formação continuada para que os docentes não vejam as ferramentas como uma ameaça ao ensino.

Santos (2023) corrobora essa perspectiva da inovação da prática pedagógica e desenvolvimento de competências dos docentes, para superar o distanciamento do uso dessas tecnologias em sala. As discussões acerca desse tema retratam como as TDICs têm a intenção de auxiliar os docentes a se comunicarem com os acadêmicos.

Com a intenção de implantar esse ideal de ensino-aprendizagem, criaram-se plataformas voltadas para a educação. Os autores Filho e Franco (2021) apontam o *Quizlet*, o

Kahoot! e o *Wordwall* em seus estudos, e como eles auxiliam o processo, transformando-o em algo mais abrangente e contextualizado.

Os mesmos autores acrescentam que essas tecnologias permitem que os docentes sejam livres para usar suas ideias ao propor as atividades. Ademais, para resolvê-las, os acadêmicos deverão exercer seu senso criativo e, como resultados, alcançarão sua autonomia a cada atividade e assumirão o seu papel de protagonista.

Nesse sentido, percebe-se que as TDICs incluídas na educação podem favorecer a metodologia ativa e permitem a junção de outros elementos, como a gamificação, que se responsabiliza por motivar e engajar os acadêmicos, resultando na progressão autônoma para alcançar os resultados das atividades.

Metodologia ativa: o uso da gamificação no Ensino Superior do Turismo

As metodologias ativas surgem com o intuito de aprimorar o pensamento crítico-reflexivo por parte dos acadêmicos e estimular trabalhos em equipe, buscando melhorar os aspectos socioculturais, através do enriquecimento de aprendizagem por experiência (Rodrigues; Straub, 2023). Caracteriza-se, portanto, o acadêmico como o centro e o docente como facilitador nesse processo.

Fiallos e Ponce (2022) ressaltam ainda a importância de as universidades assumirem o papel de apresentar um ensino construtivo que contemple a interação entre os docentes, acadêmicos e o conteúdo abordado, ou seja, usando ferramentas tecnológicas que transformem a metodologia tradicional em uma inovadora, criativa e progressista na construção do conhecimento.

De acordo com Marques *et al.* (2021), a metodologia tradicional impede que o acadêmico alcance seu potencial por completo, já que eles apenas consomem o conhecimento, sem participarem da sua construção, demonstrando ser apenas algo substancial. Para suprir essa necessidade, buscaram-se métodos nos quais as percepções dos acadêmicos sejam estimuladas, para desenvolver o senso criativo e investigativo quanto aos assuntos abordados.

Conforme apontado por Luchesi, Lara e Santos (2022), a metodologia ativa insere elementos que se aproximam da realidade para a resolução de problemas, responsáveis por tornarem os acadêmicos mais críticos, criativos e perceptivos ao ambiente, fatores importantes para o mercado de trabalho. Assim sendo, tais elementos, apoiados em materiais lúdicos, como jogos e figuras demonstrativas, contribuem na melhoria da compreensão e no despertar

de interesse e envolvimento nos assuntos abordados ao proporcionar essa aproximação com o seu entorno.

Segundo Guimarães e Barin (2020), essa abordagem permite que os materiais didáticos recorram às ferramentas tecnológicas para inovar o sistema e, desse modo, permitirem o alcance de resultados satisfatórios durante a realização das atividades propostas. Isso complementa a afirmação feita por Burke (2015) sobre a gamificação utilizar de modelos inovadores, como a projeção dos designs de experiências e engajamento digital por meio de *smartphones*, computadores e outros, para fazer os indivíduos alcançarem objetivos relevantes.

Segundo Busarello (2016), a gamificação desperta emoções positivas no seu público para melhorar os resultados, enquanto ocorre o desenvolvimento dos processos, serviços, tarefas e outros, com o apoio de elementos sistemáticos presentes em jogos, tais como:

- Metas: motivação ou desejo dos participantes realizarem as atividades e não se limitarem a um fim específico;
- Regras: a maneira como os participantes devem jogar, ou seja, são as instruções de como devem se comportar e agir diante dos desafios apresentados para cumprir a atividade;
- *Feedback*: demonstração do progresso dos participantes, momento de interação com o indivíduo;
- Participação voluntária: conscientização do indivíduo com os elementos anteriores, sendo que ele estará disposto a segui-los e, assim, haverá interação entre eles.

Um exemplo da gamificação no turismo, de acordo com Duque *et al.* (2016), foi um aplicativo desenvolvido para auxiliar no ensino-aprendizagem do Turismo no município de Garanhuns-PE, que estimulou a educação e visitação patrimonial nos atrativos turísticos. O autor revela que o aplicativo, *Garanhuns Treasure Race*, também auxiliou na coleta de informações geolocalizadas dos locais visitados e, como recompensa, os usuários ganharam promoções em atrativos culturais, como livrarias, cinemas e outros que possuem valor educativo.

Ao decorrer dos estudos, evidenciaram-se as inúmeras possibilidades de se trabalhar as metodologias ativas no ensino do turismo, tais como os *flashcards*, comuns no ensino-aprendizagem de idiomas para enriquecer o vocabulário. Segundo Hung (2015) isso tornou-se um método melhor que as tradicionais listas de palavras, estudadas e utilizadas como um recurso para os acadêmicos ampliarem seu vocabulário, entretanto esses, em sua maioria, apenas decoravam os novos termos.

Percebe-se que a ludicidade e dinamismo oferecidos pelos *flashcards* são características que estimulam o engajamento dos acadêmicos a aperfeiçoarem seu vocabulário. Ainda nesse contexto, Liverani (2022) afirma que os *flashcards* são um sistema de memorização dos mais variados assuntos abordados na educação.

No ensino-aprendizagem do turismo é fundamental ter aspectos que trazem esse propósito de criar um ambiente lúdico e didático, visto que a sua multidisciplinaridade abrange diferentes dimensões, o que, segundo Beni (2019), gera complexidade no estudo desse fenômeno, sobretudo para os acadêmicos do primeiro ano, que discutem muitos assuntos introdutórios do segmento.

Então, para facilitar o estudo desse fenômeno, os autores encontraram a plataforma *Quizlet*, que desenvolve os *flashcards*, possibilita atividades interativas entre os acadêmicos e permite que eles criem suas próprias listas com os temas que eles decidam estudar. Portanto, para o desenvolvimento dessa pesquisa, optou-se por utilizá-la e, assim, apresentar uma ferramenta prática para o ensino dos termos do turismo.

Quizlet

A plataforma *Quizlet* foi criada, em 2005, por Andrew Sutherland, a fim de ajudá-lo a estudar para uma prova de vocabulário. Devido ao êxito obtido, ele decidiu compartilhá-la com os seus amigos. Após, o método se tornou popular e, atualmente, abriga mais de 50 milhões de acadêmicos todos os meses e 350 milhões de listas de estudos (*Quizlet*, 2023).

A metodologia é dividida em 8 modos, sendo 5 para o método de ensino: aprender, avaliar, cartões, escrever e soletrar; e 3 para jogos: combinar, gravidade e live. Os usuários podem definir quais querem acessar, tanto em seus *smartphones* quanto em computadores (Franco, 2018). Os *flashcards* digitais permitem que os acadêmicos se motivem por aprenderem de diversas maneiras.

De acordo com Thuy *et al.* (2022), o *design* estabelece um ambiente atrativo aos acadêmicos, graças à diversidade de modos, tornando-se favorável à aquisição de vocabulário. Contudo, como a plataforma se divide em plano gratuito e pago, alguns modos só podem ser acessados com a assinatura da ferramenta, tal como o modo live e gravidade, os quais são da categoria jogos, e, no modo ensino, a avaliação pode ser feita quantas vezes quiser.

O *Quizlet* permite a assimilação do conteúdo sobre o qual os usuários estão estudando e, através do seu ambiente atrativo, possui a missão de motivar os acadêmicos com o apoio da

construção de conteúdos personalizados e dinâmicos, pois a plataforma visa diminuir a ansiedade desenvolvida, para gerar confiança e alcançar os objetivos com êxito (*Quizlet*, 2023).

As autoras Marcos e Lino (2019) destacam que a orientação do planejamento responsável sobre uso e a facilidade da plataforma trazem a liberdade ao acadêmico de utilizá-la fora da sala de aula, além de permitir que os acadêmicos criem suas próprias listas de estudos, de modo que lhes cause estímulo e autonomia para aprender o tema proposto pelos docentes e diversos outros.

Ainda, para complementar, Gomes, Loss, Cargnin e Motta (2021) afirmam que esse sistema de *flashcards* serve como retomada de conteúdos. Ademais, o nível de interesse do usuário determinará o seu nível de aprendizado e diversão durante a realização das atividades propostas.

Bar (2016) aponta que a aprendizagem de vocabulário é parte dos processos de comunicação e leitura. Além disso, o autor pontua como a capacidade de reorganizações automáticas dos *flashcards* evita que os acadêmicos apenas decorem ou memorizem-nos para a realização das atividades propostas por cada modo.

Essa metodologia é importante dentro da graduação, segundo Ghiraldello e Mercuri (2015), porque promovem a satisfação acadêmica, a qual precisa ser alcançada para a permanência dos acadêmicos nos cursos, refletindo, assim, na qualidade de vivências, conforme o desempenho deles no cenário multifacetado das universidades.

Metodologia

Todo e qualquer trabalho acadêmico inicia-se com a construção do referencial teórico, por meio da pesquisa bibliográfica, que, segundo Sousa, Oliveira e Alves (2021), é fundamental e indispensável, uma vez que tem como finalidade o aprimoramento e a atualização do conhecimento por meio de uma investigação científica de obras já publicadas. Nesse sentido, para essa pesquisa, foram realizadas consultas nas principais bases de dados: SciElo, EBSCO, Periódicos e Catálogo de Teses e Dissertações Capes e fontes bibliográficas, abordando os três eixos desta pesquisa (Tecnologias no ensino-aprendizagem; Metodologias ativas/Gamificação; *Quizlet*).

Houve a necessidade de também incluir a pesquisa documental para apresentar dados da evasão acadêmica, a partir dos relatórios internos da secretaria do curso de turismo da universidade pública em questão.

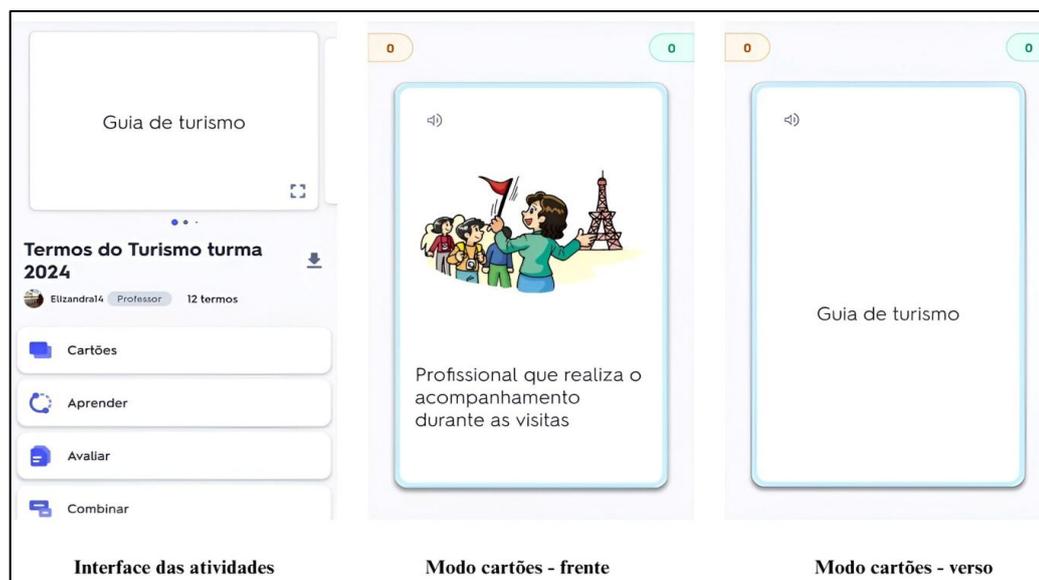
Essa pesquisa também fez o uso do método descritivo (Lakatos e Marconi, 2017), a fim de expor as características do universo da pesquisa, para pesquisar a opinião dos acadêmicos sobre o uso da plataforma *Quizlet*. Para isso, utilizou-se a abordagem quali-quantitativa exploratória, que se dividiu em duas etapas, sendo as mesmas para ambas as turmas.

A primeira etapa ocorreu mediante a aplicação dos *flashcards*, desenvolvidos na plataforma digital chamada *Quizlet*, considerando apenas quatro modos, todos disponíveis no plano gratuito, sendo eles: Cartões: no qual aparece o termo e, com um clique, ele mostra o verso com a respectiva definição; Aprender: é o modo no qual os acadêmicos tentam acertar a qual termo aquela definição se aplica; Avaliar: é uma avaliação, com perguntas de múltipla escolha e verdadeiro e falso, para eles acompanharem a sua evolução; Combinar: são as distribuições de imagens com as frentes e os versos dos cartões, para eles definirem qual corresponde ao seu complemento.

A escolha excluiu os modos escrever e soletrar, já que a sua funcionalidade é comum para o ensino-aprendizagem de idiomas, porque os docentes precisam avaliar se aprenderam a grafia e a pronúncia, mas, para a presente pesquisa, não foram considerados relevantes, pelo fato de os termos serem em português e o foco ser o aprendizado dos significados.

Além disso, o modo escrever avalia se a grafia está conforme determinada pelo criador da lista, por exemplo, se ele criou o *flashcard* com a primeira letra maiúscula, o acadêmico precisa escrever da mesma maneira para que seja contabilizada como uma resposta correta.

Figura 1 - *Layout* das atividades na plataforma – Parte 1

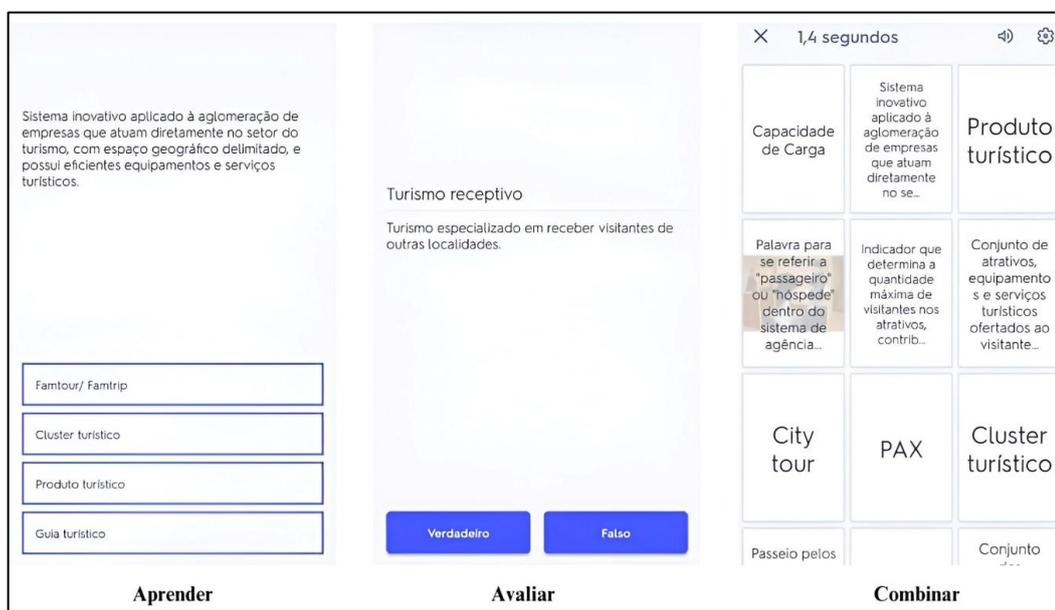


Fonte: Plataforma *Quizlet*, adaptada pelos autores (2024).

Na figura 1, estão representados a interface das atividades e o modo cartões, visto da tela de um *smartphone*, aparelho utilizado pelos acadêmicos para acessar a plataforma. Os cartões podem ter figuras para facilitar o processo de assimilação com os significados durante as atividades e, na parte superior, há a contagem de quantos *flashcards* foram compreendidos ou necessitam de revisão.

A figura 2, a seguir, retrata, por sua vez, os outros três modos utilizados, quais sejam: o aprender, com perguntas de múltipla escolha; o avaliar, com perguntas de múltipla escolha e verdadeiro ou falso; e, por último, o combinar. Todos os modos estão disponíveis no plano gratuito da plataforma, necessitando apenas o *login* dos usuários.

Figura 2 - Layout das atividades na plataforma – Parte 2



Fonte: Plataforma *Quizlet*, adaptada pelos autores (2024).

A plataforma permite compartilhar o acesso ao material individualmente ou inserir uma turma. Conforme o seu avanço, a plataforma registra o seu desempenho e, até mesmo, cria um *ranking* após o modo combinar, além de exibir o desempenho do participante a cada modo que realiza.

Para a realização da atividade, foram criadas duas turmas na plataforma com a mesma quantidade de *flashcards*, uma corresponde à Turma 1 (T1) e a outra, à Turma 2 (T2). Desse modo, analisaram-se as atividades que cada acadêmico da sua turma correspondente concluiu individualmente. Ambas utilizaram doze termos, ou seja, criou-se a mesma quantidade de

flashcards, desenvolvidos em concordância com o Glossário do Turismo, do Ministério do Turismo, em 2018.

Na segunda etapa, foi aplicado, para as duas turmas de primeiro ano do curso de turismo, um questionário com cinco perguntas fechadas, com base na escala de *Likert*, via *Google Forms*. Essa escala é responsável por avaliar o grau de concordância ou discrepância dos entrevistados para alcançar a melhor compreensão de estudos de temas exclusivos (Bermudes *et al.*, 2016).

O propósito do questionário foi identificar o grau de satisfação quanto à nova possibilidade de aplicação de metodologia ativa utilizando a plataforma *Quizlet* para o ensino-aprendizagem dos termos referentes ao turismo, de modo lúdico, simples e correto. Considerou-se que a coleta foi realizada em momentos diferentes, pois a T1 foi abordada em dezembro, no final do ano letivo 2023, e a T2, em abril de 2024, na metade do primeiro semestre.

A priori, o universo desta pesquisa estava concentrado em todos os acadêmicos com frequência ativa na disciplina de Métodos e Técnicas de Pesquisa do Turismo do ano de 2023, contudo, nos momentos de coleta de dados, houve baixa adesão. Assim, diante da dificuldade encontrada, incluíram-se também os acadêmicos com frequência ativa na mesma disciplina do ano de 2024. Nesse sentido, perante as escolhas e identificação do universo da pesquisa (15 acadêmicos em 2023 e 15 acadêmicos em 2024), configura-se a amostragem não-probabilística por conveniência.

A amostragem não-probabilística por conveniência possui algumas características peculiares quanto à especificidade na escolha do universo da pesquisa. Segundo Loesch (2012), os elementos são escolhidos por serem os mais acessíveis ou fáceis de serem amostrados e a amostragem pode ser influenciada pelo local da coleta de informações.

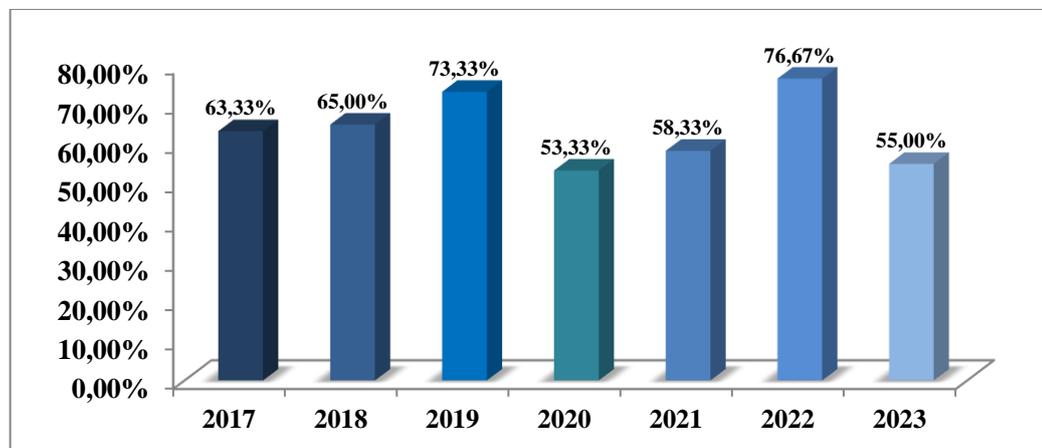
Logo, os dados de ambos os momentos foram analisados por meio da estatística descritiva – a qual, segundo Freund e Simon (2000), é a interpretação dos dados por meio do uso de tabelas e gráficos – e feita com o apoio do *software IBM SPSS Statistics 27*, que considera a média, moda, mediana, desvio padrão e a soma das variáveis.

Resultados e Discussão

A pesquisa documental identificou os dados sobre a evasão acadêmica do curso de Turismo da UEMS/UUCG apresentada nos últimos sete anos, período que compreende os anos de 2017 a 2023. Ressalta-se que a instituição considera evasão quando há: abandono de

curso, cancelamento voluntário, cancelamento compulsório e cancelamento por expulsão. O gráfico abaixo demonstra os dados levantados nesse período:

Gráfico 1: Evasão acadêmica do curso de Turismo



Fonte: Dados da Secretaria do Curso de Turismo, adaptado pelos autores (2023).

O gráfico 1 demonstra que, durante o período exposto, a evasão esteve acima de 50% no primeiro ano do curso de Turismo da UEMS/UUCG, o que justificou a escolha do público-alvo, visto que o propósito dessa metodologia é fazer com que os acadêmicos conheçam ferramentas que lhes tragam uma experiência de enriquecimento cultural, social, cognitivo e de lazer, durante a construção do ensino-aprendizagem de uma maneira simplificada e engajadora.

Tal evidência reforça o pensamento de Ghiraldello e Mercuri (2015) sobre a necessidade de transformar esse ambiente multifacetado em algo mais próximo da realidade de cada acadêmico, além de dispor do nivelamento de conhecimento para, então, alcançar sua satisfação com o ensino-aprendizagem.

Em relação às aplicações das atividades, a primeira ocorreu em dezembro de 2023 e a segunda em abril de 2024 e os dados apresentados na plataforma *Quizlet* com a Turma 1 (T1) e a Turma 2 (T2). A Figura 3 demonstra que, em aprendizado, nem todos os acadêmicos da T1 realizaram os 4 modos propostos, mas aqueles que realizaram tiveram a pontuação maior no *ranking* do modo combinar, que considera dois aspectos: resposta correta e velocidade de resposta.

Figura 3 - Progresso por atividade da T1 e T2

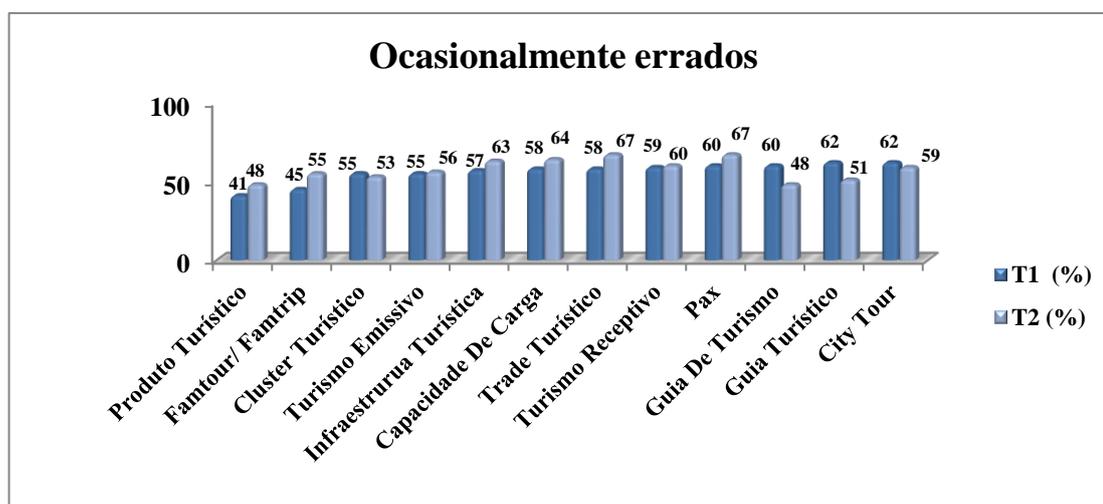
ACADÊMICO	APRENDER	CARTÕES	AVALIAR	COMBINAR	ACADÊMICO	APRENDER	CARTÕES	AVALIAR	COMBINAR
A01	X	X	X	X	A01	X	X	X	X
A02	X	X	X	X	A02	X	X	X	X
A03	X	X	X	X	A03	X	X	X	X
A04	X	X	X	X	A04	X	X	X	X
A05	X	X	X	X	A05	X	X	X	X
A06	X	X	X	X	A06	X	X	X	X
A07		X	X	X	A07	X	X	X	X
A08	X	X	X	X	A08	X	X	X	X
A09	X	X	X	X	A09	X	X	X	X
A10	X	X	X	X	A10	X	X	X	X
A11	X	X		X	A11	X	X	X	X
A12			X	X	A12	X	X	X	X
A13			X	X	A13	X	X	X	X
A14	X	X		X	A14	X	X	X	X
A15				X	A15	X	X	X	X

Fonte: Elaboração própria, com dados da plataforma *Quizlet* (2024).

O segundo momento de aplicação foi com a T2, em abril de 2024, e teve a mesma quantidade de acadêmicos na participação da pesquisa. Todos cumpriram os 4 modos, como observado na Figura 3. Como a aplicação ocorreu em momentos diferentes, considera-se que a T1 teve mais aprofundamento no ensino-aprendizagem dos conteúdos, visto que eles estavam encerrando os conteúdos estudados na primeira série, enquanto a T2 estava no início dessa abordagem.

Para complementar, o gráfico 2 demonstra o progresso por aprendizado das turmas, indicando quais foram os termos respondidos ocasionalmente errados, indicando que 83,33% dos termos tiveram uma média de erros ocasionais acima de 50%, tanto na T1 quanto na T2.

Gráfico 2 - Progresso por aprendizado

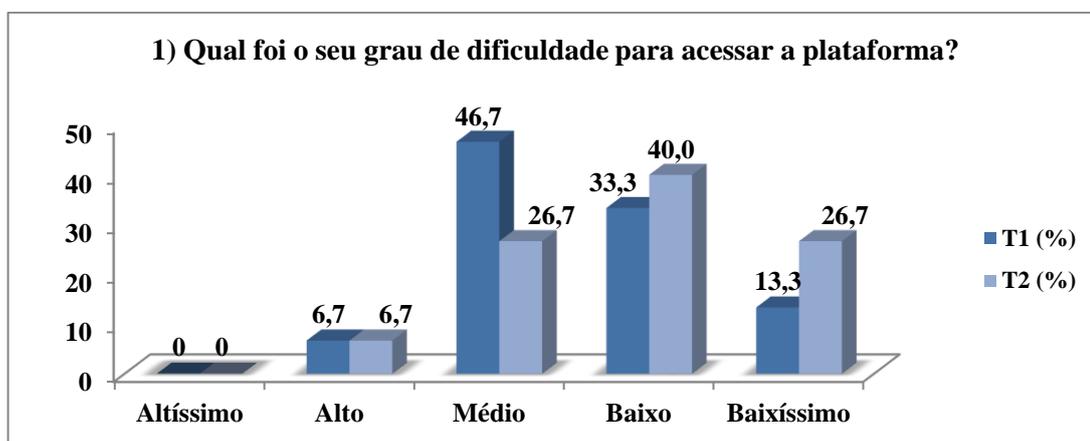


Fonte: Elaboração própria, com dados da plataforma *Quizlet* (2024).

Após a aplicação da lista de estudo, foi enviado, via *Google Forms*, um questionário semiestruturado com 5 perguntas, baseadas na escala tipo *Likert*, para mensurar as respostas e para avaliar o desempenho da plataforma *Quizlet*, a qual, segundo Nogueira (2002), é utilizada para medir as afirmações a respeito de um determinado objeto.

O questionário foi aplicado para T1 em dezembro de 2023 e para a T2 em abril de 2024, sendo em momentos diferentes. Para sua análise, utilizou-se o *software IBM SPSS Statistics 27*, considerando a média, moda, mediana, desvio padrão e a soma das variáveis, para demonstrá-las em gráficos. O tamanho da amostra por turma é de 15 acadêmicos, correspondendo a aproximadamente 54% da T1 e 58% da T2. Segue o gráfico 3 com os valores da pesquisa:

Gráfico 3 - Grau de dificuldade dos acadêmicos para acessar a plataforma da T1 e da T2



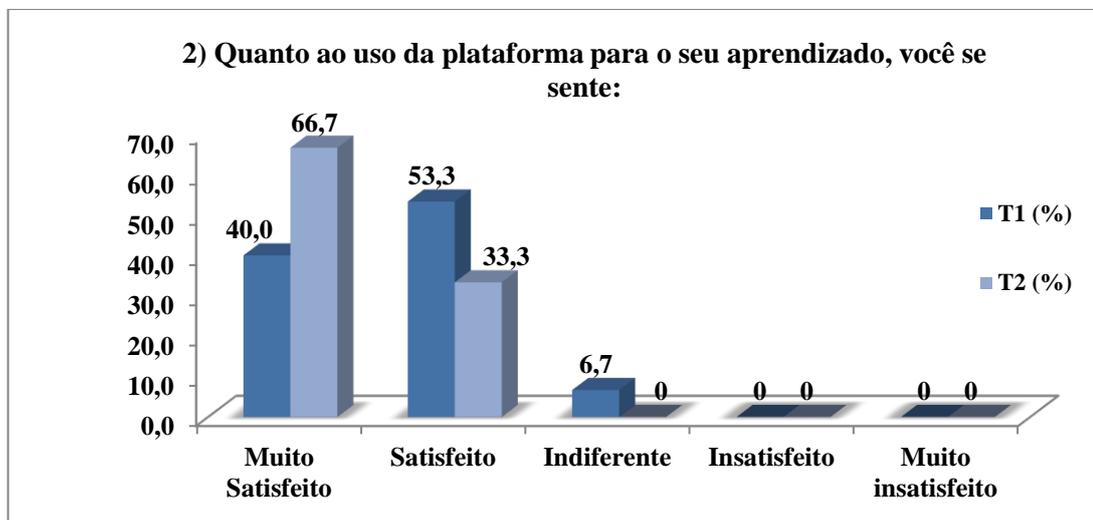
Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Os dados do referido gráfico, em relação à T1, demonstram que 46,7% (7) dos acadêmicos tiveram um grau de dificuldade médio para acessar a plataforma pela primeira vez, enquanto 33,3% (5) tiveram um grau baixo, bem como 13,3% (2) avaliaram como baixíssimo e apenas 6,7% (1) tiveram um nível alto de dificuldade. Em relação à T2, 40% (6) consideraram baixo o nível de dificuldade para acessar a plataforma, 26,7% (4) médio ou baixíssimo o nível e, assim como a T1, 6,7% (1) responderam como alto o nível de dificuldade.

Durante a aplicação do teste, 100% dos participantes não conheciam a plataforma, portanto precisaram de uma instrução básica de como acessar a lista de estudo dos termos. Segundo o gráfico, percebe-se que, em sua maioria, eles não tiveram um nível de dificuldade

alto. Assim sendo, compreende-se a viabilidade de utilizar a plataforma como um recurso didático durante as aulas.

Gráfico 4 - Sentimento em relação ao uso da plataforma



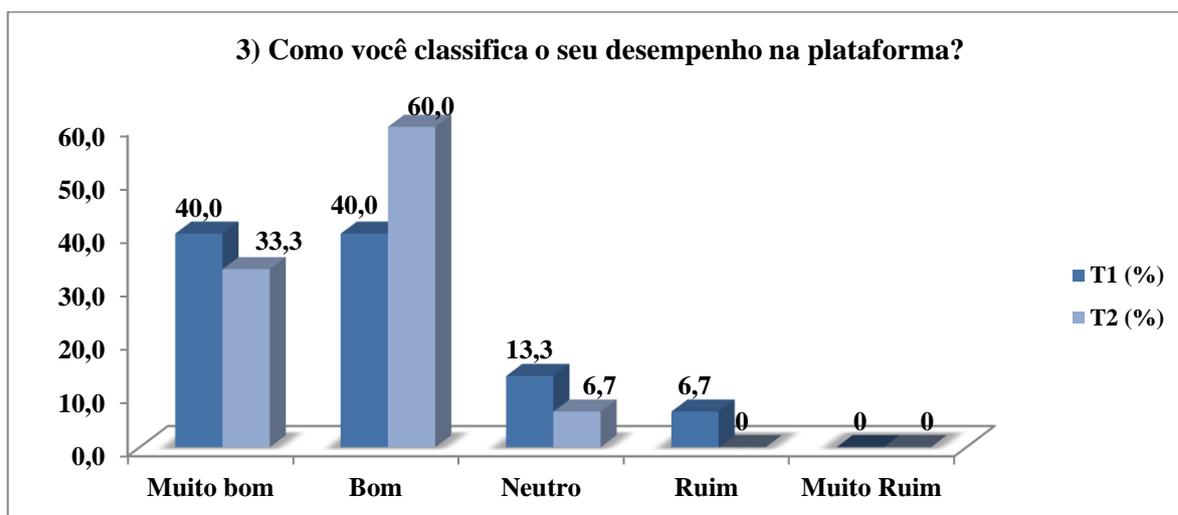
Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A segunda pergunta foi para identificar como os acadêmicos se sentiram quanto ao uso da plataforma para o seu aprendizado. Relativo à T1, 40% (6) responderam que se sentiram muito satisfeitos, 53,3% (8) responderam estarem satisfeitos e apenas 6,7% (1) sentiram-se indiferentes ao seu uso. Enquanto na T2, 66,7% (10) dos acadêmicos se sentiram muito satisfeitos e 33,3% (5) satisfeitos.

O nível de satisfação apresenta que o uso da plataforma contribuiu para o ensino-aprendizagem, o que corrobora a visão de Pereira e David (2022), segundo os quais, as ferramentas gamificadas podem transformar o ambiente ao inserir-se como uma alternativa lúdica que divirta e ensine os acadêmicos, bem como promovem o desenvolvimento deles na articulação das atividades.

Isso fomenta a percepção de que os acadêmicos podem construir seu aprendizado, principalmente o teórico, com elementos que eles estão habituados a separar nesse processo, como os de jogos. Logo, isso é refletido na satisfação dos acadêmicos, porque unifica lazer e educação para tornar a abordagem interessante.

Gráfico 5 - Desempenho na plataforma

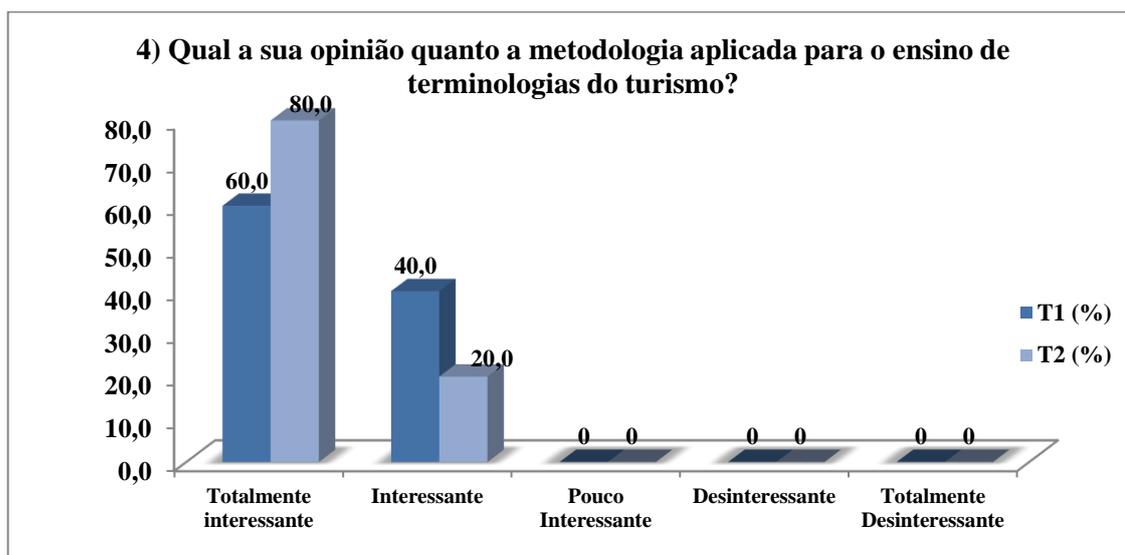


Fonte: Dados da pesquisa (2024)

O gráfico 5 demonstra que o desempenho dos acadêmicos da T1 na plataforma apresentou 40% (6) para muito bom e bom, 13,3% (2) para neutro e apenas 6,7% (1) avaliaram como ruim. Já para a T2, 33,3% (5) classificaram como muito bom, 60% (9) dos acadêmicos responderam que foram bons e somente 6,7% (1) como neutro.

A partir desse cenário, percebe-se como o uso de ferramentas gamificadas proporciona a quebra da monotonia dos estudos, encontrada na metodologia tradicional. Isso torna a aprendizagem mais fácil (Mendonza-Batista, 2020), ou seja, o discente não irá apenas receber a informação a armazená-la, mas irá desenvolvê-la de formas diferentes e dinâmicas em contextos diferentes.

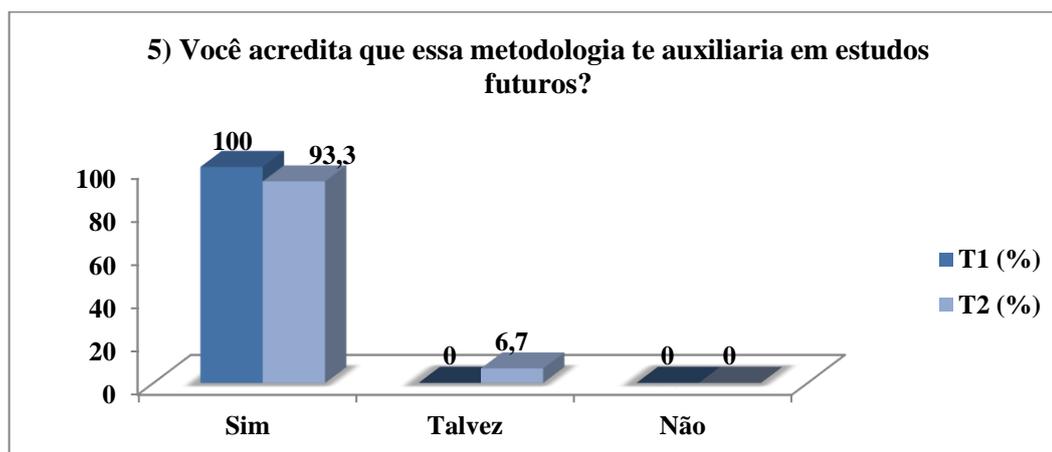
As mesmas ferramentas permitem que o engajamento seja fortalecido para a criação de uma rotina de estudos que vá ao encontro do propósito de fazer com que os acadêmicos tenham esse aprendizado de forma autônoma, motivando-os a identificarem e a serem perspicazes para resolverem determinados desafios, como o modo combinar, que necessita de atenção ao tempo de resposta além de responder corretamente às perguntas.

Gráfico 6 - Opinião dos acadêmicos quanto ao uso de metodologia ativa

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

O gráfico 6 representa que 60% dos acadêmicos consideram muito interessante o uso da metodologia com a plataforma *Quizlet* para aprender novas terminologias ensinadas no curso e 40% consideram interessante. As respostas corroboram a perspectiva de que a evolução das plataformas traz proximidade e confiança ao tornar-se facilitadora para o ensino-aprendizagem (Tonhão; Medeiros; Prates, 2021).

A maneira como a plataforma dispõe os *flashcards* faz o participante ter um conhecimento progressivo inconsciente, pois, ao apresentar as etapas do “fácil” ao “difícil”, provoca o sentimento de desafio e instiga o usuário a querer continuar e, quando há a interação entre os outros participantes em forma de *ranking*, torna-o competitivo para demonstrar o seu melhor resultado.

Gráfico 7 - O uso dessa metodologia para auxiliar em estudos futuros

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A última pergunta foi para identificar a opinião dos acadêmicos acerca do uso dessa metodologia em estudos futuros. Nesse sentido, o gráfico 5 demonstra que 100% (15) dos acadêmicos da T1 responderam que sim. Na T2, por sua vez, 93,3% (14) dos acadêmicos acreditam que ela auxiliará e apenas 6,7% (1) disseram que talvez.

Segundo Pereira e David (2022), as plataformas gamificadas voltadas para a educação auxiliam os acadêmicos porque acompanham o desenvolvimento e o progresso dos acadêmicos e estimulam o pensamento analítico e crítico através dos desafios criados nas atividades.

Portanto, compreende-se que os acadêmicos acreditam na ajuda da referida plataforma e poderiam utilizá-la para estudos futuros. Concomitante a isso, pode-se concluir que o uso da ferramenta faz com que o acadêmico desenvolva suas habilidades e competências necessárias na academia e no mercado de trabalho.

Considerações Finais

O objetivo da pesquisa era analisar a possibilidade do uso de *flashcards*, criados na plataforma *Quizlet*, para auxiliar no aprendizado de termos básicos do turismo para os acadêmicos que ingressavam no curso de Turismo da UEMS/UUCG no período de 2023 a 2024. Durante a execução, observou-se que os acadêmicos, em sua maioria, não apresentaram dificuldades em compreender a funcionalidade da plataforma após uma explicação prévia e se mostraram satisfeitos quanto ao seu desempenho.

Como muitos dos acadêmicos ingressam no âmbito universitário com referência do ensino básico, deparam-se, nesse momento, com um cenário no qual o incentivo à pesquisa e

à inovação são os principais norteadores do ensino. Tendo isso somado às dificuldades de se manterem nesse ambiente faz com que eles se sintam desmotivados ao decorrer do curso. Nesse contexto, é importante apontar-lhes caminhos que facilitem a adaptação para que, assim, possam permanecer até o fim da graduação.

Mediante a isso, tornou-se perceptível que os acadêmicos da segunda turma, que realizaram a atividade no primeiro trimestre de 2024, demonstraram maior interesse e satisfação do que os da primeira turma, que realizou no final de 2023. Isso se deve ao fato de que os acadêmicos da segunda turma tiveram acesso mais cedo às ferramentas que auxiliariam a superar tais desafios nesse meio. A importância de se utilizar destas ferramentas desde o início é por visar o melhor aproveitamento das disciplinas e formar melhores profissionais.

Logo, tais características demonstram como a metodologia ativa integrada às TDICs fortalece o sistema educacional. Além do intuito de inovar, alcança o objetivo de transformar os acadêmicos em protagonistas, motivando-os a desenvolverem suas habilidades e a buscarem por mais conhecimentos para solucionar os desafios propostos nas atividades.

Ainda nessa perspectiva, os docentes precisam ocupar papéis de facilitadores na construção do ensino-aprendizagem, tornando-se responsáveis por apresentar aos acadêmicos a existência dessas ferramentas e de como podem ser utilizadas. Para que isso ocorra, torna-se necessário que os docentes busquem conhecer plataformas gamificadas e as incluam durante a realização das atividades, ressignificando as dinâmicas que ocorrem dentro da sala de aula.

Tal mudança ajudará a articular modos de nivelar os diferentes níveis de conhecimentos dos acadêmicos, para que, desse modo, eles desenvolvam as habilidades esperadas. Além disso, irá considerar as diferentes realidades vividas pelos acadêmicos, transformando o ambiente em algo mais igualitário para a construção do saber e, também, resultará na aproximação à rotina tecnológica dos acadêmicos através das TDICs, despertando a curiosidade e a animação em querer utilizá-las.

Referente à plataforma do *Quizlet*, a pesquisa sobre o seu uso evidencia como a utilização de seus *flashcards* é ampla e adaptável em diversas áreas do conhecimento. Por isso, a ideia de utilizá-los se torna mais forte, porque, assim, os acadêmicos podem criar listas com novos termos do segmento, conforme forem avançando em seus estudos.

As configurações dos modos dispostos na plataforma também possibilitam que eles adaptem suas listas conforme as dificuldades apresentadas, tanto nesse assunto abordado quanto em outros que desejam revisar. Por exemplo, a alternativa de usar o modo soletrar para estudar a pronúncia dos termos em inglês, modo também incluso no plano gratuito.

Pelo fato de a pesquisa ser voltada para a avaliação individual das opiniões dos acadêmicos quanto ao uso dos *flashcards*, apenas os modos dispostos no plano gratuito mostraram-se eficazes. Entretanto, para pesquisas que queiram avaliar o desempenho em grupo ou, até mesmo, realizar atividades coletivas, a assinatura do *Quizlet Plus* será necessária, para acessar ao modo *live*, que permite a interação de todos em uma sala virtual para um jogo sobre a lista criada. Para isso, basta assinar o plano mensal, de R\$ 38,90, ou anual, de R\$ 172,99.

As listas criadas ficarão disponíveis para que os acadêmicos possam acessá-las a qualquer momento da graduação, além de poder compartilhar com outros colegas. Os docentes terão a oportunidade de criar listas de revisão dos assuntos abordados em sala. Dessa forma, permitirá que os acadêmicos tenham a ajuda de uma metodologia dinâmica para fixar e relembrar os conteúdos.

Para pesquisas futuras, recomenda-se a ampliação do número da amostra, bem como a elaboração de um estudo comparativo a partir de um teste pré e pós-uso da plataforma, para avaliar como está sendo o engajamento e o progresso dos usuários dentro dos assuntos abordados. Assim, poderá analisar se a metodologia ativa está sendo eficaz no alcance de motivação e engajamento dos acadêmicos no curso a partir da inserção dessas ferramentas gamificadas.

Referências

BAPTISTA, L.; REIS, D. G.; TCHMOLO, M. L. Gamificação na educação: a utilização da plataforma classcraft como ferramenta pedagógica. *In: Forum Internacional de Turismo do Iguassu*, 16., 2022, Foz do Iguaçu. **Anais** [...]. Foz do Iguaçu, 2022. Disponível em: <https://www.sisapeventos.com.br/staff/app/files/submissions/40/2800-10286-53.pdf>. Acesso em: 01 set. 2023.

BAR, W. B. B. Checking the effectiveness of Quizlet as a tool for vocabulary learning. **The Center for ELF Journal**, v. 2, n. 1, 2016. DOI: https://doi.org/10.15045/ELF_0020104. Acesso em: 01 mai. 2024.

BENI, M. C. **Análise estrutural do turismo**. 14ª ed. São Paulo: Senac, 2019.

BERMUDES, W. L.; SANTANA, B. T.; BRAGA, J. H. O., SOUZA, P. H. Tipos de escalas utilizadas em pesquisas e suas aplicações. **Revista Vértices**, 18(2), 7-20. 2016.

BOROCHOVICIUS, E.; TORTELLA, J. C. B. Aprendizagem baseada em problemas: um método de ensino-aprendizagem e suas práticas educativas. **Ensaio**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 83, p. 263-294, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-40362014000200002>.

BURKE, B. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BUSARELLO, R. I. Gamification: princípios e estratégias. **Pimenta Cultural**, São Paulo, 2016.

DUQUE, M.; ALENCA, F.; CYSNEIROS, G.; TORRES, E.. Garanhuns Treasure Race: Turismo Educativo Gamificado em Garanhuns-PE. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital -SBGames, 15., 2016, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo, 08-10 set. 2016. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157864.pdf>. Acesso em: 02 set. 2024.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T.. Gamificação na educação. **Pimenta Cultural**, São Paulo, 2014. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 20 ago. 2024.

FIALLOS, J. E. S; PONCE, S. V. M. Quizziz y *Quizlet* como recursos didácticos para el aprendizaje de la asignatura de Biología Vegetal con estudiantes de tercer semestre de la carrera pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología en el periodo mayo 2021- octubre 2021. **Riobamba**, 2022. Disponível em: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9016>. Acesso em: 18 mar. 2024.

FILHO, S. A. P.; FRANCO, B. A. R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot!Quizlet eWordwal. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v.7, n.4, p.35083-35102, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n4-121. Acesso em: 02 mai. 2024

FRANCO, B. A. R. Língua inglesa e tecnologia: o uso do *Quizlet* em sala de aula. **Revista BTecLE**, v.2, n. 2, p. 124–142, 2018. Disponível em: <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/148>. Acesso em: 30 abr. 2024.

FREUND, J. E.; SIMON, G. A. Estatística aplicada: economia, administração e contabilidade. 9 ed. Porto Alegre: **Bookman**, 2000.

GHIRALDELLO, L; MERCURI, E. N. G. S. Integração Acadêmica de Estudantes do Ensino Superior: um estudo sobre ingressantes de um curso de turismo. **Revista Turismo em Análise**, São Paulo, Brasil, v. 26, n. 2, p. 403–425, 2015. DOI: [10.11606/issn.1984-4867.v26i2p403-425](https://doi.org/10.11606/issn.1984-4867.v26i2p403-425). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rta/article/view/102849>. Acesso em: 20 jun. 2024.

GUIMARÃES, E. G.; BARIN, C. S. Canva e *Quizlet*: ferramentas viáveis para o ensino de Inglês em tempos de pandemia. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v. 9, n. 1, 2020.

GOMES, A. C. B.; LOSS, T.; CARGNIN, C.; MOTTA, M. S. O Uso do Kahoot, Quizziz e Quizlet como Recursos Tecnológicos para Gamificar o Ensino de Geometria na Educação Básica. **Revista Interacções**, [S. l.], v. 17, n. 57, p. 168–182, 2021. DOI: 10.25755/int.25093.

Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/25093>. Acesso em: 18 jun. 2024.

GONZATTO, C. R. A crítica deweyana ao Ensino tradicional e a sua herança como credo pedagógico. **Revista Filosofazer**, Passo Fundo, n.48, jan-jun. 2016.

HUNG, H. Intentional Vocabulary Learning Using Digital Flashcards. **English Language Teaching**, Canadá, vol. 8, n. 10, 2015. DOI:10.5539/elt.v8n10p107

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. **Técnicas de Pesquisa**. 11ª ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LIVERANI, R. C. **Quizlet como ferramenta de auxílio à educação: uma revisão sistemática de literatura**. 2022. Monografia (Especialização em Informática na Educação). 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/2765>. Acesso em: 17 jun. 2024.

LOESCH, C. **Probabilidade e Estatística**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

LUCHESE, B. M.; LARA, E. M. O.; SANTOS, M. A.(org). **Guia prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem**. Campo Grande: UFMS, 2022. p. 11-18.

MARCOS, S.C.; LINO, V. Plataforma *Quizlet*: uma ferramenta tecnológica como recurso metodológico nas aulas de espanhol. **Procienci@as**, v. 2, n. 1, julho, 2019. DOI: <https://doi.org/10.15210/RP.V2I1.20364>. Acesso em: 01 mai. 2024.

MARQUES, H. R.; CAMPOS, A. C.; ANDRADE, D. M.; ZAMBALDE, A. L. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. **Avaliação**, Campinas, v. 26, p. 718-741, 2021.

MENDONZA-BATISTA, A. M. Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizagem lúdico digital de una segunda lengua. **Revista Lengua y Cultura**, v. 1, n. 2, p. 72-76, 2020.

MOTTA, M. E. V. Percepção do aluno de administração frente estratégias de aprendizagem ativa como inovação ao modelo tradicional de ensino. **Revista Administração de Empresas Unicuritiba**, v. 3, n. 33, p. 199-222, 2023. ISSN: 2316-7548

NOGUEIRA, R. **Elaboração e análise de questionários: uma revisão da literatura básica e a aplicação dos conceitos a um caso real**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2002. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/9225>. Acesso em: 29 mar. 2024.

PEREIRA, D. G.; DAVID, J. M. N. Os efeitos da Gamificação no processo de ensino-aprendizagem. **LYNX**, n. 2, 2022. DOI: <https://doi.org/10.34019/2675-4126.2022.v2.39201>. Acesso em: 15 mai. 2024

RODRIGUES, J. C. S. S.; STRAUB, S. L. W. Gamificação no ensino fundamental: Metodologia ativa na perspectiva da educação inclusiva e da valorização das potencialidades de todos os estudantes. **Revista Even. Pedagóg.**, Sinop, v. 14, n. 2 (36. ed.), p. 424-442, jun./jul. 2023. DOI: 10.30681/2236-3165.

ROSA, C. M. N. Projeto Ludoteca do Turismo: atuação em escolas de Pelotas. *In: Seminário de Pesquisa em Turismo do Mercosul*, 6., 2010. Caxias do Sul, RS. **Anais [...]**. Caxias do Sul, RS, 9-10 jul. 2010. Disponível em: https://www.ucs.br/ucs/eventos/seminarios_semintur/semin_tur_6/arquivos/11/Projeto%20Ludoteca%20do%20Turismo%20atuacao%20em%20escolas%20de%20Pelotas.pdf. Acesso em: 25 abr. 2024.

SANTOS, J. G. **O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de inglês**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/1117>. Acesso em: 01 mai. 2024.

SANTOS, L. C. **Prática pedagógica mediada por tecnologias digitais de informação e comunicação (TIDCS): um relato de experiência do uso das TIDCs em aulas remotas em uma turma de 5º ano do ensino fundamental**. 2023. Monografia (especialização) - Pós-graduação Lato Sensu em Mídia e Educação - Universidade Federal do Pampa/UAB - Universidade Aberta do Brasil, Campus São Borja, São Borja, 2023.

SILVA, M. L.; LIMA, I. B.; PONTES, E. A. S. Aprendizagem significativa e o uso de metodologias ativas na educação profissional e tecnológica. **Observatório de la Economía Latinoamericana**, Curitiba, v.21, n.8, p. 9038-9050, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/oelv21n8-066>. Acesso em: 28 abr. 2024.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L. H. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, v.20, n.43, p.64-83/2021. Disponível em: <<https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336>>. Acesso em: 03 de jun. de 2024.

THUY, N. T.; TRI, N. D.; KHANH, N. D. L. Q.; HOANG, M. H.; XUAN, L. T. T. Quizlet as a Tool for Enhancing Autonomous Learning of English Vocabulary. **AsiaCALL Online Journal**, v. 13, n. 1, p. 150-165. DOI: <https://doi.org/10.54855/acoj221319>.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD Em Foco**, Niterói, v. 7. n. 2, 2017. DOI: <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>. Acesso em: 20 jun. 2024.

TONHÃO, S. F.; MEDEIROS, A. S. S.; PRATES, J. M. Uma abordagem prática apoiada pela aprendizagem baseada em projetos e gamificação para o ensino de Engenharia de Software. *In: Simpósio Brasileiro de Educação em Computação – EDUCOMP*, 1., 2021. **Anais [...]**./S. l.] 26-30 abr. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/educomp.2021.14480>. Acesso em: 15 mai. 2024.

QUIZLET. **Sobre o Quizlet**. 2023. Disponível em: <https://quizlet.com/mission>. Acesso em: 20 jun. 2023.

Recebido em 3 de janeiro de 2025.

Aceito em 05 de março de 2025.

Publicado em 16 de abril de 2025.