

Financiado pela
União Europeia

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470



Índice

03 INTRODUÇÃO À GAMIFICAÇÃO DO CONHECIMENTO

15 BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

26 DESAFIOS

37 ESTRATÉGIAS PARA A INTEGRAÇÃO EFICAZ DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

48 BOAS PRÁTICAS

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Introdução à Gamificação do Conhecimento

O guia **“EDUGAME: START”** constitui uma ferramenta útil destinada a professores, educadores e outros profissionais da área da educação que pretendam familiarizar-se com novas metodologias educativas, inspirar-se e transformar as experiências de aprendizagem dos seus alunos.

O tema principal deste guia é a **“Gamificação do Conhecimento”.** A introdução tem como objetivo apresentar uma breve introdução teórica ao conceito de gamificação e dar especial destaque aos debates atuais sobre a sua conceptualização, eficácia e integração nas salas de aula.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



O que é a Gamificação?

A gamificação é um termo familiar para muitas pessoas e está associada a diversas funções nas áreas da educação, gestão empresarial, cuidados de saúde, marketing e psicologia.

Tem vindo a integrar-se tanto no discurso académico como no quotidiano nas últimas décadas, sobretudo devido ao **desenvolvimento e à utilização de novas tecnologias**, o que conduziu à digitalização e à automatização de processos.

Seguindo a definição apresentada por Weber et al. (2026), poderíamos definir gamificação como ***"utilising certain design aspects influenced by gaming experiences that steer users' behaviour and attitudes in certain desired direction"***.

Em termos mais simples, a gamificação é utilizada para descrever a transformação de procedimentos e funções através de atividades e métodos especificamente desenvolvidos de forma a assemelharem-se a um jogo.

É um facto que, nos últimos anos, o termo tem sido utilizado em muitos contextos diferentes para descrever a integração de jogos em vários domínios, quer educativos quer não educativos. No entanto, como iremos explorar mais adiante neste guia, esta conceptualização não é totalmente correta.

A gamificação centra-se na integração de **elementos "semelhantes aos de um jogo",** sem que isso implique necessariamente a transformação holística de processos e atividades em jogos.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Elementos Semelhantes aos de um Jogo

Como já foi referido, a gamificação prende-se com a inclusão de elementos semelhantes aos dos jogos. A literatura atual tem explorado em profundidade as diferentes características e ferramentas que fazem parte deste processo (Jun & Lucas, 2024, Rahman et al. 2018, Taspinar et al. 2016).

Alguns **exemplos** deste tipo de elementos são:



Cartões ou materiais semelhantes

Utilização de cartões, fichas ou outros materiais para tornar as atividades de aprendizagem, tais como a memorização e a aprendizagem de novos conceitos, mais divertidas e eficazes.



Pontos de Experiência (XP) ou Níveis

Implementação de um sistema para avaliar e analisar o progresso através de uma metodologia baseada em níveis. A utilização de XP (Pontos de Experiência) contribui significativamente para isso.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.





Mapa de missões e caça ao tesouro

Apresentação dos objetivos e metas futuras como os próximos destinos num mapa de missões. A conclusão da tarefa aproxima os jogadores da recompensa.



Puzzles

São úteis para a resolução de problemas, uma vez que ajudam a dividir tarefas complexas em tarefas mais simples. São também úteis para a divisão de responsabilidades e para a clarificação de conceitos difíceis.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Gamificação vs. Aprendizagem Baseada em Jogos

Embora o conceito de gamificação tenha sido apresentado e analisado nas secções anteriores, convém destacar os **pontos essenciais que distinguem** as metodologias da **Gamificação** e da **Aprendizagem Baseada em Jogos**.

No discurso quotidiano, ambos os conceitos são utilizados de forma quase intercambiável; no entanto, é útil observar as semelhanças e diferenças entre as duas estratégias. Este esclarecimento permitirá aos professores e a outros profissionais não do setor educativo distinguir eficazmente as diferentes metodologias que envolvem jogos, de forma direta ou indireta.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



De acordo com Qian & Clark (2016), a aprendizagem baseada em jogos ***"describes an environment where game content and game play enhance knowledge and skills acquisition, and where game activities involve problem solving spaces and challenges that provide players/learners with a sense of achievement"***.

A partir desta definição, é possível identificar imediatamente o elemento comum fundamental entre a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos: a **integração de métodos relacionados com jogos nos processos de aprendizagem e de âmbito geral.**

No entanto, existe uma ligeira diferença conceptual e prática entre estes dois termos. Enquanto a gamificação se baseia na inclusão de elementos semelhantes aos de um jogo em processos de aprendizagem e não relacionados com a aprendizagem, a aprendizagem baseada em jogos centra-se na **utilização de jogos como materiais educativos**.

Neste caso, não se trata da integração de elementos específicos semelhantes a um jogo, como puzzles, cartas ou mapas de missões, num processo, mas sim da substituição de materiais educativos por jogos, tais como **jogos de tabuleiro, jogos educativos online ou atividades gamificadas**.

Ambos os métodos podem revelar-se verdadeiramente benéficos para adaptar materiais e processos às necessidades e preferências específicas de cada indivíduo.

Cada profissional que pretenda transformar os seus materiais e ferramentas através da utilização de jogos tem a opção de escolher o nível de integração.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Gamificação do Conhecimento

Na sequência do quadro teórico e conceptual apresentado nas páginas anteriores, segue-se uma breve secção dedicada ao tema da **Gamificação do Conhecimento.**

No âmbito do guia «EDUGAME: START», este conceito será associado aos processos de aprendizagem que ocorrem em instituições e espaços educativos formais e não formais.

O conceito é utilizado para descrever todos os jogos, elementos, atividades gamificadas e ferramentas que ajudam os professores a desenvolver os seus materiais educativos e planos de aula, recorrendo a ferramentas e metodologias que não seguem o modelo educativo tradicional, baseado em manuais e livros didáticos.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



A gamificação do conhecimento envolve todos os esforços e processos destinados a tornar os materiais e processos educativos **mais inclusivos, divertidos, envolventes e acessíveis**, através da integração de jogos.

Embora as modernas tecnologias digitais e adaptativas tenham facilitado a inclusão de jogos nas salas de aula, é importante referir que a **gamificação abrange todos os tipos de jogos, e não apenas os digitais** (Busarello et al., 2016).

Este processo pode incluir:



Ferramentas e Plataformas Digitais

Utilização de plataformas e ferramentas educativas digitais para complementar e enriquecer os materiais didáticos tradicionais nas salas de aula, através de atividades em grupo.



Adaptação de Jogos Tradicionais

Transformação de jogos tradicionais conhecidos pelos alunos, tais como a amarelinha, o jogo da forca e o dominó, em ferramentas de aprendizagem de uma forma divertida e envolvente.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



O presente guia destina-se a professores e docentes, tanto do ensino formal como não formal, que pretendam aprofundar os seus conhecimentos sobre o tema da gamificação e a sua relação com as metodologias educativas modernas.

A informação incluída no guia é apresentada numa linguagem simples, de modo a permitir que os professores também o utilizem como material didático para os seus alunos em sala de aula.

Isto pode permitir que tanto professores como alunos se inspirem e implementem de forma eficaz atividades gamificadas nas escolas.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



O guia “EDUGAME: START” segue uma estrutura clara, incluindo diferentes tópicos e áreas de interesse:

- O primeiro capítulo é dedicado aos **benefícios da gamificação na aprendizagem de línguas**. Nesta secção, os leitores terão a oportunidade de saber mais sobre a importância de integrar atividades gamificadas e elementos semelhantes aos dos jogos na educação e, especificamente, na aprendizagem de línguas.

- O segundo capítulo apresenta os **desafios da gamificação na educação.** Mais especificamente, aborda os fatores internos e externos que podem dificultar a integração de jogos e atividades gamificadas nos sistemas educativos modernos.

- O terceiro capítulo apresenta várias **estratégias para a integração eficaz de jogos na educação**. Inclui sugestões simples para professores que pretendam incluir essas atividades nos seus planos de aula.

- O capítulo final é dedicado à apresentação de **7 boas práticas** relacionadas com a gamificação do conhecimento, provenientes de toda a Europa. Esta secção é desenvolvida com breves descrições das atividades, seguidas de guias passo a passo sobre a sua implementação e os tipos de materiais ou tecnologias utilizados.

Por fim, cada capítulo inclui uma lista de materiais de leitura adicional.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Referências

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R., Fadel, L. M., & de Freitas e Lopes, A. V. (2016). Gamification Approaches to Learning and Knowledge Development: A Theorical Review. In Á. Rocha, A. M. Correia, H. Adeli, L. P. Reis, & M. Mendonça Teixeira (Eds.), *New Advances in Information Systems and Technologies* (pp. 1107–1116). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31232-3_105

Jun, Mao & Lucas, Terry. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*. 8. 2025155. 10.31893/multirev.2025155

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rahman, M. H. A., Ismail, D., Noor, A. Z. B. M., & Salleh, N. S. B. M. (2018). Gamification Elements and Their Impacts on Teaching and Learning – A Review (SSRN Scholarly Paper No. 3333587). *Social Science Research Network*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3333587

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.

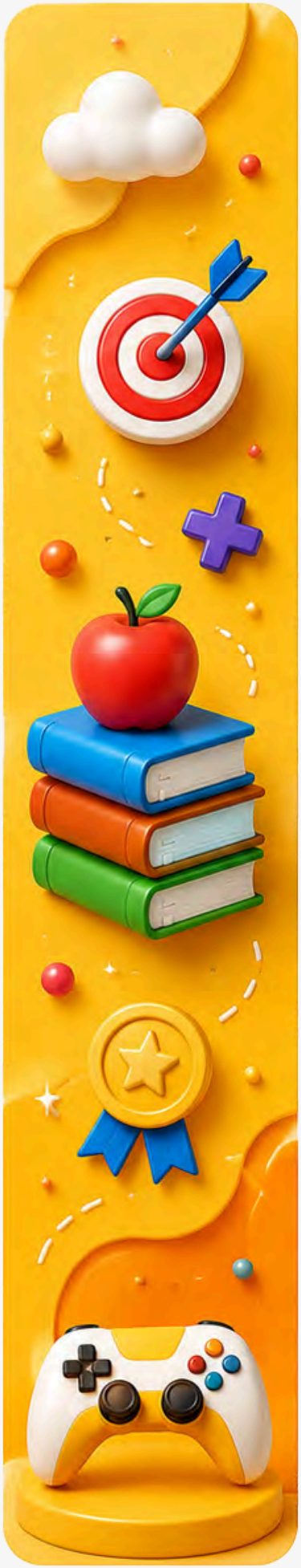


Referências

Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science, *International Conference on Knowledge Management, ICKM 2016*, 10-11 October 2016, Vienna, Austria, 99, 101–116. https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104

Weber, S., Kordyaka, B., Klassen, G., Niehaves, B. (2026), "Unleashing the power of knowledge—the role of gamification in enhancing knowledge contribution". *Internet Research*, Vol. 36 No. 2 pp. 494–512, doi: https://doi.org/10.1108/INTR-07-2024-1114

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Benefícios da Gamificação na Aprendizagem de Línguas

A gamificação pode tornar a aprendizagem de línguas mais **envolvente, interativa e significativa**. Elementos lúdicos, como **desafios, acompanhamento do progresso, colaboração e feedback**, podem reforçar a motivação e a participação dos alunos, ao mesmo tempo que ajudam os professores a criar ambientes de aprendizagem **mais inclusivos e dinâmicos**. No caso específico dos alunos migrantes, a gamificação pode **reduzir as barreiras à participação** e criar oportunidades para a utilização ativa da língua.

1. Maior Motivação e Envolvimento

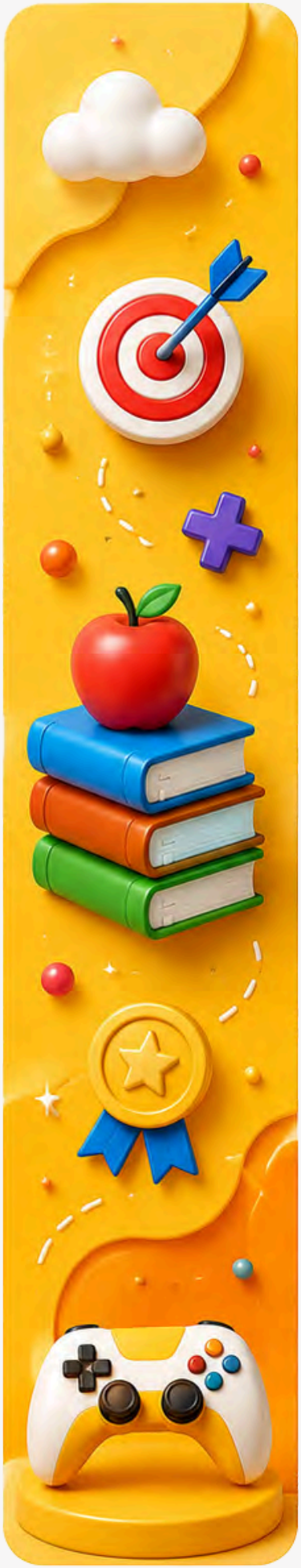
Um dos benefícios mais amplamente reconhecidos da gamificação é a sua capacidade de **aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos**. As atividades gamificadas introduzem elementos de desafio, conquista e progressão que incentivam os alunos a participar ativamente e a manterem-se concentrados no processo de aprendizagem.

Para os alunos migrantes, manter a motivação pode ser particularmente importante. A adaptação a uma nova língua e a um novo ambiente educativo pode, por vezes, parecer avassaladora. A gamificação pode transformar a aprendizagem numa experiência mais positiva e gratificante, ajudando os alunos a perseverar mesmo quando enfrentam dificuldades.

Exemplo prático

Um professor cria um desafio chamado “Explorador de Línguas”, no qual os alunos ganham pontos por completar tarefas de vocabulário, participar em conversas e ajudar os colegas. À medida que os alunos avançam pelos diferentes níveis, desbloqueiam novos desafios e recebem reconhecimento pelos seus esforços.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



2. Redução da Ansiedade Linguística e do Medo de Cometer Erros

Muitos alunos de línguas hesitam em participar porque têm medo de cometer erros. Este desafio pode ser ainda mais acentuado no caso dos alunos migrantes, que podem já sentir-se inseguros quanto às suas competências linguísticas ou à sua integração social.

As atividades gamificadas criam um **ambiente de menor pressão**, onde os erros passam a fazer parte do processo de aprendizagem. **Os alunos são encorajados a experimentar, a tentar novament**e e a aprender através da prática. O foco passa de evitar erros para superar desafios e progredir.

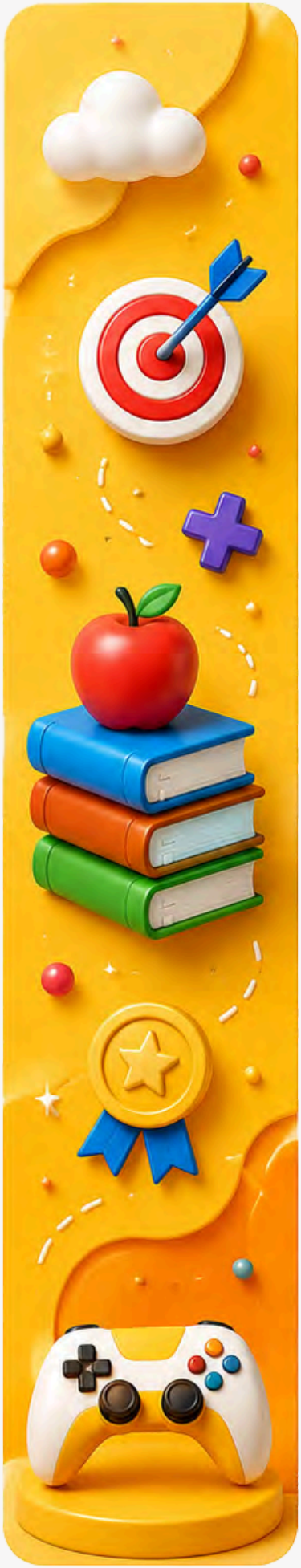
À medida que os alunos ganham confiança, tornam-se mais dispostos a falar, a participar e a arriscar ao utilizar a língua-alvo.

Exemplo prático:

Os alunos completam uma missão linguística digital na qual resolvem tarefas simples de comunicação. As respostas incorretas não resultam em insucesso; em vez disso, os alunos recebem dicas e oportunidades adicionais para terem sucesso.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



3. Maior Participação e Envolvimento Ativo

A gamificação incentiva os alunos a tornarem-se participantes ativos, em vez de meros recetores passivos de informação. Através de missões, desafios e tarefas colaborativas, **os alunos são convidados a interagir com os conteúdos de aprendizagem e uns com os outros**.

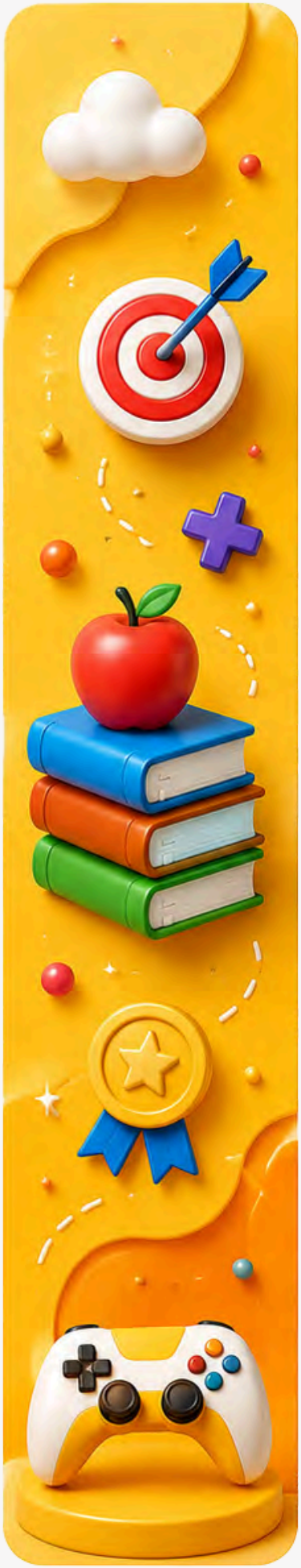
Este aumento da participação é particularmente valioso na aprendizagem de línguas, onde a prática regular e a comunicação são essenciais. As atividades gamificadas proporcionam frequentemente **múltiplas oportunidades para os alunos falarem, ouvirem, lerem e escreverem em contextos significativos**. Os alunos que normalmente se mostram relutantes em participar podem sentir-se mais à vontade para contribuir quando a aprendizagem é apresentada através de atividades envolventes e objetivos partilhados.

Exemplo prático:

As equipas competem numa caça ao tesouro de vocabulário, resolvendo pistas e completando desafios linguísticos em conjunto para alcançar um objetivo comum.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



4. Feedback Imediato e Progresso Visível

A aprendizagem eficaz requer feedback. A gamificação permite que **os alunos recebam informação imediata sobre o seu desempenho,** ajudando-os a identificar pontos fortes e áreas a melhorar. Elementos de jogo, como pontos, níveis, barras de progresso e emblemas, **tornam o progresso na aprendizagem visível.** Em vez de esperarem por avaliações formais, os alunos podem acompanhar o seu desenvolvimento de forma contínua e comemorar pequenas conquistas ao longo do percurso.

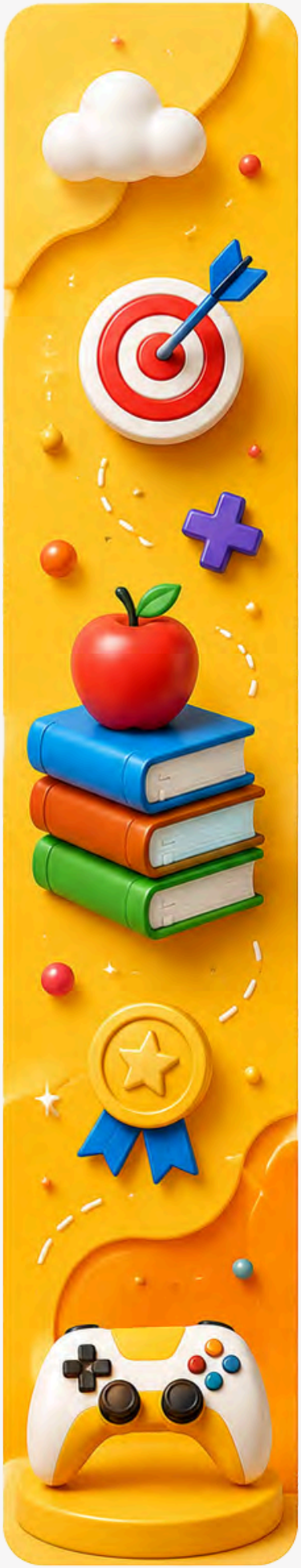
Para os alunos migrantes, que podem estar a progredir a ritmos diferentes, **o progresso visível pode proporcionar-lhes segurança e reforçar o seu sentimento de realização**.

Exemplo prático:

Os alunos completam pequenos desafios linguísticos e ganham emblemas digitais por dominarem conjuntos específicos de vocabulário ou competências de comunicação.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



5. Melhoria da Memória e Reforço da Aprendizagem

A aprendizagem de línguas requer exposição regular, prática e revisão. A gamificação apoia estes processos, incentivando os alunos a revisitar e a utilizar a língua de formas divertidas e significativas.
Em vez de considerarem a repetição como algo aborrecido, os alunos encaram-na como parte de um desafio, de uma missão ou de um jogo. A prática repetida ajuda os alunos a memorizar vocabulário, estruturas gramaticais e expressões de forma mais eficaz e a utilizá-las com maior confiança.

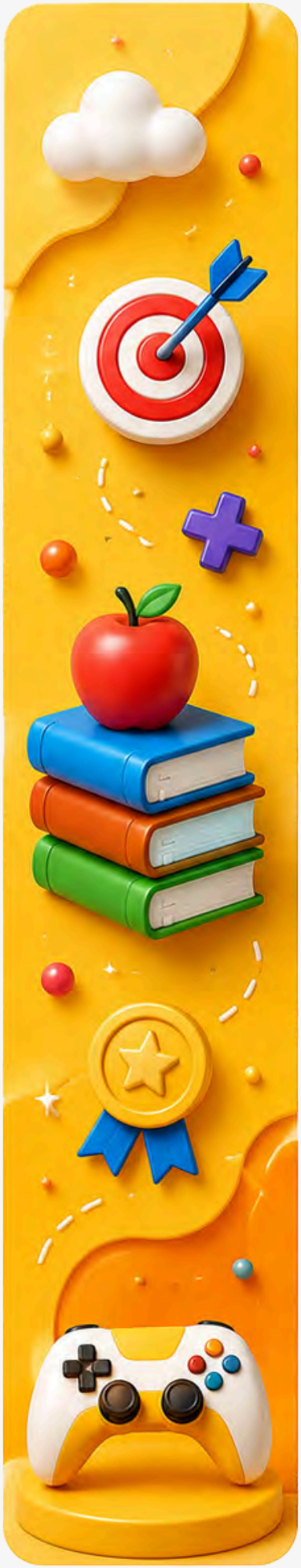
Quando combinada com atividades de aprendizagem curtas, a gamificação pode reforçar a aprendizagem a longo prazo e ajudar os alunos a construir uma base sólida para o futuro desenvolvimento linguístico.

Exemplo prático

Um jogo de perguntas e respostas em sala de aula revisita semanalmente o vocabulário aprendido anteriormente, ajudando os alunos a memorizar palavras e expressões-chave, mantendo-os envolvidos e motivados.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



6. Interação Social e Inclusão

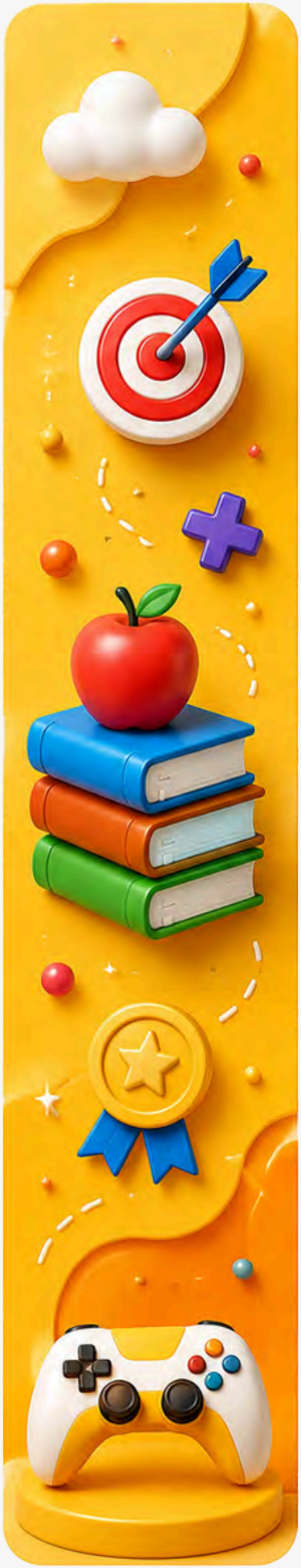
A aprendizagem de línguas é um processo social. As atividades gamificadas envolvem frequentemente **trabalho em equipa, comunicação e cooperação, criando oportunidades para os alunos interagirem com os seus colegas.**
Para os alunos migrantes, estas interações podem **apoiar a integração social e ajudar a construir relações positivas** dentro da sala de aula. As atividades colaborativas incentivam os alunos a comunicar, a partilhar ideias e a apoiarem-se mutuamente na consecução de objetivos comuns.
Quando concebida de forma inclusiva, a gamificação pode **contribuir para um maior sentimento de pertença e participação** por parte de todos os alunos.



Exemplo prático

Os alunos trabalham em conjunto para resolver um mistério linguístico, sendo que cada membro do grupo contribui com diferentes informações necessárias para concluir a tarefa.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



7. Experiências de Aprendizagem Personalizadas

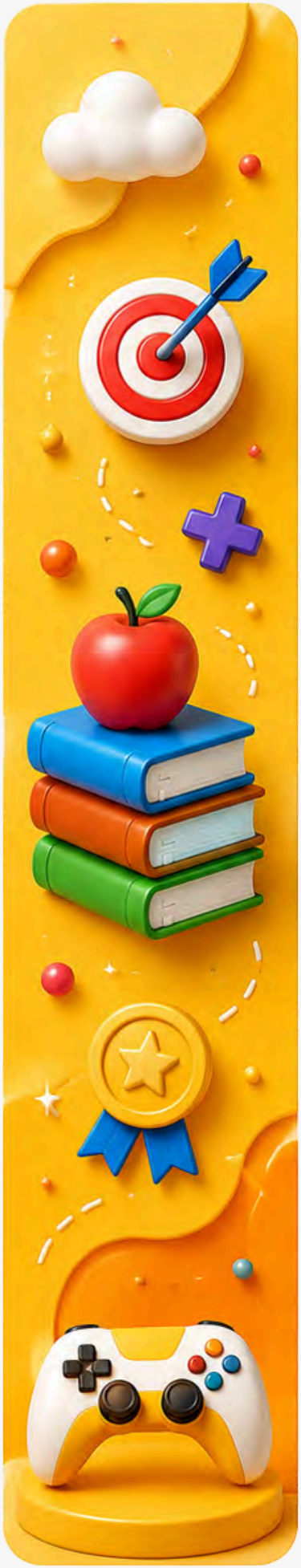
Os alunos diferem nos seus interesses, capacidades, conhecimentos prévios e ritmo de aprendizagem. A gamificação pode apoiar a aprendizagem personalizada, **proporcionando diferentes níveis de desafio e múltiplos caminhos** para o sucesso.
Em vez de esperar que todos os alunos progridam exatamente da mesma forma, as atividades gamificadas podem oferecer opções e oportunidades de diferenciação. Esta flexibilidade é especialmente valiosa em salas de aula linguisticamente diversificadas, onde os alunos podem ter níveis variáveis de proficiência linguística.
As experiências personalizadas ajudam os alunos a manterem-se motivados, garantindo ao mesmo tempo que as atividades continuam a ser exequíveis e significativas.

Exemplo prático

Os alunos escolhem entre missões linguísticas de nível iniciante, intermédio e avançado, dependendo da sua confiança e do seu nível de competência.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



8. Desenvolvimento de Competências Digitais e Transversais

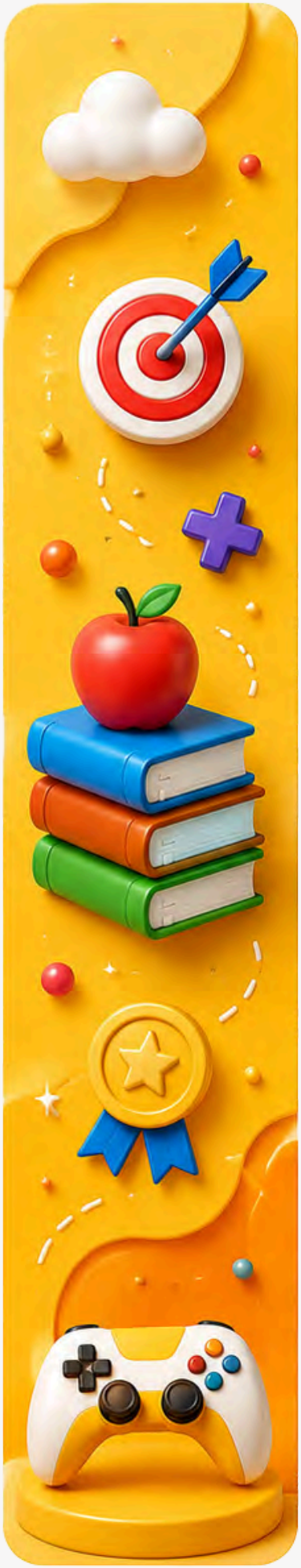
Muitas atividades de aprendizagem gamificadas recorrem a ferramentas digitais e tecnologias interativas. À medida que os alunos participam, não só desenvolvem competências linguísticas como também reforçam as competências digitais, que se revelam cada vez mais importantes na sociedade moderna.
Além disso, a gamificação pode fomentar competências transversais, tais como a **resolução de problemas, a colaboração, a comunicação, a criatividade e o pensamento crítico.** Estas competências apoiam os alunos tanto dentro como fora da sala de aula.
Para os alunos migrantes, estas competências mais abrangentes podem contribuir para uma participação bem-sucedida na escola e na vida quotidiana.

Exemplo prático

Os alunos utilizam uma plataforma digital para realizar desafios linguísticos colaborativos que exigem comunicação, trabalho em equipa e tomada de decisões.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



9. Dicas Práticas para Professores

Uma gamificação bem-sucedida não requer tecnologias complexas nem sistemas de jogo elaborados. Muitas vezes, pequenas mudanças podem ter um impacto significativo.

Comece aos poucos
Introduza um ou dois elementos de jogo antes de desenvolver atividades de maior complexidade.

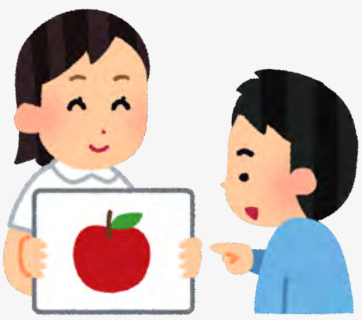
Concentre-se nos objetivos de aprendizagem
A mecânica do jogo deve apoiar os objetivos de aprendizagem, em vez de os desviar.

Recompense o esforço e o progresso
Reconheça a melhoria, a participação e a persistência, e não apenas o alto desempenho.

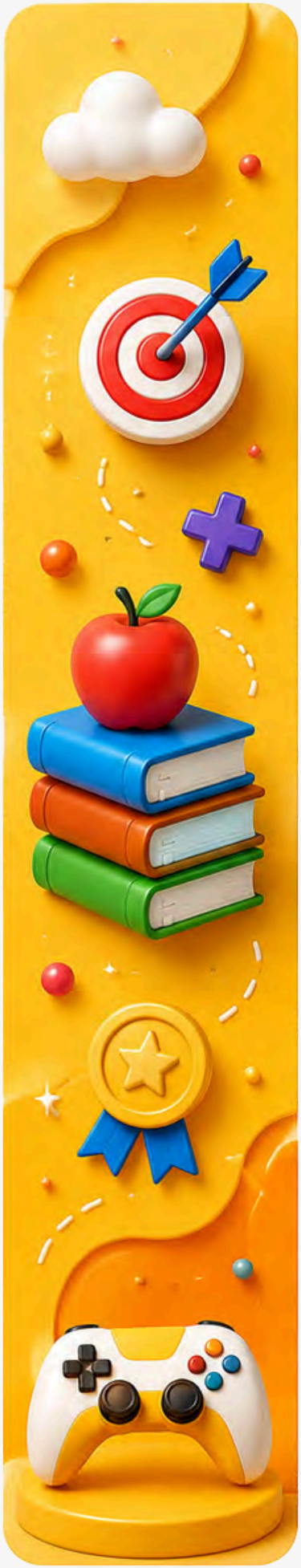
Combine colaboração e competição
Equilibre os elementos competitivos com oportunidades de trabalho em equipa e apoio mútuo.

Dê feedback regularmente
Ajude os alunos a compreender o que estão a fazer bem e onde podem melhorar.

Recolha o feedback dos alunos
Pergunte aos alunos o que os motiva e adapte as atividades em conformidade.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



10. Gamificação para Alunos Migrantes: Considerações Fundamentais

Ao trabalhar com alunos migrantes, é importante garantir que as atividades gamificadas se mantenham inclusivas, acessíveis e culturalmente adequadas.

Apoiar diferentes níveis linguísticos
Propor tarefas com vários níveis de dificuldade e oferecer apoio adicional quando necessário.

Utilizar recursos visuais e multimodais
Imagens, símbolos, vídeos e áudio podem ajudar os alunos a compreender as instruções e a participar com sucesso.

Incentive o apoio entre pares
As atividades colaborativas criam oportunidades para a prática da língua e a integração social.

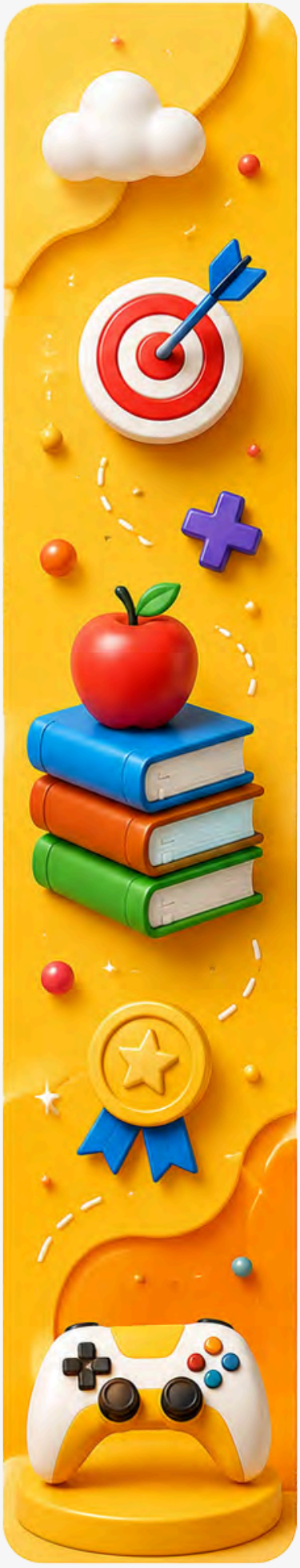
Evite a competição excessiva
Concentre-se no progresso, na participação e na cooperação, em vez de classificar os alunos uns em relação aos outros.

Respeite a diversidade cultural
Escolha temas, exemplos e atividades que sejam inclusivos e sensíveis às diferentes origens culturais.

Ofereça várias formas de participação
Permita que os alunos contribuam através da expressão oral, da escrita, do desenho, da representação ou da utilização de ferramentas digitais.

Torne o sucesso alcançável
Assegure-se de que todos os alunos possam experimentar o sucesso e ganhar confiança ao longo do processo de aprendizagem.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Referências

Abrams, Z. I., & Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary learning through digital games: Language learner engagement and motivation. Language Learning & Technology, 18(2), 1–14.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. Computers in Human Behavior, 87, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In Researcher Links Workshop: Higher Education for All (pp. 143–156). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30280-2_9

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Desafios

Embora a utilização da gamificação na educação ofereça inúmeros benefícios, tal como destacado na secção anterior, também apresenta certos desafios que merecem ser tidos em conta. Se esses desafios não forem considerados, a gamificação poderá não alcançar o resultado pretendido ou até levar os alunos a perderem o interesse pela matéria. Vamos agora analisar mais de perto alguns dos desafios mais comuns associados a esta metodologia.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



1. A necessidade de compreender o conceito

Em primeiro lugar, devemos considerar qual poderá ser o principal desafio a enfrentar, nomeadamente o domínio do conceito por parte dos professores ou educadores. Embora o nome desta metodologia possa sugerir uma compreensão do conceito, é importante que os professores e educadores recebam formação específica sobre o tema (Darad, 2024; Huseman, 2023; Pérez Granados & Muñoz González, 2024) ou realizem investigação sobre o conceito. A tentação de realizar tarefas sem um estudo prévio do conceito pode levar à preparação de atividades que não cumprem eficazmente o objetivo pretendido e, acima de tudo, que não são suficientemente envolventes.



2. Exige Tempo, Planeamento e Recursos, e Requer Criatividade

Por outro lado, uma atividade gamificada requer planeamento, esforço e criatividade; ocupa tempo adicional ao professor e, por vezes, implica algum dispêndio financeiro para a aquisição de materiais específicos (Darad, 2024; Ladouceur, 2024).

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.

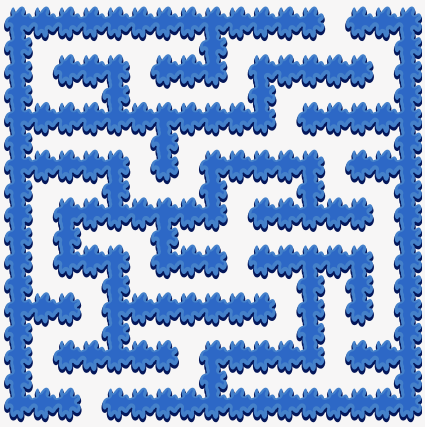


Sem um objetivo claramente definido e sem mecânicas de jogo bem estruturadas e cuidadosamente pensadas, existe o risco de a atividade não conseguir atingir os seus objetivos e não ser suficientemente motivadora para os alunos.



3. Menos Adequada para Aprendizagens mais Complexas

Ao conceber uma atividade gamificada, alguns conceitos mais complexos podem não ser totalmente compreendidos pelos alunos, uma vez que a gamificação pode simplificar excessivamente certos conceitos. Por vezes, é mais eficaz abordar determinados temas utilizando outras metodologias que incentivem mais discussão, reflexão e pensamento profundo sobre um conceito específico (Ladouceur, 2024).



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



4. A Motivação Externa Tem Precedência sobre a Motivação Interna

Embora a gamificação não tenha necessariamente de incorporar recompensas, classificações ou emblemas, a verdade é que estas estão entre as mecânicas de jogo mais fáceis de utilizar. Por esta razão, e devido ao facto de serem tão frequentemente utilizadas, existe o risco de os alunos se empenharem mais na recompensa do que na aprendizagem (Celepkolu, 2020; Huseman, 2023; Ladouceur, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024). Por um lado, esta predominância da motivação externa pode indicar um problema na aquisição de conhecimentos; por outro lado, se as recompensas forem reduzidas, os alunos tornar-se-ão automaticamente menos motivados em relação à tarefa e menos envolvidos. Assim, os professores devem equilibrar cuidadosamente os mecanismos de motivação e as mecânicas de jogo com os objetivos educativos.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



5. Tarefas que não são Totalmente Inclusivas e Acessíveis

Sempre que um professor prepara uma atividade gamificada, esta deve ser concebida de forma a satisfazer todas as necessidades individuais dos seus alunos (Ladouceur, 2024).

Um risco potencial é que o professor possa ficar tão absorvido na preparação das suas atividades gamificadas que se esqueça de as tornar totalmente acessíveis e inclusivas para todos os seus alunos e de ter em conta as características específicas de cada turma, incluindo alunos com deficiência, dificuldades de aprendizagem ou literacia digital limitada. As tarefas inclusivas devem ser uma realidade em todas as aulas, incluindo aquelas que exigem um maior planeamento inicial. Quer a atividade seja digital ou não, as necessidades dos alunos não devem ser negligenciadas. O professor deve garantir princípios de design acessível, percursos de aprendizagem flexíveis e atividades diferenciadas.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



6. Atividades que não estão Totalmente Alinhadas com o Currículo

Um desafio que não deve ser subestimado é a necessidade de uma ligação direta e eficaz entre as várias atividades e o currículo (Darad, 2024; Huseman, 2023). Isto significa que as atividades realizadas não devem permitir que as mecânicas de jogo se sobreponham ao currículo, mas sim que coloquem essas mecânicas ao serviço do currículo e da aprendizagem. Desta forma, as atividades devem estar totalmente alinhadas com os conteúdos a aprender, evitando mecânicas de jogo superficiais e meramente decorativas que não contribuam para uma aprendizagem mais profunda e para a compreensão dos conteúdos.



7. Capacidade Limitada de Transferência da Aprendizagem

As atividades gamificadas podem, em alguns casos, limitar a capacidade dos alunos de aplicar os conhecimentos adquiridos a problemas do mundo real ou de resolver tarefas fora do ambiente gamificado que foi criado (Celepkolu, 2020).



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



8. Falta de Empenho Sustentado

A gamificação pode ter o efeito oposto ao pretendido e levar os alunos a perderem o interesse na atividade ou no conteúdo, uma vez que podem não se sentir motivados pelos elementos lúdicos criados através das mecânicas de jogo; estes podem ser considerados irrelevantes ou mesmo perturbadores para a tarefa em questão (Celepkolu, 2020).



9. Resistência por Parte dos Alunos, Professores e da Sociedade

Todos sabemos que os jovens têm uma afinidade natural pelos jogos e passam constantemente o tempo livre a jogar. A introdução de mecânicas de jogo na educação e nas atividades em sala de aula pode ser dificultada pelo estigma que já se está a formar na sociedade em torno do tempo excessivo que os jovens dedicam aos jogos (Huseman, 2023).



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



10. Aumento da competição e da ansiedade dos alunos

Como já foi referido, a competição é uma mecânica de jogo muito comum nas tarefas de gamificação. No entanto, quando utilizada em excesso, pode levar à desmotivação entre alguns alunos, particularmente aqueles que se encontram constantemente na parte inferior da tabela de classificação. Esta situação também pode causar frustração, stress, vergonha e ansiedade, uma vez que a competição excessiva pode conduzir a comportamentos menos saudáveis por parte dos alunos.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.





Tendo em conta os desafios reconhecidos da introdução da gamificação nas nossas escolas, e considerando simultaneamente os benefícios motivacionais desta metodologia, apresentamos algumas recomendações para a implementação eficaz e sustentável de atividades gamificadas:



Uma compreensão adequada do conceito, através de formação específica ministrada por especialistas na área;

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.





Definir os objetivos a atingir, os conceitos a estudar e os conteúdos curriculares relevantes;



Selecionar as mecânicas de jogo que melhor se adequam à atividade a implementar, com um objetivo e uma intenção claros, para que não se tornem uma distração nem diminuam a motivação;



Ter em conta, desde o início, os alunos a quem a tarefa ou atividade se destina, de modo a que seja totalmente inclusiva e adequada às suas necessidades reais.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Referências

Celepkolu, M., et al. (2020). Exploring middle school students' reflections on the infusion of cs into science classrooms. Proceedings of the 51st ACM technical symposium on computer science education, 671-677. Doi: 10.1145/3328778.3366871

Darad, K. (2021, 23 de agosto). Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Huseman, T. (2023, 22 de março). Challenges of gamification in education and how to overcome them? Acadecraft. https://www.acadecraft.com/blog/gamification-education-challenges/

Ladouceur, J. (2024, 4 de novembro). Gamification in education: Pros, cons, and practical insights. Peterson's. https://www.petersons.com/blog/gamification-in-education-pros-cons-and-practical-insights/

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. de la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. Revista de Educación, (405), 11-34. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



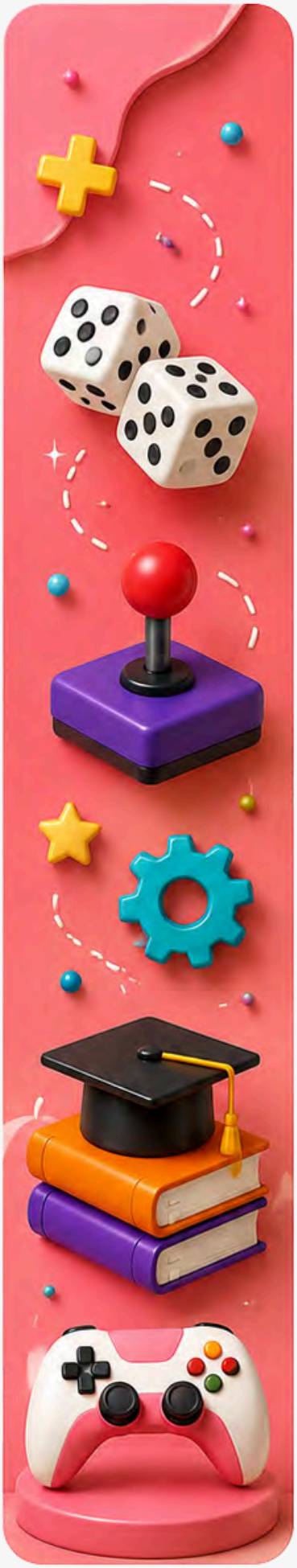
Estratégias para a Integração Eficaz dos Jogos na Educação

Os capítulos anteriores destacaram tanto os benefícios como os desafios da utilização de jogos na educação. Embora a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação tenham o potencial de aumentar a motivação, o envolvimento e os resultados de aprendizagem, o seu sucesso depende da forma como são implementadas na sala de aula.

Este capítulo explora estratégias úteis para apoiar a integração eficaz dos jogos na aprendizagem de línguas. O capítulo está dividido nos seguintes subtemas:

1. Fornecer ferramentas úteis
2. Formação de professores
3. Alinhar as atividades gamificadas com os objetivos de aprendizagem
4. Promover a colaboração e a interação social
5. Fornecer feedback imediato
6. Integrar a relevância cultural e a inclusão
7. Combinar a gamificação física e digital
8. Monitorizar e avaliar os resultados de aprendizagem

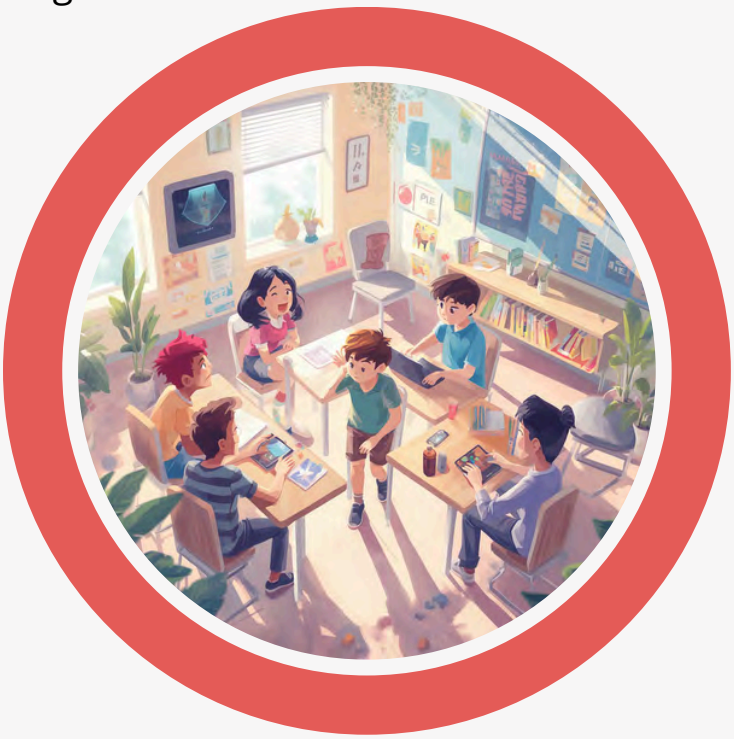
Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



1. Disponibilizar Ferramentas Úteis

Para facilitar a utilização eficaz dos jogos na aprendizagem de línguas, as escolas precisam de disponibilizar os recursos e as ferramentas necessárias tanto para a gamificação física (“analógica”) como para a digital. Para muitas escolas, isto pode constituir um desafio devido a restrições orçamentais. As barreiras financeiras podem ser reduzidas através da seleção de soluções digitais escaláveis que satisfaçam as necessidades das escolas, mantendo-se, ao mesmo tempo, acessíveis.

Um planeamento cuidadoso e o recurso às oportunidades de financiamento disponíveis podem apoiar ainda mais a implementação da tecnologia educativa.
É importante que as escolas tenham acesso a uma variedade de ferramentas e equipamentos digitais para apoiar diversas atividades de ensino e aprendizagem.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



2. Formação de professores

Num mundo digital em rápida evolução, os professores precisarão continuamente de competências atualizadas. Necessitam de formação sobre como utilizar as ferramentas digitais, bem como de atualizações regulares sobre os benefícios, as limitações e os desafios a elas associados. As escolas também necessitam de políticas e diretrizes claras para garantir a utilização segura das ferramentas digitais, tanto no que diz respeito ao acesso a conteúdos adequados como à proteção da privacidade dos alunos.

Manter um equilíbrio entre as atividades digitais e outras abordagens pedagógicas é uma consideração importante para os professores. Consequentemente, é essencial identificar os objetivos de competência para os quais a aprendizagem baseada em jogos pode proporcionar um apoio pedagógico significativo.

O professor precisa de criar estruturas para uma interação digital inclusiva e positiva.

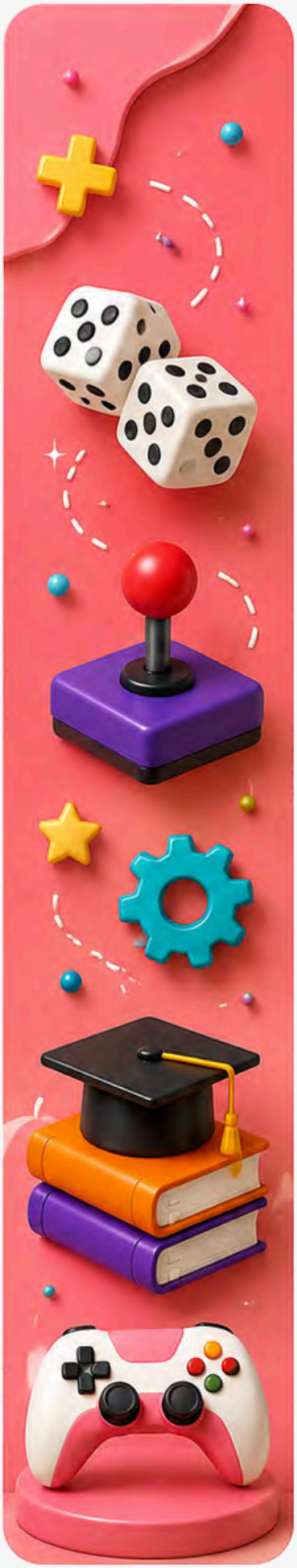
Partilhar exemplos de práticas eficazes entre colegas é uma estratégia valiosa para promover a colaboração profissional e melhorar a qualidade do ensino.



Figure 1. Visualisation of the Professional Digital Competence Framework for Teachers.

2017 (https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf)

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



3. Alinhar as Atividades Gamificadas com os Objetivos de Aprendizagem

Para garantir uma utilização significativa das atividades gamificadas, é importante alinhá-las com os objetivos de competências do currículo. Tais atividades podem aumentar a motivação dos alunos, proporcionar variedade na aprendizagem e contribuir para resultados de aprendizagem mais profundos e duradouros.

Os professores devem analisar como os objetivos de aprendizagem, os conteúdos, os métodos de ensino, a avaliação e as necessidades individuais de aprendizagem dos alunos interagem nos ambientes de aprendizagem digitais. Devem também dispor de uma variedade de estratégias pedagógicas e ser capazes de utilizar eficazmente materiais didáticos e recursos de aprendizagem digitais.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



4. Promover a Colaboração e a Interação Social

Na formação linguística, a interação social é essencial, uma vez que a colaboração promove a comunicação. A utilização de elementos lúdicos na sala de aula pode apoiar a colaboração.

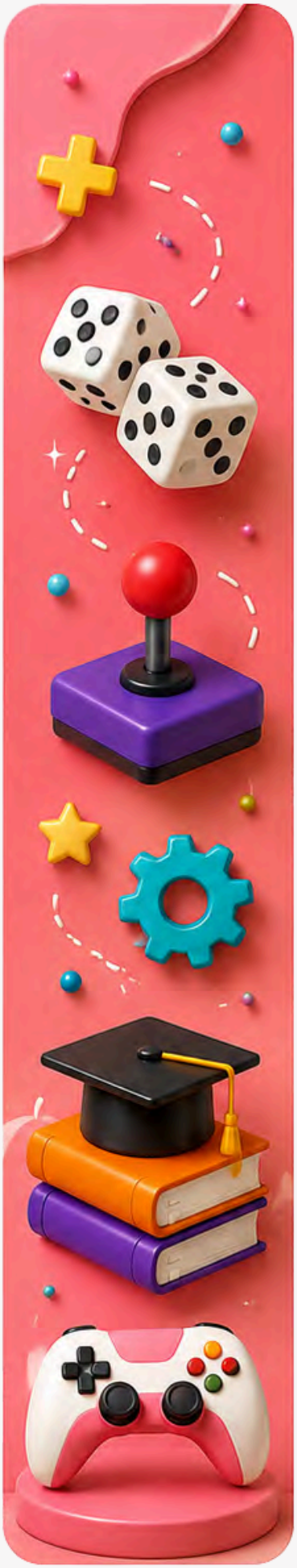
"Gamification is the incorporation of gaming elements into a learning environment in order to increase engagement and participation" (Thurairasu, 2022).

Aumenta a participação dos formandos, motiva ações, melhora de forma eficiente o seu desempenho académico e facilita eficazmente a aprendizagem de línguas.

"**Recent studies show that playing learning games with others cooperatively can lower anxiety"** (Reinhardt, Bein, 2026).

As atividades gamificadas envolvem frequentemente missões, tarefas ou desafios em equipa. A gamificação pode assumir muitas formas numa sala de aula de aprendizagem de línguas: jogos de representação, jogos de tabuleiro, salas de fuga, caça ao tesouro, jogos de aprendizagem com atividade física e software de aprendizagem gamificado são apenas alguns exemplos.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



5. Dar Feedback Imediato

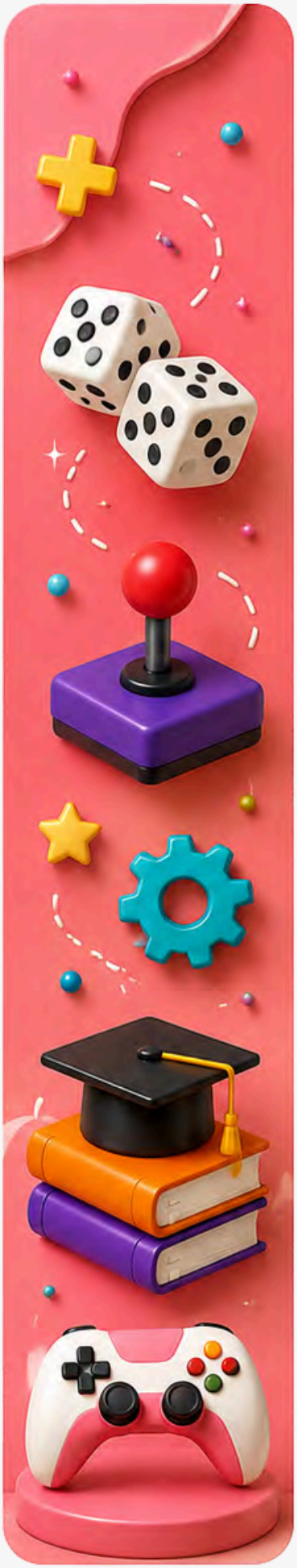
Em algumas atividades gamificadas, pode ser útil dar feedback imediato. Quando o aluno recebe informação instantânea sobre o seu desempenho, pode corrigir erros e ajustar as suas estratégias de aprendizagem em tempo real.

Numa sala de aula de aprendizagem de línguas, isto é particularmente valioso, uma vez que a aprendizagem de línguas depende de um treino consistente e de correções oportunas.

O feedback imediato pode apoiar o desenvolvimento do vocabulário e da gramática, aumentar a motivação dos alunos e ajudar o professor a acompanhar o progresso dos alunos.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



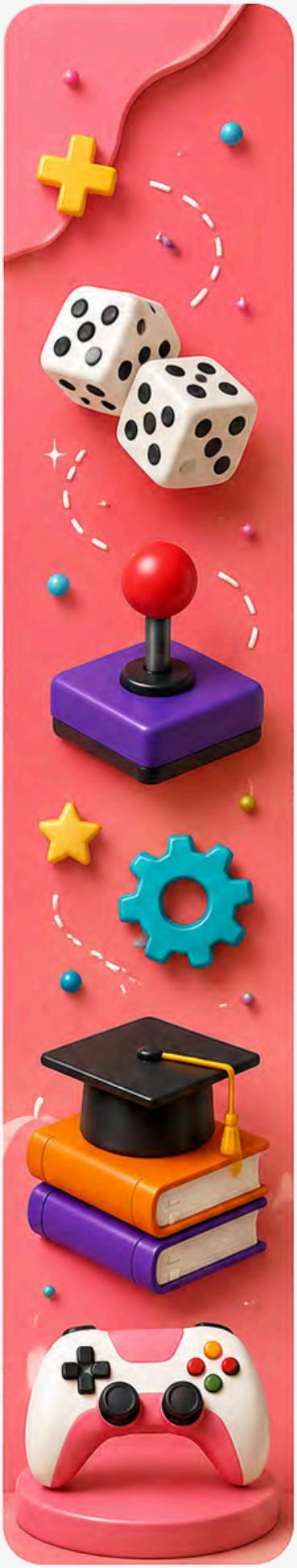
6. Integrar a Relevância Cultural e a Inclusão

Na aprendizagem de línguas, o ensino inclusivo implica também ter em conta as diversas origens culturais dos alunos. Quando os alunos conseguem relacionar os novos conhecimentos com as suas próprias experiências, podem sentir-se mais motivados e envolvidos no processo de aprendizagem.

As atividades de aprendizagem baseadas em jogos podem ajudar a promover uma aprendizagem com consciência cultural. Ao compararem diferentes culturas, os alunos podem refletir sobre semelhanças e diferenças. Estas atividades também podem ser integradas na aprendizagem interdisciplinar.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



7. Combinar a Gamificação Física e Digital

Uma variedade de métodos de ensino pode aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos.

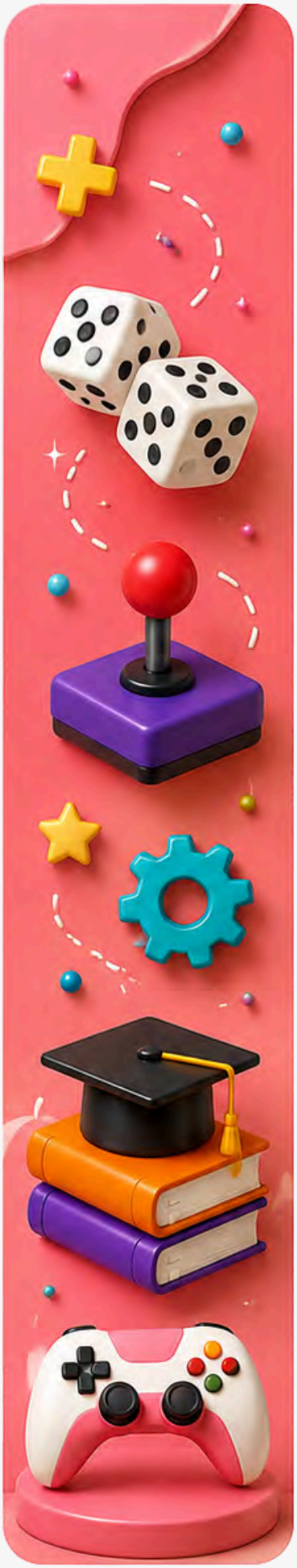
Estudos revelam que os níveis de atividade física (AF) entre crianças e adolescentes nos países da UE são, em geral, baixos (Marzi et al., 2021).

"School-based physical activity positively impacts academic achievement, particularly in mathematics and overall performance" (Hermassi S. et al., 2025).

A gamificação pode aumentar a motivação e a participação na atividade física. Da mesma forma, integrar a aprendizagem fisicamente ativa em atividades tradicionais baseadas em jogos pode aumentar ainda mais a motivação e o envolvimento.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



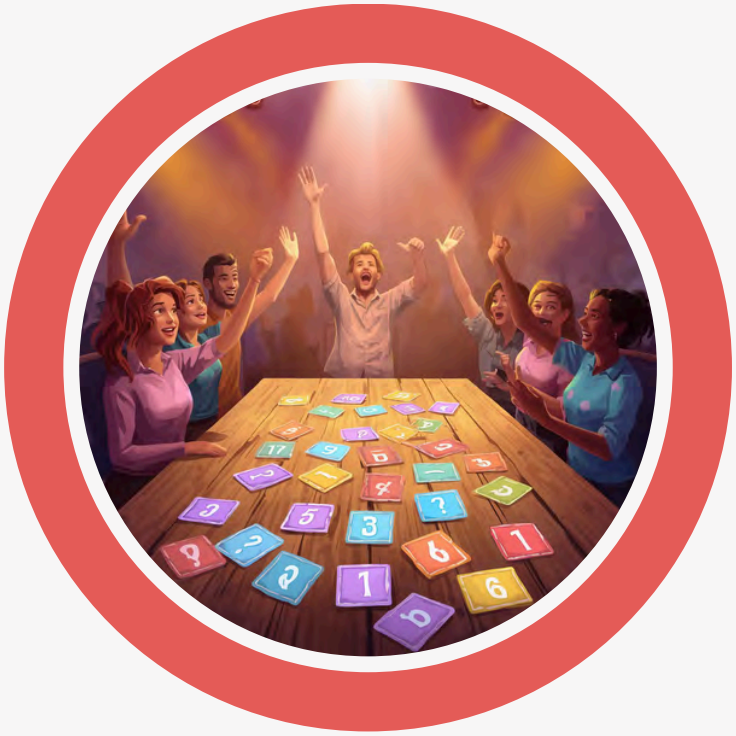
8. Acompanhar e Avaliar os Resultados de Aprendizagem

Para garantir uma utilização eficaz dos jogos na educação, é importante acompanhar e avaliar regularmente o processo e os resultados de aprendizagem.

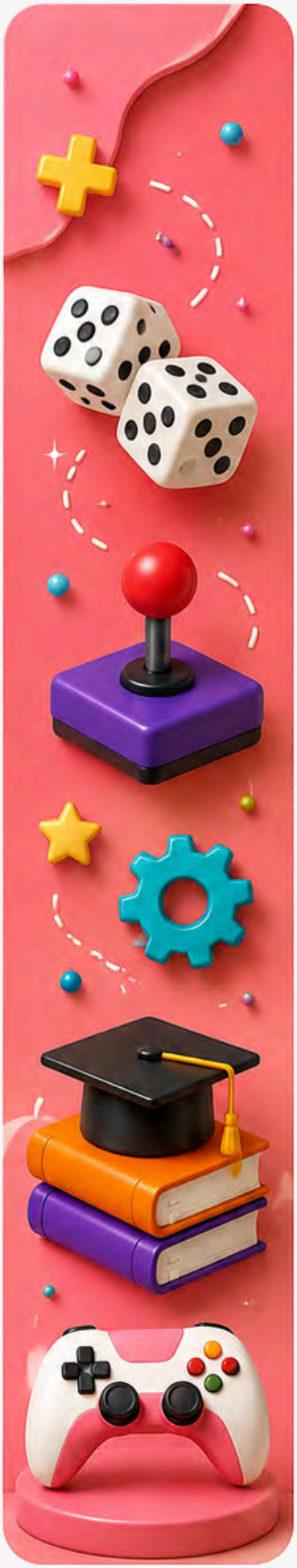
Através de observações, é possível acompanhar a participação e o envolvimento dos alunos. É possível observar a sua colaboração e comunicação nas diferentes atividades.

Diferentes funcionalidades dos jogos facilitam o acompanhamento do desempenho dos alunos, como, por exemplo: pontuações, níveis, progresso e tempo gasto nas diferentes tarefas.

Através de feedback imediato, questionários e testes, os alunos também podem avaliar o seu próprio desenvolvimento.



Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Referências

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). *Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts.* International Journal of Technology in Education (IJTE), 4(3), 542-552. https://doi.org/10.46328/ijte.169

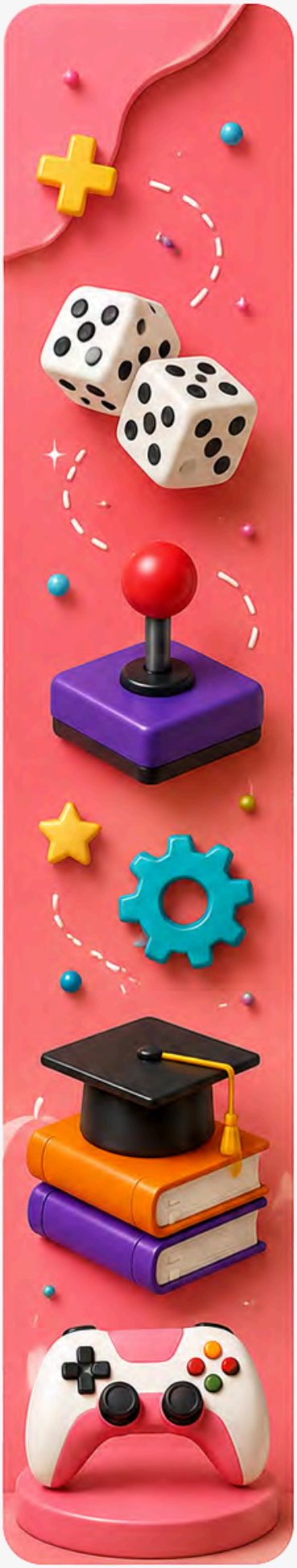
Darad, K. (2021). *Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education*. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Falciano I., (2020), *Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits* https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/

Kelentric M., Helland K., Arstorp A., (2017), *Professional Digital Competence for Teachers,* https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf

Marzi I., Tcymbal A., Gelius P., Abu-Omar K., Reimers A., Whiting S., Wickramsinghe K., (2021), *Monitoring of physical activity promotion in children and adolescents in the EU: current status and future perspectives, https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8807108/*

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.

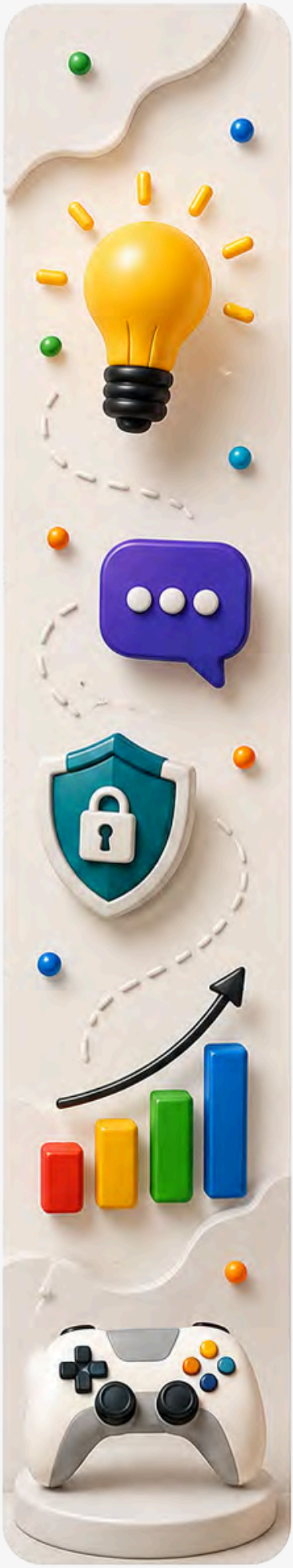


Referências

Reinhardt J., Bain L., (2026), Digital games and gaming in language learning and teaching, https://www.cambridge.org/core/journals/language-teaching/article/digital-games-and-gaming-in-language-learning-and-teaching/19D629C40096CF29C8AAD240F04E195F

Thurarairasu V., (2022), Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview, https://eu-opensci.org/index.php/ejsocial/article/view/18353/4508

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Boas Práticas
Introdução

Neste capítulo final, são apresentadas várias **boas práticas** relacionadas com a educação, tanto no contexto da aprendizagem de línguas como no da educação geral.

Mais especificamente, os parceiros do projeto DigitaLang, provenientes da Eslováquia, Noruega, Hungria, Portugal, Roménia e Itália, reuniram **7 jogos e atividades gamificadas** que podem ser facilmente adaptados e integrados nas salas de aula.

Cada atividade é apresentada em pormenor, incluindo:

- o contexto geral relacionado com a implementação das atividades;
- os materiais ou ferramentas digitais necessários para a realização do jogo;
- uma descrição abrangente da atividade (participantes, elementos lúdicos, utilização de materiais);
- uma conclusão sobre a importância desta atividade em contextos educativos.

O principal objetivo deste capítulo é inspirar os professores a transformar e renovar os seus planos de aula, de modo a incluir mais atividades que não fazem parte dos currículos e métodos de ensino tradicionais. Através desta transformação, conseguirão tornar as experiências de aprendizagem dos seus alunos mais inclusivas, envolventes e divertidas.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.

A Aventura das Palavras Amáveis: Inclusão através de missões QR

International House Bratislava

Em resumo

Uma atividade de aprendizagem ao ar livre com elementos lúdicos, concebida para jovens alunos, incluindo crianças migrantes, com o objetivo de promover a prática do inglês, a segurança emocional e a inclusão na sala de aula através de pequenas missões com códigos QR. A atividade combina a expressão oral, a atenção plena, a gratidão e a reflexão colaborativa, recorrendo a tarefas digitais simples e à interação entre pares.

Pessoas-chave



Students



Professor(a)

Contexto

Muitos jovens alunos, especialmente as crianças que se estão a adaptar a uma nova língua e a um novo ambiente escolar, precisam de atividades que promovam o sentimento de pertença, bem como a confiança na língua. Esta atividade responde a essa necessidade, recorrendo a estações com códigos QR espalhadas pelo recinto escolar, onde as crianças realizam missões curtas e encorajadoras centradas na linguagem gentil, na gratidão, na observação serena, nos interesses comuns e nos valores da turma.

O elemento digital não é um fim em si mesmo — serve como uma ponte simples e motivadora entre o movimento, a língua e a aprendizagem socioemocional. Cada estação abre um slide com um estímulo visual, uma breve instrução e um modelo de frase, permitindo que crianças com diferentes níveis de inglês participem com sucesso.

A Aventura das Palavras Amáveis: Inclusão através de missões QR

International House Bratislava

Ferramentas Digitais Utilizadas

Google Slides: Cada código QR abre um slide de tarefa simples com uma instrução, uma imagem e um modelo de frase, o que facilita a organização e a edição da atividade.

Gerador de códigos QR: O Google Chrome ou ferramentas semelhantes podem transformar rapidamente cada link de um slide num código QR imprimível para estações ao ar livre.

Página opcional de resposta no Padlet ou num slide partilhado: as crianças podem escrever uma palavra, uma frase ou uma mensagem de agradecimento, caso o professor pretenda um registo digital partilhado.

A Aventura das Palavras Amáveis: Inclusão através de missões QR

International House Bratislava

Descrição

A atividade pode ser realizada numa única aula ou ao longo de duas sessões mais curtas. Os alunos trabalham em pares ou pequenos grupos e seguem um percurso de códigos QR pelo recinto da escola. Em cada paragem, digitalizam um código, abrem um slide e completam uma breve missão colaborativa. As missões foram concebidas para reforçar relações positivas entre colegas, ao mesmo tempo que praticam inglês útil de uma forma tranquila e sem pressão.

Em vez de se centrar na velocidade ou na competição, o jogo dá ênfase à cooperação, à reflexão e à participação. As equipas podem recolher carimbos, autocolantes ou pontos simples, mas todos os grupos devem completar todo o percurso e contribuir para a reflexão final da turma.

A primeira paragem, **"Olhares Amigáveis"**, pede aos alunos que partilhem algo que sabem sobre um colega de turma e uma coisa que apreciam nessa pessoa. Podem escrever as suas respostas em papel ou digitá-las no slide da tarefa. Isto promove tanto a expressão oral como o reconhecimento positivo entre pares, através de frases de início como "Eu sei que gostas de..." e "Aprecio que tu...".



A Aventura das Palavras Amáveis: Inclusão através de missões QR

International House Bratislava

Descrição

A segunda paragem, **“Coração Grato”**, convida os alunos a escolherem uma coisa pela qual se sintam gratos e a dizerem ou escreverem uma frase curta, como “Estou grato pelo meu amigo” ou “Hoje estou grato pelo recreio”. As atividades de gratidão podem ajudar a criar um ambiente de sala de aula solidário e proporcionar aos alunos uma prática linguística acessível e significativa.

A terceira etapa, “**Momento de Calma”**, centra-se na atenção plena e na autorregulação. As crianças fazem uma pausa, respiram lentamente e observam o que conseguem ouvir, sentir ou cheirar. O slide pode incluir ícones visuais e estruturas de frases como “Eu consigo ouvir...”, “Eu consigo sentir...” e “Eu consigo cheirar...”, para que a atividade se mantenha concreta e adequada à idade.

A quarta etapa, **“Igual a mim”**, ajuda os alunos a encontrar uma coisa que tenham em comum com um colega. Pode ser um jogo, um alimento, uma cor, uma atividade ou uma rotina. A tarefa incentiva as crianças a fazer perguntas simples e a identificar experiências partilhadas, o que promove a inclusão e o vínculo entre pares.

A Aventura das Palavras Amáveis: Inclusão através de missões QR

International House Bratislava

Descrição

A etapa final, **“A nossa promessa de turma”**, traz a atividade de volta para todo o grupo. Os alunos completam estruturas de frases como “Eu prometo que...” ou “Eu comprometo-me a...” utilizando um conjunto de palavras que inclui ouvir, ajudar, esperar, partilhar, abrir e dar. O professor pode recolher estas respostas em papel, num slide partilhado ou num cartaz da turma, para criar uma carta de inclusão visível para a sala de aula.

Como cada slide QR contém apenas uma tarefa curta, um estímulo visual e um modelo de frase, o formato digital continua a ser fácil de gerir para os alunos mais novos. Esta estrutura é especialmente útil para salas de aula multilingues, pois reduz a carga de leitura e incentiva a participação através da fala, de apontar, de selecionar ou de escrever.

A Aventura das Palavras Amáveis: Inclusão através de missões QR



International House Bratislava

Lição aprendida

Este tipo de percurso gamificado pode apoiar tanto a aprendizagem de línguas como o desenvolvimento socioemocional, quando as tarefas são curtas, visuais e colaborativas.

Para os alunos migrantes, em particular, tarefas de expressão oral de baixo risco e a interação estruturada entre pares podem ajudar a reduzir a pressão, ao mesmo tempo que aumentam a participação e o sentimento de pertença.

A principal lição a retirar deste modelo é que as ferramentas digitais funcionam melhor quando simplificam o acesso, e não quando dominam a atividade. As mensagens com c QR de um único slide, os esquemas de frases claros e as tarefas de reflexão partilhadas permitem que a tecnologia apoie, simultaneamente, a inclusão, a atenção plena e a prática da língua.



Jogo de Vocabulário: Sê Rápido, Adivinha Bem



Microkosmos



Em resumo

Uma atividade gamificada implementada em ambientes de aprendizagem de línguas que dá aos alunos a oportunidade de dominarem o vocabulário básico relacionado com cores e objetos de uma forma divertida e envolvente. A atividade permite também que os alunos associem o novo vocabulário a objetos da vida real, maximizando assim a eficácia da atividade.

Pessoas-chave



Alunos



Professor(a)

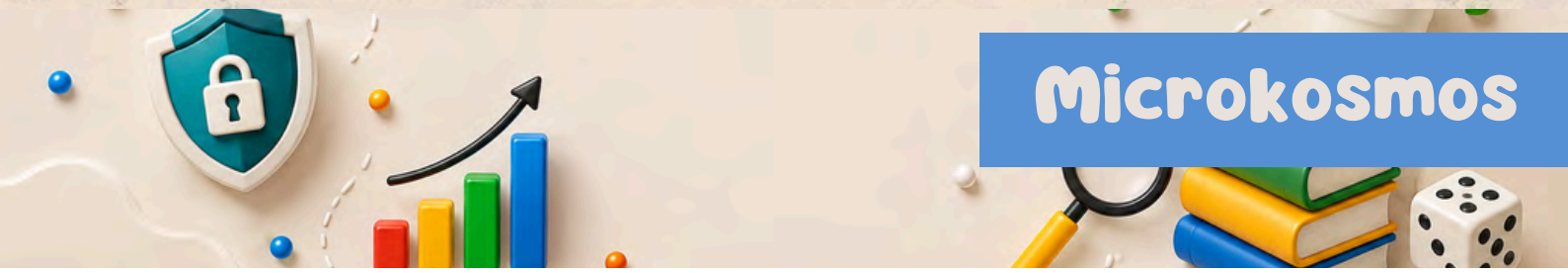
Contexto

Na Europa, a aprendizagem de línguas é uma parte importante dos programas escolares desde o ensino básico. Desde muito cedo, os alunos têm a oportunidade de aprender uma nova língua na escola.

Devido à idade e ao nível educativo dos alunos, as primeiras aulas de língua centram-se em saudações e vocabulário básico. No entanto, a aquisição deste vocabulário, apesar de ser simples, pode revelar-se um desafio para muitos alunos.

É por isso que são desenvolvidas atividades inovadoras e envolventes que permitem aos alunos aprender facilmente os conceitos básicos de uma nova língua, através da cooperação e de jogos.

Jogo de Vocabulário: Sê Rápido, Adivinha Bem



Microkosmos

Ferramentas utilizadas



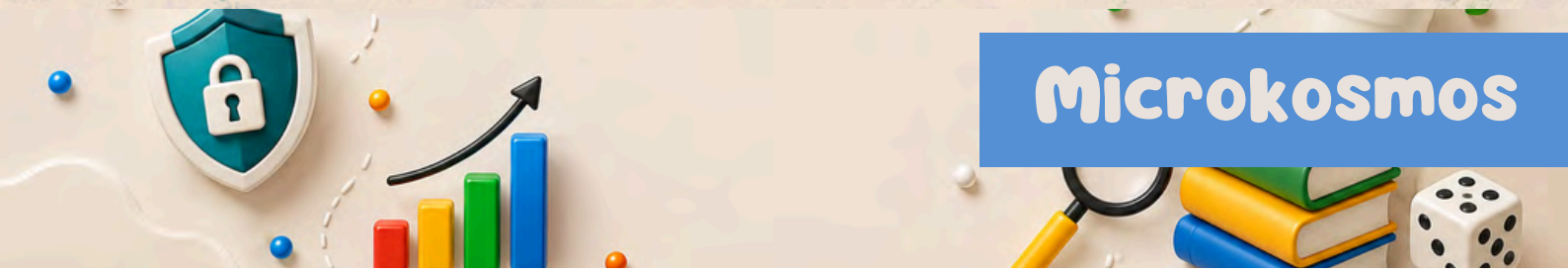
Marcadores multicoloridos: Podem ser marcadores ou lápis multicoloridos. Úteis para a primeira parte da atividade. Podem ser de qualquer cor, desde que as cores sejam facilmente reconhecíveis.



Quadro branco: Quadro branco ou qualquer tipo de superfície na qual os jogadores possam escrever e desenhar. Deve ser facilmente visível por todos os jogadores.

Google Imagens: Motor de busca online para imagens, vídeos e, em geral, conteúdos visuais.

Jogo de Vocabulário: Sê Rápido, Adivinha Bem



Microkosmos

Descrição

A atividade começa com o professor a dividir os jogadores/alunos em dois grupos. Em seguida, um jogador de cada equipa aproxima-se da secretária do professor, onde se encontram todos os marcadores/lápis multicoloridos. O professor diz em voz alta uma cor aleatória na língua que está a ser aprendida. O primeiro aluno a pegar no marcador/lápis correto ganha um ponto para a sua equipa.

Em seguida, o aluno vencedor tem a oportunidade de desenhar um objeto com essa cor no quadro ou de encontrar uma imagem desse objeto no Google Imagens. Depois, os seus colegas de equipa devem repetir em voz alta a cor e o nome do objeto na língua que estão a aprender. A equipa ganha um ponto extra se adivinhar o objeto corretamente.

Lição aprendida

Através desta atividade, os alunos têm a oportunidade de se familiarizarem com o vocabulário básico de uma nova língua, recorrendo a objetos da vida real. A estrutura deste jogo educativo promove a cooperação e o espírito de equipa, ao mesmo tempo que envolve os alunos em atividades de aprendizagem adaptadas às suas necessidades, preferências e nível educativo.



Vocabulary Quest: Aprender inglês através da gamificação

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Em resumo

Uma atividade de aprendizagem gamificada realizada com alunos do 6.º ano (11–12 anos) com o objetivo de melhorar o vocabulário e as competências de expressão oral em inglês através de desafios, trabalho em equipa e ferramentas digitais.

Pessoas-chave



Alunos



Professor(a)

Contexto

Muitos alunos do 6.º ano têm dificuldade em manter a motivação ao aprenderem novo vocabulário. Para tornar a aprendizagem da língua mais envolvente, o professor introduziu uma abordagem gamificada chamada "Vocabulary Quest" (A Busca pelo Vocabulário).

Os alunos trabalharam em equipas e completaram uma série de missões linguísticas relacionadas com o tema "Vida quotidiana e passatempos". Pontos, emblemas e pequenas recompensas foram utilizados para incentivar a participação e a colaboração.

Vocabulary Quest: Aprender inglês através da gamificação

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Ferramentas Digitais Utilizadas

Kahoot!
Questionários interativos de vocabulário e competições por equipas.

Wordwall
Jogos de correspondência, caça-palavras e desafios de vocabulário.

Canva
Criação de emblemas e certificados digitais para os alunos.

Vocabulary Quest: Aprender inglês através da gamificação

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Descrição

A atividade decorreu ao longo de duas semanas, durante as aulas de inglês.
Os alunos foram divididos em equipas e realizaram diferentes missões:

- Questionários de vocabulário no Kahoot!
- Jogos interativos no Wordwall
- Desafios de expressão oral utilizando o vocabulário-alvo
- Apresentações em equipa sobre os seus passatempos
- Acumulação de pontos e emblemas de conquistas

No final do projeto, a equipa com a pontuação mais elevada recebeu um certificado de “Campeões da Língua”, enquanto todos os alunos receberam emblemas de participação.

Lição aprendida

- Os alunos demonstraram maior motivação e participação.
- Melhorou a retenção de vocabulário através da repetição e de atividades lúdicas.
- O trabalho em equipa aumentou a confiança na expressão oral em inglês.
- As ferramentas digitais criaram um ambiente de aprendizagem mais interativo.
- Estratégias simples de gamificação podem tornar a aprendizagem de línguas mais agradável e eficaz.

O Desafio do Mistério do Quadrilátero

Agrupamento de Escolas de Idães

Em resumo

Foi implementada uma atividade gamificada numa aula de Matemática CLIL do 7.º ano. O objetivo era explorar as propriedades e a classificação dos quadriláteros. A aula foi estruturada como uma narrativa de mistério, na qual os alunos tinham de descobrir qual o quadrilátero que tinha desaparecido, quem era o responsável e porquê.

Pessoas-chave



Alunos



Professor(a)

Contexto

Esta atividade gamificada foi implementada numa aula de Matemática CLIL do 7.º ano (idades entre os 12 e os 15 anos) para tornar o estudo dos quadriláteros mais envolvente. Todas estas aulas foram ministradas em inglês. A sua conceção foi orientada pelo Modelo Octalysis, de Yu-kai Chou, integrando fatores motivacionais fundamentais para aumentar a participação dos alunos. O mistério de um "quadrilátero desaparecido" criou um "Significado Épico", enquanto os pontos, as classificações e as tarefas progressivas promoveram a "Realização". O trabalho em grupo incentivou a "Influência Social" e a banda desenhada final permitiu a "Criatividade" e o "Feedback". As pistas reveladas ao longo do tempo acrescentaram "Imprevisibilidade", mantendo os alunos curiosos e envolvidos. Através desta estrutura, a aprendizagem da matemática tornou-se mais interativa, colaborativa e motivadora.

O Desafio do Mistério do Quadrilátero

Agrupamento de Escolas de Idães

Atividades Realizadas



Estrutura de gamificação com pontos, classificações, pistas e certificados.



Trabalho em grupo com equipas identificadas por cores ou símbolos.



Pistas enviadas por e-mail individualmente aos alunos, requerendo respostas por escrito.



Atividades práticas de classificação com fichas de trabalho (atividade de correspondência e exercícios com banda desenhada).



Aplicação de criação de banda desenhada para a narrativa final (aplicação sugerida: Storyboard That).



Validação e atribuição de pontuação pelo professor para cada tarefa concluída.

O Desafio do Mistério do Quadrilátero

Agrupamento de Escolas de Idães

Descrição

A atividade foi concebida como uma investigação gamificada, na qual os alunos do 7.º ano exploraram as propriedades e a classificação dos quadriláteros, no âmbito de aulas de CLIL. A aula começou com um enredo cativante: um quadrilátero tinha desaparecido misteriosamente. Os alunos trabalharam em grupos ao longo de todo o processo, ganhando pontos por completar tarefas, resolver pistas e avançar na investigação do mistério. Primeiro, participaram em desafios práticos de classificação, utilizando fichas para associar nomes, imagens e propriedades dos quadriláteros. As pistas sobre o desaparecimento foram enviadas individualmente por e-mail, exigindo que os alunos analisassem a informação e respondessem rapidamente para ganhar pontos. Exercícios adicionais em grupo reforçaram o raciocínio geométrico.
Na fase final, os alunos criaram uma banda desenhada que recontava a história do desaparecimento, integrando as pistas e os conceitos matemáticos que tinham aprendido. Um sistema de classificação e certificados acrescentaram um elemento de competição amigável. A atividade combinou narração, colaboração e resolução de problemas para tornar a geometria mais envolvente e memorável.

Lição aprendida

A atividade demonstrou que uma estrutura baseada na narrativa e gamificada aumentou significativamente o envolvimento dos alunos e contribuiu para uma compreensão mais clara das propriedades dos quadriláteros. A colaboração em grupo, as pistas e as tarefas criativas ajudaram a manter a motivação e a concentração. Em geral, esta abordagem tornou a geometria mais interativa, memorável e agradável para os alunos.

Uma Viagem Virtual

Hilstad barne- og ungdomsskole

Em resumo

Foi implementada uma atividade interdisciplinar gamificada no 7.º ano para dar a conhecer diferentes sociedades do mundo anglófono. O objetivo era motivar e envolver os alunos na exploração de outros países, culturas e tradições. Através da utilização de ferramentas digitais, puderam criar diários de viagem interessantes sobre diferentes países.

Pessoas-chave



Alunos



Professor(a)

Contexto

Este programa de ensino constitui uma introdução interdisciplinar aos seguintes objetivos de aprendizagem:

1. Explorar modos de vida e tradições em diferentes sociedades do mundo anglófono.

2. Descrever as principais características geográficas de diferentes partes do mundo e refletir sobre a forma como essas características influenciam as pessoas que lá vivem.

As ferramentas digitais transformaram a forma como aprendemos sobre pessoas, lugares e culturas em todo o mundo. Através de tecnologias como mapas interativos, visitas virtuais, vídeos e narrativas digitais, os alunos podem explorar locais distantes e conhecer aspetos da vida quotidiana noutros países sem saírem da sala de aula.

Uma Viagem Virtual

Hilstad barne- og ungdomsskole

Ferramentas Digitais Utilizadas



Quizlet and Quizlet Live: Praticar o vocabulário necessário, individualmente e em equipas, utilizando o Quizlet Live.



Explore destinos e crie um mapa digital utilizando o **Google Earth.**



Cria um marco histórico famoso do destino escolhido no **Minecraft**.



Crie um diário de viagem utilizando uma destas opções: **Microsoft PowerPoint, Canva (modelo de revista de viagens), Book Creator, iMovie, Explain Everything**

Uma Viagem Virtual



Hilstad barne- og ungdomsskole

Descrição

Nas aulas de inglês, os alunos começaram a praticar individualmente o vocabulário necessário no Quizlet. Para os motivar ainda mais, utilizaram o Quizlet Live em equipas, onde puderam colaborar e competir.
Geografia: O professor escolheu vários locais para mostrar no Google Earth, com o objetivo de inspirar os alunos na escolha do seu destino de viagem.
Na aula de Artes e Trabalhos Manuais, criaram um ponto de referência do destino escolhido no Minecraft for Education.
Nas aulas de música, aprenderam sobre a música tradicional e os artistas desse destino.
Como trabalho final, criaram diários de viagem digitais.

Lição aprendida

As atividades gamificadas aumentam o envolvimento dos alunos. Incentivam a aprendizagem ativa e proporcionam contextos significativos para explorar a cultura, as tradições e a geografia. Podem constituir um complemento significativo às atividades práticas e participativas.



A banda desenhada como atividade de microaprendizagem gamificada

Regional Centre for Information and Scientific Development

Em resumo

Os alunos criam pequenas bandas desenhadas digitais utilizando o vocabulário e as estruturas linguísticas recém-aprendidas para resolver um desafio ou contar uma história.

Esta abordagem é particularmente eficaz para alunos com diferentes níveis de proficiência linguística, uma vez que os elementos visuais facilitam a compreensão e a expressão.

Pessoas-chave



Alunos



Professor(a)

Contexto

Esta atividade foi desenvolvida e testada num contexto educativo internacional com o objetivo de aumentar o envolvimento dos alunos e apoiar o desenvolvimento linguístico através da narrativa digital. Os alunos trabalham individualmente ou em pequenos grupos para criar pequenas bandas desenhadas em torno de um tema, desafio ou situação da vida real específicos.

A abordagem combina elementos de gamificação e microaprendizagem. Os alunos cumprem uma missão criativa, recebem feedback sobre o seu progresso e utilizam a língua em contextos significativos. A natureza visual das bandas desenhadas ajuda a reduzir a ansiedade linguística, ao mesmo tempo que incentiva a comunicação, a colaboração e a participação ativa.

A banda desenhada como atividade de microaprendizagem gamificada

Regional Centre for Information and Scientific Development

Ferramentas Digitais Utilizadas



Canva: Os modelos de banda desenhada do Canva podem ser utilizados livremente para realizar facilmente a tarefa.



ChatGPT: O modelo de linguagem também pode ser utilizado para criar bandas desenhadas através de uma estrutura simples de prompts para bandas desenhadas



Gemini: É uma ferramenta gratuita que pode ser utilizada para criar facilmente bandas desenhadas curtas.

A banda desenhada como atividade de microaprendizagem gamificada

Regional Centre for Information and Scientific Development

Descrição

Os alunos recebem um desafio de aprendizagem de línguas relacionado com o tema atual da aula. Os exemplos podem incluir apresentar-se, pedir indicações, resolver um mistério, dar as boas-vindas a um novo aluno ou realizar uma tarefa da vida quotidiana. Trabalhando em equipas, os alunos criam uma banda desenhada curta composta por 4 a 8 quadros. Cada quadro representa um passo da história e exige que os alunos utilizem o vocabulário, as expressões ou as estruturas gramaticais alvo. O professor define uma missão clara e critérios de sucesso, ao mesmo tempo que concede aos alunos liberdade no desenvolvimento das personagens, dos diálogos e dos elementos visuais. Durante a atividade, os alunos praticam competências de leitura, escrita e comunicação, desenvolvendo simultaneamente a criatividade e as competências digitais. A atividade pode ser adaptada a diferentes níveis linguísticos e implementada em ambientes de aprendizagem presenciais, online ou mistos.

Lição aprendida

Os alunos costumam produzir mais texto e demonstrar maior criatividade quando trabalham com a narrativa visual do que nas tarefas escritas tradicionais.
Proporcionar um objetivo claro, uma estrutura simples e apoio visual aumenta significativamente a participação e a confiança, especialmente entre os alunos que se sentem menos à vontade a utilizar a língua-alvo.



Detetives das Letras: Encontrar, Emparelhar e Construir a Letra

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Em resumo

"Detetives das Letras" é um jogo curto de aprendizagem mista destinado à alfabetização precoce. As crianças identificam uma letra-alvo, associam-na a sons e imagens num questionário digital e, em seguida, constroem-na utilizando materiais simples. A atividade combina repetição, trabalho em equipa e feedback imediato.

Pessoas-chave



Alunos



Professor(a)

Contexto

Esta atividade foi inspirada na prática em sala de aula documentada pela Teach for Romania, onde um professor que trabalhava com uma turma preparatória (crianças com idades entre os 6 e os 7 anos) introduziu um jogo digital para apoiar o reconhecimento de letras. A abordagem foi concebida para crianças com necessidades educativas específicas e apoio limitado à aprendizagem em casa e centra-se no desenvolvimento de competências de literacia precoce, incluindo o reconhecimento de letras, a consciência fonémica, o desenvolvimento do vocabulário e a linguagem oral. A versão mista aqui apresentada baseia-se nessa prática documentada, combinando tarefas curtas baseadas em jogos digitais com atividades práticas e colaborativas adequadas ao ensino básico inicial.

Detetives das Letras: Encontrar, Emparelhar e Construir a Letra

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Ferramentas Digitais Utilizadas



Quizizz ou Google Forms pode propor um pequeno questionário final para avaliar o reconhecimento das letras e a associação entre sons e imagens.



Wordwall (ou plataformas semelhantes, como a LearningApps, podem ser utilizadas para criar jogos interativos de reconhecimento de letras e de correspondência de imagens com feedback imediato.



Storytelling platforms, like Book Creator ou algo semelhante: Podem proporcionar o contexto narrativo (imaginário) que motiva as crianças antes do início do jogo. Cada desafio (encontrar a letra, emparelhar imagens, construir a letra) torna-se uma "missão" que ajuda a personagem a continuar a história. No final, a personagem agradece às crianças e oferece-lhes a próxima peça do "Alfabeto dos Detetives das Letras".



É possível utilizar **um tablet, um computador portátil ou um quadro interativo** para apresentar as atividades, enquanto um tablet ou um dispositivo móvel também pode ser utilizado para fotografar as construções de letras feitas pelas crianças e incentivar a reflexão sobre o seu trabalho.

Detetives das Letras: Encontrar, Emparelhar e Construir a Letra

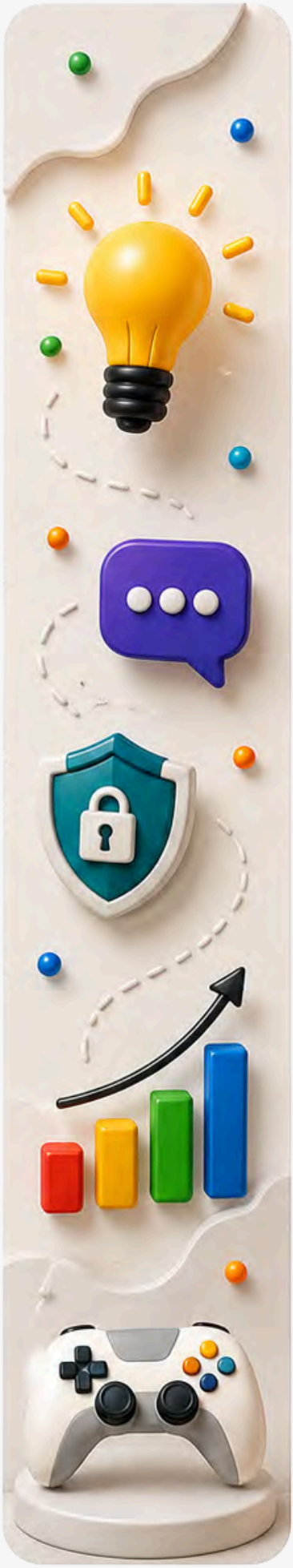
Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Descrição

Em “Detetives das Letras”, as crianças transformam-se em detetives à procura de uma letra-alvo “escondida”. O professor apresenta a missão através de uma pequena história (por exemplo: “A letra M está escondida entre outras letras. Conseguem encontrá-la?») e demonstra o seu som. Através de um jogo digital (por exemplo, o Wordwall), as crianças identificam a letra-alvo entre elementos de distração e recebem feedback imediato, com tentativas ilimitadas. Em seguida, completam um segundo desafio, classificando imagens em dois grupos: palavras que começam com o som-alvo e palavras que não começam. A atividade é diferenciada utilizando apenas imagens ou imagens com palavras escritas, dependendo do nível de literacia dos alunos. Em seguida, pares de crianças constroem a letra utilizando materiais simples, como paus, plasticina ou peças de construção, comparam-na com o modelo digital e dizem uma palavra que comece por essa letra. A sessão termina com um breve questionário digital final que avalia o reconhecimento da letra e a correspondência entre som e imagem. Em vez de classificar as crianças, a turma ganha uma peça coletiva do alfabeto «Detetives das Letras», celebrando o progresso partilhado e incentivando a cooperação.

Lição aprendida

Ao combinar pequenos desafios digitais com trabalho prático em equipa, esta atividade reforça as competências de literacia inicial, incluindo o reconhecimento de letras, a consciência fonémica, o vocabulário e a linguagem oral, ao mesmo tempo que desenvolve a colaboração, a autoconfiança e a capacidade de resolução de problemas. Celebrar as conquistas partilhadas, em vez da competição, ajuda todas as crianças a participar, a progredir e a desfrutar da aprendizagem.



Boas Práticas Conclusões Resumidas

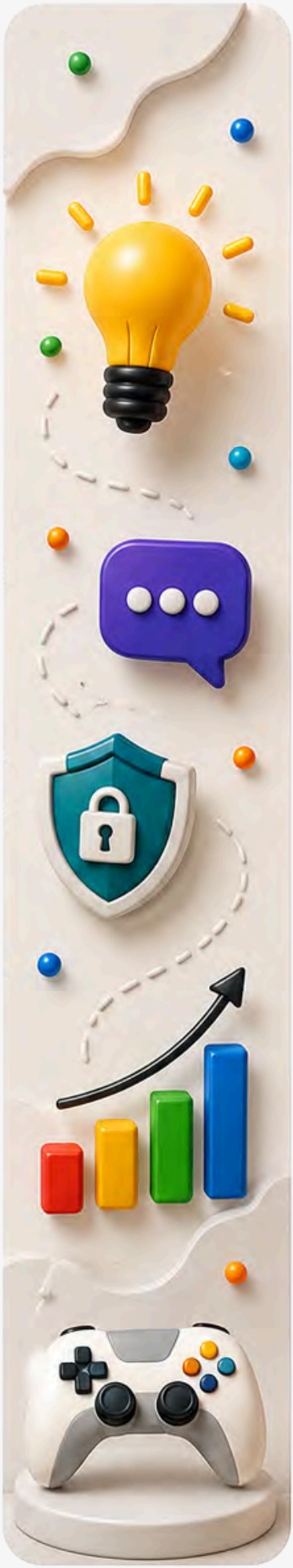
As boas práticas apresentadas nas páginas anteriores destacam as inúmeras e diversas aplicações da gamificação em contextos educativos modernos. A inclusão de atividades pertencentes a diferentes setores e áreas educativas (aprendizagem de línguas, matemática, alfabetização preparatória) demonstra a possibilidade de utilizar a gamificação como uma abordagem pedagógica transversal, conduzindo a resultados positivos significativos na aprendizagem, na compreensão e no envolvimento.

Todas as boas práticas incluídas neste guia têm a gamificação como característica comum; no entanto, os seus diferentes objetivos educativos e de aprendizagem comprovam que a gamificação pode ser uma metodologia valiosa, facilmente adaptável a diferentes objetivos e necessidades. Mais especificamente:

- As atividades apresentadas pela **Microkosmos** e pelo **Agrupamento de Escolas do Barreiro** destacam como as atividades gamificadas, que utilizam ferramentas tanto digitais como físicas, podem tornar a aprendizagem de vocabulário mais fácil e envolvente.

- As atividades da I**nternational House Bratislava** e da **Hilstad Skole** promovem a prática da língua através de atividades imersivas, tanto no interior como ao ar livre, que fomentam a colaboração e permitem aos alunos explorar novos ambientes e culturas através de ferramentas digitais de gamificação.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



- O **Regional Centre for Information and Scientific Development** (RCISD) recorreu a uma atividade gamificada que combina a aprendizagem de línguas e a criação artística, permitindo aos alunos desenvolver um vasto leque de competências, ao mesmo tempo que praticam uma nova língua.

- A **Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale** (FONSS) apresentou uma atividade que pode ajudar os alunos mais jovens a adquirir competências básicas de literacia de uma forma divertida e envolvente.

- Por fim, o **Agrupamento de Escolas de Idães** demonstrou a possibilidade de utilizar ferramentas e metodologias em atividades interativas para o ensino de diferentes disciplinas, neste caso a matemática, em contextos multilingues.

- Cada uma das atividades incluídas nesta secção do guia "EDUGAME: START" pode ser facilmente adaptada a diferentes contextos educativos e às diversas necessidades e preferências educativas dos alunos.

Os professores são convidados a implementar uma ou mais das práticas apresentadas nas páginas anteriores e a relatar os níveis de envolvimento e aprendizagem dos seus alunos, a fim de compreender que tipo de atividades e a que nível estas se podem revelar pedagogicamente benéficas.

Os professores devem também sentir-se à vontade para desenvolver, utilizar e propor diferentes atividades que possam constituir um passo inovador na redefinição das metodologias e estratégias educativas tradicionais.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Financiado pela
União Europeia

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470

© 2026. This work is licensed under a
CC NC SA 4.0 license.

Financiado pela União Europeia. No entanto, as visões e opiniões aqui expressas são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem as da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.