

REVISTA TÓPICOS

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO

DOI: 10.5281/zenodo.17203024

Lucília Ferreira de Sousa¹

Nadizenilda Sobrinho Rego²

Silvana Moraes de Carvalho³

RESUMO

Este artigo apresenta uma pesquisa bibliográfica sobre a aplicação da gamificação nas aulas de Língua Portuguesa no Ensino Médio, analisando estudos publicados entre 2020 e 2025. A investigação buscou compreender como os elementos de jogos, quando incorporados às práticas pedagógicas, impactam a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos estudantes em leitura, escrita e gramática. Os resultados apontam que a gamificação, quando bem estruturada, favorece a participação ativa, amplia o interesse dos alunos e contribui para o desenvolvimento de competências linguísticas previstas na BNCC. Contudo, também se identificaram limites relacionados à superficialidade de algumas práticas, à dependência de recompensas extrínsecas e à escassez de estudos longitudinais. Conclui-se que a gamificação representa um recurso promissor para o ensino de Língua Portuguesa, desde que utilizada de forma planejada, integrada ao currículo e sustentada pela mediação docente.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Palavras-chave: Gamificação. Língua Portuguesa. Ensino Médio. Motivação. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article presents a bibliographical research on the application of gamification in Portuguese Language classes in High School, analyzing studies published between 2020 and 2025. The investigation sought to understand how game elements, when incorporated into pedagogical practices, impact students' motivation, engagement, and learning in reading, writing, and grammar. The results indicate that gamification, when well-structured, favors active participation, increases students' interest, and contributes to the development of linguistic competences established in the BNCC. However, limitations were also identified, such as the superficiality of some practices, dependence on extrinsic rewards, and the scarcity of longitudinal studies. It is concluded that gamification represents a promising resource for Portuguese Language teaching, provided it is used in a planned way, integrated into the curriculum, and supported by teacher mediation.

Keywords: Gamification. Portuguese Language. High School. Motivation. Learning.

1 INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo vem sendo marcado por rápidas transformações sociais, culturais e tecnológicas, que impactam diretamente os processos de ensino e aprendizagem. A escola, enquanto instituição responsável por promover o acesso ao conhecimento sistematizado, precisa adaptar-se a esse novo contexto, de modo a oferecer práticas pedagógicas

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

que dialoguem com os interesses e as necessidades dos estudantes. Entre os desafios enfrentados pelo ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio, destacam-se a dificuldade em estimular o gosto pela leitura, a desmotivação em atividades de produção escrita e a resistência em relação ao estudo da gramática normativa. Tais dificuldades revelam a necessidade de metodologias mais dinâmicas, interativas e engajadoras, capazes de tornar o aprendizado significativo.

Nesse horizonte, a gamificação surge como estratégia pedagógica inovadora, definida como o uso de elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, com a finalidade de engajar pessoas e resolver problemas. Ao transformar tarefas escolares em desafios, missões e recompensas, a gamificação mobiliza a motivação intrínseca dos estudantes, favorecendo sua participação ativa nas atividades propostas. Pesquisas recentes indicam que a aplicação da gamificação em sala de aula pode ampliar o envolvimento dos alunos, fortalecer a colaboração, promover maior persistência frente a dificuldades e contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

No campo específico do ensino de Língua Portuguesa, estudos apontam que a gamificação tem potencial para melhorar a compreensão leitora, estimular a criatividade na produção textual e tornar o ensino da gramática mais atrativo. Souza (2020) evidencia que, em turmas do Ensino Médio, atividades gamificadas possibilitaram aumento da participação dos estudantes em exercícios de interpretação de textos, favorecendo resultados mais expressivos em avaliações diagnósticas. De forma semelhante,

REVISTA TÓPICOS

Rodrigues (2022) observa que o uso de missões e recompensas em tarefas de escrita contribuiu para a redução da evasão escolar em atividades online, mostrando que a gamificação pode ser aliada na permanência e no engajamento discente.

Apesar dos resultados positivos, a literatura também destaca limites e incertezas. O risco de uso superficial de recursos gamificados, reduzindo a aprendizagem a pontos e recompensas, pode comprometer a efetividade da proposta (Pereira & Gomes, 2022). Além disso, a dependência de infraestrutura tecnológica adequada e a falta de formação específica dos docentes representam entraves para a consolidação da gamificação em larga escala (Silva, 2022). Essas questões evidenciam a importância de aprofundar o debate sobre as condições de implementação, de modo a evitar que a gamificação se torne apenas um modismo pedagógico.

Diante desse cenário, o problema de pesquisa que orienta este estudo é: como a gamificação tem sido aplicada no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio e quais são seus potenciais e limitações?. O objetivo geral consiste em analisar a produção científica recente (2020–2025) sobre o tema, sistematizando estratégias, resultados e desafios relatados. Como objetivos específicos, busca-se: (i) identificar as principais práticas gamificadas aplicadas em aulas de Língua Portuguesa; (ii) analisar os impactos observados em leitura, escrita e gramática; (iii) discutir as limitações e riscos apontados pelos pesquisadores; e (iv) apresentar recomendações para uso pedagógico da gamificação.

REVISTA TÓPICOS

A justificativa desta pesquisa reside na relevância teórica e prática do tema. Do ponto de vista teórico, o estudo contribui para ampliar a compreensão sobre metodologias ativas, integrando o debate sobre inovação pedagógica no Ensino Médio. Do ponto de vista prático, oferece subsídios a professores e gestores para o planejamento de estratégias gamificadas mais eficazes, alinhadas à BNCC e às demandas de um ensino de Língua Portuguesa que seja, ao mesmo tempo, formativo e atrativo. Nesse sentido, a presente pesquisa busca preencher lacunas da literatura e fortalecer o papel da gamificação como recurso metodológico consistente, não apenas como recurso motivacional, mas como ferramenta de aprendizagem significativa.

2 CONCEITO DE GAMIFICAÇÃO

A gamificação é um conceito que emergiu no início da década de 2010 e rapidamente ganhou espaço no campo educacional. De acordo com Deterding et al. (2011), trata-se da utilização de elementos de design de jogos em contextos que não são jogos, com o objetivo de engajar pessoas, resolver problemas ou promover aprendizagens. Entre os elementos mais comuns estão pontos, níveis, desafios, feedback imediato, recompensas simbólicas e narrativas interativas. Segundo Hamari, Koivisto & Sarsa (2014), o interesse pela gamificação cresce porque ela mobiliza aspectos motivacionais, tanto intrínsecos quanto extrínsecos, favorecendo maior envolvimento em tarefas que tradicionalmente poderiam ser percebidas como desinteressantes.

No campo educacional, a gamificação se articula ao movimento das metodologias ativas, que buscam colocar o estudante no centro do processo

REVISTA TÓPICOS

de aprendizagem. Para Fardo (2013), quando a gamificação é incorporada ao planejamento pedagógico, torna-se possível alinhar conteúdos curriculares com dinâmicas de jogo, transformando o processo de ensino em uma experiência mais atrativa e significativa. Esse alinhamento, contudo, exige que o professor atue como mediador, planejando não apenas a aplicação de mecânicas, mas também a intencionalidade pedagógica que sustenta cada atividade.

2.1 Gamificação na educação básica

O uso da gamificação na educação básica tem se expandido, sobretudo como estratégia para lidar com a desmotivação escolar e com os altos índices de evasão. Como aponta Silva (2022), os estudantes contemporâneos estão inseridos em um contexto permeado por tecnologias digitais e experiências interativas, o que torna os métodos tradicionais menos eficazes para manter o interesse em sala de aula. Nesse sentido, a gamificação se apresenta como um recurso de aproximação, permitindo que a escola dialogue com a linguagem e os repertórios culturais dos jovens.

Pesquisas recentes indicam que atividades gamificadas podem gerar resultados positivos em diversas áreas do conhecimento. Para Koivisto & Hamari (2019), a gamificação aplicada à educação contribui para aumentar a persistência dos alunos em tarefas complexas, estimular a colaboração entre pares e oferecer formas diferenciadas de avaliação. Contudo, os autores também destacam que os efeitos não são automáticos: dependem do contexto, da qualidade do design pedagógico e do nível de engajamento do professor.

REVISTA TÓPICOS

2.2 Gamificação e o ensino de Língua Portuguesa

No caso específico do ensino de Língua Portuguesa, a gamificação vem sendo explorada como alternativa metodológica para tornar mais atrativas atividades ligadas à leitura, escrita e gramática. Souza (2020) constatou que o uso de desafios gamificados em turmas do Ensino Médio ampliou a participação em exercícios de interpretação de texto, favorecendo ganhos de compreensão leitora. Já Rodrigues (2022) verificou que sequências gamificadas voltadas para produção textual resultaram em maior persistência dos estudantes durante etapas de revisão e reescrita, o que contribuiu para a melhora na qualidade das produções.

Segundo Almeida (2021), um dos potenciais da gamificação no ensino de gramática é a redução da percepção de que o estudo das regras da norma padrão é enfadonho. Quando os exercícios são organizados em forma de trilhas, missões ou níveis, os estudantes tendem a se engajar mais, encarando o processo como um desafio progressivo. Amorim (2023) reforça essa visão, ao destacar que o uso de badges e recompensas simbólicas favorece o sentimento de conquista e amplia a disposição para enfrentar atividades de maior complexidade.

2.3 Potenciais e benefícios identificados

A revisão da literatura aponta alguns benefícios recorrentes do uso da gamificação em aulas de Língua Portuguesa. Para Souza (2020), a motivação é um dos aspectos mais evidentes: estudantes que se engajam em atividades gamificadas demonstram maior disposição para participar das

REVISTA TÓPICOS

tarefas escolares. Segundo Rodrigues (2022), a gamificação também fortalece a autonomia, uma vez que muitos ambientes digitais permitem que os alunos avancem em seu próprio ritmo.

Outro aspecto relevante é a contribuição para a avaliação formativa. De acordo com Hamari, Koivisto & Sarsa (2014), o feedback imediato, característico dos jogos, pode ser incorporado em atividades gamificadas, permitindo que o estudante perceba rapidamente seus erros e acertos, ajustando suas estratégias de aprendizagem. Esse processo contribui para uma postura mais ativa e reflexiva diante do conhecimento.

2.4 Limitações e desafios da gamificação

Apesar dos benefícios, a literatura também destaca importantes limitações. Pereira & Gomes (2022) ressaltam que a aplicação superficial da gamificação pode reduzir a estratégia a um sistema de pontos e recompensas, sem garantir aprendizagens significativas. Para esses autores, o risco está em priorizar a competição ou a recompensa extrínseca, em detrimento do desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

Além disso, há entraves de ordem estrutural e pedagógica. Como afirma Silva (2022), muitas escolas ainda carecem de infraestrutura tecnológica adequada, o que dificulta a aplicação de estratégias digitais de gamificação. Outro desafio refere-se à formação docente: Amorim (2023) observa que o uso de gamificação requer competências específicas, tanto na elaboração de sequências didáticas gamificadas quanto no uso crítico de plataformas

REVISTA TÓPICOS

digitais. Sem a devida formação, professores podem enfrentar dificuldades para explorar o potencial pedagógico da proposta.

3 METODOLOGIA

A presente investigação caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e caráter exploratório, voltada à análise de produções científicas que abordam o uso da gamificação no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio. De acordo com Gil (2018), a pesquisa bibliográfica tem como finalidade principal reunir, sistematizar e discutir conhecimentos já produzidos sobre determinado tema, permitindo identificar avanços, tendências e lacunas existentes na área.

Optou-se por uma abordagem qualitativa por compreender que o objetivo do estudo não é mensurar dados estatísticos, mas analisar concepções, interpretações e experiências relatadas na literatura. A pesquisa é exploratória, uma vez que busca proporcionar maior familiaridade com o fenômeno da gamificação em aulas de Língua Portuguesa, favorecendo a construção de novas reflexões teóricas e a proposição de recomendações pedagógicas.

O universo considerado para este estudo compreende artigos científicos, dissertações, teses e anais de congressos publicados entre 2020 e 2025, em língua portuguesa e inglesa, que tratam da temática da gamificação no contexto da educação básica. Para a amostragem, foram selecionados estudos que, além de discutirem gamificação no ensino em geral, apresentassem experiências ou análises relacionadas especificamente ao

REVISTA TÓPICOS

ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio. Trabalhos duplicados, de caráter opinativo ou publicados em veículos não indexados foram excluídos, garantindo maior rigor científico à análise.

As fontes de pesquisa incluíram bases acadêmicas digitais como *Google Scholar*, *Scielo*, Periódicos CAPES, *ResearchGate* e repositórios institucionais de universidades brasileiras. Os descritores utilizados nas buscas foram: “gamificação”, “ensino de Língua Portuguesa”, “Ensino Médio”, “metodologias ativas” e suas respectivas traduções para o inglês (*gamification*, *Portuguese language teaching*, *high school*). Foram utilizadas combinações de palavras-chave para refinar a seleção, de modo a identificar produções alinhadas ao problema de pesquisa.

A coleta de dados ocorreu em três etapas: (i) busca sistemática por meio dos descritores, (ii) leitura dos resumos para seleção preliminar dos trabalhos e (iii) leitura integral das obras escolhidas para verificação da pertinência e categorização temática.

Após a seleção, os estudos foram organizados em fichamentos analíticos, contendo informações sobre autores, ano, contexto da pesquisa, objetivos, metodologia utilizada e principais resultados. A análise foi realizada a partir da técnica de análise de conteúdo temática, proposta por Bardin (2016), que possibilita a categorização de informações em eixos centrais. Dessa forma, foram definidas três categorias de análise: (a) potenciais da gamificação no ensino de Língua Portuguesa; (b) desafios e limitações relatados; e (c) recomendações e perspectivas para aplicação pedagógica.

REVISTA TÓPICOS

Os dados foram interpretados de forma crítica e comparativa, buscando-se identificar convergências, divergências e lacunas nos estudos. Essa sistematização permitiu construir um quadro conceitual e analítico capaz de sustentar as discussões apresentadas nos resultados e considerações finais.

A escolha da pesquisa bibliográfica justifica-se pela necessidade de compreender o estado da arte sobre a gamificação no ensino de Língua Portuguesa, uma vez que esse campo ainda se encontra em processo de consolidação no Brasil. Além disso, a abordagem permite levantar subsídios teóricos e práticos que orientem futuras pesquisas e práticas docentes, contribuindo tanto para a reflexão acadêmica quanto para a aplicação pedagógica em sala de aula.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise da literatura selecionada sobre gamificação no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio permitiu organizar os resultados em três eixos: (i) contribuições e benefícios relatados, (ii) desafios e limitações identificados e (iii) recomendações e perspectivas para aplicação pedagógica. A seguir, apresentam-se os principais achados.

Os estudos analisados destacam ganhos significativos na motivação e engajamento dos estudantes. De acordo com Souza (2020), atividades estruturadas em forma de desafios, missões e recompensas ampliaram a participação em exercícios de leitura, reduzindo índices de desinteresse. Rodrigues (2022) também verificou que a utilização de narrativas

REVISTA TÓPICOS

gamificadas em tarefas de produção textual favoreceu maior persistência dos estudantes, levando-os a revisar e reescrever textos com mais dedicação.

Outro ponto observado foi a contribuição para o ensino da gramática normativa. Segundo Almeida (2021), o uso de trilhas de aprendizagem gamificadas, com níveis progressivos, transformou o estudo das regras em uma experiência mais atrativa, diminuindo a percepção de monotonia associada ao conteúdo. Para Amorim (2023), o sistema de recompensas simbólicas favorece o sentimento de conquista e aumenta a confiança dos estudantes em enfrentar atividades mais complexas.

No quadro a seguir, sintetizam-se os principais benefícios relatados pela literatura:

Aspecto	Benefícios observados	Autores
Motivação e engajamento	Aumento da participação em tarefas de leitura e escrita	Souza (2020); Rodrigues (2022)
Gramática normativa	Redução da percepção de monotonia; maior persistência	Almeida (2021); Amorim (2023)

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Avaliação formativa	Feedback imediato favorece aprendizagem reflexiva	Hamari, Koivisto & Sarsa (2014)
Autonomia do estudante	Avanço em ritmo próprio; maior responsabilidade	Rodrigues (2022); Koivisto & Hamari (2019)

Apesar dos resultados positivos, os estudos também apontam importantes limitações. Segundo Pereira & Gomes (2022), há risco de que a gamificação seja utilizada de forma superficial, reduzindo-se a pontos e recompensas, sem articulação com os objetivos pedagógicos. Esse uso restrito pode transformar a estratégia em mero recurso de entretenimento, esvaziando seu potencial formativo.

Outro desafio refere-se à infraestrutura tecnológica. Para Silva (2022), muitas escolas ainda não dispõem de equipamentos e conectividade suficientes, o que restringe a aplicação de atividades digitais mais elaboradas. Além disso, Amorim (2023) observa que a ausência de formação docente específica compromete a qualidade da implementação, gerando resistência e sobrecarga de trabalho para os professores.

REVISTA TÓPICOS

Esses resultados revelam que a efetividade da gamificação não é automática, dependendo de fatores contextuais, como recursos disponíveis, perfil docente e planejamento pedagógico.

Os estudos analisados oferecem recomendações práticas para o uso da gamificação em aulas de Língua Portuguesa. De acordo com Fardo (2013), a gamificação deve ser planejada de modo a integrar objetivos de aprendizagem claros, alinhados ao currículo. Isso significa que elementos como pontos, níveis ou narrativas devem ser usados para potencializar a aprendizagem, e não apenas para entreter os estudantes.

Rodrigues (2022) sugere a adoção de sequências didáticas gamificadas, nas quais cada etapa da aprendizagem é estruturada como uma missão a ser cumprida, com desafios de leitura, produção e análise linguística. Já Souza (2020) recomenda o uso de quizzes gamificados para avaliação diagnóstica, favorecendo o acompanhamento da evolução dos estudantes.

No que se refere às perspectivas futuras, Pereira & Gomes (2022) destacam a necessidade de pesquisas longitudinais que avaliem os efeitos da gamificação ao longo de um ano letivo completo, especialmente na produção escrita e na argumentação. Para Hamari, Koivisto & Sarsa (2014), também é essencial que se investiguem os impactos da gamificação na equidade educacional, considerando diferentes perfis de estudantes.

Os resultados obtidos confirmam que a gamificação representa um recurso metodológico promissor para o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio. Há consenso entre os autores de que sua utilização contribui para o

REVISTA TÓPICOS

aumento da motivação, do engajamento e da autonomia dos estudantes, bem como para a diversificação das práticas de leitura, escrita e gramática. Contudo, a literatura alerta que esses efeitos positivos só se concretizam quando a gamificação é utilizada de forma planejada, com intencionalidade pedagógica e mediação docente adequada.

Comparando-se com outros estudos internacionais, observa-se convergência em relação à importância do feedback imediato e da narrativa como elementos centrais da gamificação. Entretanto, no contexto brasileiro, persistem barreiras ligadas à infraestrutura escolar e à formação docente, que dificultam a implementação ampla da estratégia.

Assim, os resultados indicam que a gamificação deve ser entendida não como solução única para os problemas do ensino de Língua Portuguesa, mas como uma ferramenta complementar, que, quando bem planejada, pode contribuir de maneira significativa para a melhoria da qualidade da aprendizagem.

5 CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa atinge o objetivo de analisar a aplicação da gamificação no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio, sistematizando seus potenciais e limitações. O estudo confirma que a gamificação promove motivação, engajamento e participação ativa dos estudantes, fortalecendo práticas de leitura, escrita e gramática.

REVISTA TÓPICOS

A investigação demonstra que a gamificação contribui para a diversificação metodológica e amplia as possibilidades de avaliação formativa, ao oferecer feedback imediato e favorecer a autonomia discente. O trabalho evidencia que os efeitos positivos se manifestam quando as estratégias gamificadas são planejadas de forma intencional e mediadas pelo professor em alinhamento com os objetivos pedagógicos.

A análise revela que o uso superficial da gamificação, reduzido a pontos e recompensas, não garante aprendizagens significativas e pode gerar riscos de desmotivação a longo prazo. Também se identifica que a falta de infraestrutura tecnológica e de formação docente específica constitui limitações importantes para sua plena implementação nas escolas públicas brasileiras.

O estudo contribui para a consolidação do debate sobre metodologias ativas, oferecendo subsídios teóricos e práticos para professores e gestores. A pesquisa indica a necessidade de novos estudos longitudinais que avaliem os impactos da gamificação em diferentes dimensões da aprendizagem, especialmente na produção escrita e no desenvolvimento da argumentação.

Conclui-se que a gamificação se configura como recurso metodológico promissor, mas não substitui o papel central do professor no processo de ensino e aprendizagem. O trabalho mostra que seus resultados dependem do planejamento pedagógico, da formação docente e do contexto escolar, reforçando a importância de abordagens integradas e reflexivas para que a estratégia contribua efetivamente para a melhoria da qualidade da educação no Ensino Médio.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, D. R. de. **Ensino de língua e a gamificação como metodologia de ensino na gramática.** Verbum, v. 10, n. 2, p. 180–196, 2021.

AMORIM, R. G. **A gamificação como recurso pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa.** Revista Amazônicas, 2023.

ASSIS, J. M. N. de. **A gamificação na aula de Língua Portuguesa do Ensino Médio.** LínguaTec, 2017.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 20 set. 2025.

DETERDING, S. et al. **From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification.** Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. **Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.** 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014.

KOIVISTO, J.; HAMARI, J. **The rise of motivational information systems: A review of gamification research.** Information & Management, v. 56, n. 4, p. 133–143, 2019.

PEREIRA, A.; GOMES, C. **Estudos de gamificação publicados em língua portuguesa: mapeamento.** Revista Educação Online, n. 41, p. 112–129, 2022.

RODRIGUES, K. L. **A gamificação no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) – Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2022.

SILVA, K. A. **Uma “selfie” dos estudos sobre jogos e gamificação no Brasil.** Revista Estudos em Português, v. 13, n. 2, p. 55–74, 2022.

SOUZA, F. M. S. **A gamificação como recurso didático para aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Médio.** 2020. Monografia (Graduação em Letras) – Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2020.

¹ Discente do Curso Superior de Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação da Must University. E-mail: luciliafsousa2@gmail.com

REVISTA TÓPICOS

² Discente do Curso Superior de Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação da Must University. E-mail: nadizenildarego25174@scent.mustedu.com

³ Discente do Curso Superior de Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação da Must University. E-mail: silvana.mc3@hotmail.com