

Kuã Mé'a Aregá: Aprender é brincar - jogo digital como ferramenta de ensino da língua Patxôhã

Kuã Mé'a Aregá: Learning is Playing - Digital Game as a Tool for Teaching the Patxôhã Language

Kathary Millane Dias Lacerda¹, Maria Gorete Neto¹, Virgínia Fernandes Mota²

¹Formação Intercultural para Educadores Indígenas
Faculdade de Educação - Universidade Federal de Minas Gerais

²Colégio Técnico
Universidade Federal de Minas Gerais

virginia@teiacoltec.org

Abstract. *The language of an indigenous people is not only a part of their culture but also a form of fight and resistance. The Pataxó language, Patxôhã, is recognized among the Pataxó in the villages of the southern region of Bahia and north of Minas Gerais, although each village has its own teaching methods and pronunciation. Observing the difficulties faced by students and the scarcity of available teaching materials, in this project we created something new that would integrate with the reality of indigenous schools. Considering that cellphones have become the main means of communication in communities, and that many of them have access to it, the Kuã Mé'a Aregá (Learning is Playing) game was developed in quiz format for teaching the Patxôhã language.*

Keywords *Indigenous education, Educational Quiz, Gamification, Language learning, Patxôhã*

Resumo. *A língua de um povo indígena é, além de parte de sua cultura, uma forma de luta e resistência. A língua materna dos Pataxó, o Patxôhã, é reconhecida nas aldeias Pataxó da região sul da Bahia e do norte de Minas Gerais, embora cada aldeia tenha seu próprio método de ensino e pronúncia. Observando as dificuldades enfrentadas pelos alunos e a escassez de materiais didáticos disponíveis, neste trabalho criamos algo novo integrado à realidade das escolas indígenas. Considerando que o celular se tornou o principal meio de comunicação nas comunidades, e que muitas delas têm acesso a ele, foi desenvolvido o jogo Kuã Mé'a Aregá (Aprender é brincar) no formato de quiz para o ensino da língua Patxôhã.*

Keywords *Educação indígena, Quiz educacional, Gamificação, Aprendizado de línguas, Patxôhã*

1. Introdução

Falar da língua de um povo indígena é falar sobre sua história de luta pela sobrevivência, pela retomada de seus espaços e pelo direito de mostrar sua cultura. A história de resistência do povo Pataxó segue até hoje através de sua língua materna, que ao longo de anos foi proibida de ser falada, enquanto os Pataxó eram obrigados a sair de seus territórios [Bomfim 2017].

A primeira terra dos Pataxó foi oficialmente delimitada como posse permanente pelo governo federal brasileiro apenas em 1982, após uma série de conflitos e massacres decorrentes da criação do Parque Nacional de Monte Pascoal em 1943 [de Carvalho 2009], em territórios tradicionais dos Pataxó. Atualmente, os Pataxó estão em uma luta contínua pela expansão da Terra Indígena Pataxó Barra Velha desde 1999, enquanto aguardam a emissão de uma portaria declaratória. Outras áreas circundantes ao Monte Pascoal, como a Terra Indígena Comexatiba no município de Prado, foram identificadas e demarcadas. No entanto, os Pataxó que ali residem enfrentam conflitos com não-indígenas, grandes empresários, fazendeiros e proprietários de pousadas interessados na exploração econômica e turística da região. A ampliação e retomada de outras áreas também estão sendo reivindicadas, como é o caso da Terra Indígena Coroa Vermelha, localizada no município de Coroa Vermelha, demarcada em 1997, uma área pequena de 1.492 hectares onde a população está em rápido crescimento. Outras áreas, como Nova Coroa, Novos Guerreiros, Itapororoca, Txih Kamayurá e Aldeia Aratikum, também estão sujeitas a processos de retomada [Bomfim 2012].

As lideranças e educadores indígenas, preocupados em preservar sua identidade cultural, perceberam a necessidade de estabelecer um grupo independente para conduzir estudos mais aprofundados sobre sua língua. Esse grupo foi denominado Atxohã – Coordenação de Pesquisa da Língua e História Pataxó e atua desde 1998 [Bomfim 2017]. Com o trabalho dos pesquisadores do grupo Atxohã, a língua Pataxó foi renomeada como Patxôhã. “Pat” são as iniciais da palavra Pataxó, “atxohã” significa língua e “xôhã” significa guerreiro. Ao combinar essas palavras, o termo expressa a ideia de linguagem de guerreiro. Em 1999, foi elaborado um glossário com cerca de 200 palavras. Atualmente, o glossário da língua Patxôhã chega a 2500 palavras [Atxôhã 2015].

Mesmo com todo o esforço pela retomada de sua cultura, os educadores Pataxó ainda encontram grande dificuldade no planejamento de suas aulas para trabalhar com sua língua materna, devido à falta de materiais didáticos [Braz 2016]. Além disso, também enfrentam dificuldades no engajamento dos mais jovens para o aprendizado da língua Patxôhã.

Desta forma surge a ideia do jogo Kuã Mé’a Aregá, que significa aprender é brincar. Ele é um jogo de múltipla escolha semelhante a um quiz educativo, abrangendo temas do cotidiano como nomes de animais, frutas, saudações, plantas, cores, comidas, partes do corpo, números, matemática, palavras e frases comuns. Inclui questões em Patxôhã e Português, com dificuldade progressiva. O vencedor é quem acerta mais questões em menos tempo, com um ranking exibido ao final. Utilizado em sala de aula, os estudantes respondem pelo celular ou utilizando a sala de informática. Após o jogo, a aula retoma para explicar os vocabulários de maneira lúdica.

2. Trabalhos Relacionados

O uso de jogos como ferramenta de ensino é algo bem estabelecido na literatura [Prensky 2012]. Os jogos oferecem uma maneira lúdica e interativa de aprender, o que pode aumentar o engajamento dos alunos e facilitar a absorção de novos conhecimentos.

Vargas e Ahlert [de Vargas e Ahlert 2017] indicam que o uso de jogos tipo quiz ajudou a aumentar o interesse, concentração, comunicação, interação e motivação dos estudantes. Além disso, incentivou os estudantes a estudar, pesquisar, pensar e discutir

de forma mais independente, tornando-os participativos na aprendizagem dos conteúdos apresentados. Essa abordagem também fortaleceu a relação entre professor e estudante.

A literatura mostra como o ensino de línguas é favorecido pela gamificação do seu processo de ensino. [Degirmenci 2021] investiga eficácia e o papel do Quizizz, plataforma do tipo quiz para ensino do inglês, no aprendizado e ensino da língua inglesa. Como esperado, seus achados mostram que o jogo é benéfico para os alunos e facilita o processo de aprendizagem deles.

Também falando sobre a língua inglesa, [Tribucci e Mattar 2016] mostra um estudo de caso de alunos de 15 a 38 anos avaliando o impacto das redes sociais e processos de gamificação no aprendizado da língua. O estudo mostrou que a gamificação pode contribuir mais para a motivação da aprendizagem do que redes sociais e que quantidade de tempo investida em atividades gamificadas e o envolvimento em interações com colegas estão associados de maneira positiva ao avanço no processo de aprendizagem. A melhoria do aprendizado e a motivação dos alunos também pode ser vista nos trabalhos de [Marques e Miranda 2022], que trata sobre a gamificação do ensino da língua japonesa, e de [Paz et al. 2017], sobre a língua espanhola.

De fato, jogos do tipo quiz educativo trazem os benefícios diretos da gamificação. Sendo uma metodologia ativa, incentiva os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, melhorando o engajamento e assimilação do conteúdo. No mercado, existem exemplos de aplicativos de sucesso no aprendizado de línguas: Duolingo¹, Rosetta Stone², LibrasLab³.

Porém, quando falamos de línguas em risco ou línguas indígenas, vemos poucos jogos digitais relacionados ao seu ensino e disseminação. O trabalho de [Matos e Silveira 2023] apresenta o curso Amooko Ataitai, cujo objetivo foi fornecer conhecimentos teóricos e metodológicos para professores das línguas Macuxi e Wapixana, no estado de Roraima. O curso utilizou música, danças, jogos e brincadeiras do cotidiano das crianças como recursos de ensino. No entanto, o trabalho não abordou o desenvolvimento de uma plataforma digital para esses jogos. O Laboratório de Pesquisa Linguagens em Tradução (Leetra) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), apresentando sobre a cultura do povo Maraguá do estado do Amazonas, lançou em janeiro de 2024 o jogo digital "Kawã na Terra dos Indígenas Maraguá"⁴. No entanto, é importante notar que o jogo não aborda a língua desse povo indígena.

A língua Patxôhã é não apenas um reflexo da história de luta do povo Pataxó, mas também uma parte vital de sua cultura. Diante das dificuldades frequentemente relatadas por educadores Pataxó para o ensino de sua língua materna [Braz 2016], este trabalho propõe a criação de um jogo para o ensino da língua Patxôhã.

“O Patxôhã além de uma língua ela é uma história de um povo. E o povo Pataxó como uma criança pequena foi afastada de sua mãe, que por muito tempo sofreu com esta separação, mas sempre manteve em seu coração. A língua como uma boa mãe, buscou vários caminhos para seu

¹<https://www.duolingo.com/>

²<https://pt.rosettastone.com/>

³<https://www.libraslab.com.br/>

⁴<http://www.leetra.ufscar.br/artifacts/view/28>

filho encontrar. E que até a dizimação resolveu enfrentar, esse desafio com a esperança de seu filho voltar a falar, a língua que por muitos anos esse povo podia se comunicar. Só que a língua portuguesa veio seu filho roubar, porém com muita labuta seu filho conseguiu encontrar, mas a luta continua a travar para que seu filho volte ela falar.”

[A mãe língua - Autor: Tawá Pataxó]

3. A educação escolar Pataxó

A Documentação Curricular Referencial Municipal (DCRM) representa a sistematização dos processos de ensino e aprendizagem da educação escolar indígena [Secretaria de Educação, Cultura e Patrimônio Histórico 2022]. A proposta curricular para as escolas indígenas de Porto Seguro – BA foi desenvolvida pela colaboração entre professores, coordenadores pedagógicos municipais e líderes da coordenação técnica da secretaria de educação, todos envolvidos no ensino da educação básica nas escolas indígenas.

A citação do Ronald Goivado dos Santos – Rony Pataxó no documento curricular referencial municipal [Secretaria de Educação, Cultura e Patrimônio Histórico 2022], traz uma pequena reflexão sobre a educação indígena, resumindo a importância desse saber.

“ARUPÃB KIJTXAWÊ’RÉ TXIHÍHÃE

Y arupãb kijtxawê’ré txihíhãe mê’á

txagwarí, iakatã peto nioniemã mihásê êtxawênuk

pakhêtxê xé hõtxomã taypák awākã;

Peto’xó iõp karntú ipakâié/imakâié txihíhãe

dxá’á mê’á napinatô âksug’xó g âtxuhã;

Yp txanã mê’á napinatô âpuâg!

A educação escolar indígena é diferenciada,

pois tem um rico ensinamento cultural em toda sua história;

Temos os nossos professores (as) indígenas

que são nossa conquista e confiança;

As crianças são nossa esperança!”

[Ronald G. Dos Santos- Rony Pataxó]

Parte desse conhecimento e esperança reside no ensino do Patxôhã. Segundo o DCRM, o trabalho com a língua materna desempenha um papel crucial na escola, com o objetivo de transmitir práticas e costumes muitas vezes esquecidos pelos pais, sendo a escola o único lugar para abordar esses temas. Os professores de Língua Materna não se limitam ao ensino do idioma; eles promovem a oralidade, leitura/escuta, produção de textos e análise linguística/semiótica, integrando aspectos históricos, sociais, culturais e territoriais para enriquecer a aprendizagem dos alunos.

3.1. Co-oficialização do Patxôhã

Após muitas lutas e esforços pelo reconhecimento, em 02 de maio de 2023, foi declarada a cooficialização da língua materna do povo Pataxó. Uma língua cooficial é aquela que compartilha, juridicamente, o status de oficialidade com outra língua oficial e/ou cooficial em um determinado território nacional de comunicação.

Segundo a Câmara Municipal de Porto Seguro (CMPS), os vereadores aprovaram o projeto de Lei nº016/2023 do Executivo Municipal, que cooficializa a língua materna Pataxó – Patxôhã. Com a aprovação do projeto, o Patxôhã poderá se beneficiar de procedimentos jurídicos inovadores, que têm um grande impacto social e aplicação em contextos com diversas línguas, além de promover a valorização da cultura indígena, especialmente dos Pataxós.

4. Kuã Mé'a Aregá - Aprender é brincar

O estudo sobre o uso da tecnologia no ensino da língua Patxohã teve início durante a experiência de ensino de um(a) professor(a) na Aldeia Velha (Bahia), no ano de 2022. Durante esse período, foram observadas as dificuldades dos alunos na aprendizagem tanto da escrita quanto da fala do idioma, além de uma falta de atenção durante as aulas. Percebendo que o celular se tornou o principal meio de comunicação nas comunidades e que muitos alunos têm acesso a ele, embora às vezes se distraiam com ele durante as aulas, surgiu a ideia de criar um jogo digital utilizando essa ferramenta.

Para elaboração do jogo Kuã Mé'a Aregá, foi levado em consideração os deveres de um(a) professor(a) da língua materna [Secretaria de Educação, Cultura e Patrimônio Histórico 2022]:

- Fortalecer a sua própria identidade através da prática da disciplina;
- Incentivar os alunos a participarem das ações culturais da escola e comunidade;
- Desenvolver atividades lúdicas, como jogos, desenhos, brincadeiras, música, etc;
- Usar a tecnologia como ferramenta de ensino e trabalho;
- Levar os alunos para as rodas de conversas com os mais velhos;
- Usar a interdisciplinaridade para melhor abordagem dos assuntos;
- O professor tem que ser um pesquisador dentro da aldeia e realizar o seu projeto de pesquisa;
- Tem que sempre buscar conhecimentos com os mais velhos (os sábios, os livros vivos), e em memoriais que já foram feitos pelo nosso povo;
- Envolver os pais e alunos e falar da importância da língua Patxôhã.

De fato, a elaboração do jogo foi conduzida por uma professora de língua materna, que levantou os seguintes requisitos com base em sua experiência em sala de aula, trabalhos de outros professores da Formação Intercultural para Educadores Indígenas⁵ e anciões da aldeia: incluir vocabulário Patxôhã com tradução de palavras português-patxôhã e patxôhã-português; completar frases do dia a dia; traduzir frases cotidianas; e, principalmente, ser um jogo para ser utilizado em sala de aula, promovendo a interação entre os alunos.

Os principais objetivos para elaboração do jogo foram:

- Desenvolver um método de ensino da língua materna Patxôhã;
- Construir uma ferramenta didática;
- Facilitar o ensino da língua Patxôhã;
- Estimular o aprendizado através da tecnologia.

⁵<https://fiei.fae.ufmg.br/>

O formato do jogo é de múltipla escolha, semelhante a um quiz, com perguntas relacionadas ao cotidiano dos participantes, abrangendo temas como nomes de animais, frutas, saudações, plantas, cores, comidas, partes do corpo, números, matemática, palavras comuns e frases utilizadas com frequência na escola, como “posso ir ao banheiro” ou “posso beber água”.

Kuã Mé'a Aregá apresenta questões em Patxôhã e em Português, com opções correspondentes para cada pergunta. O nível de dificuldade começa com questões simples e aumenta progressivamente. O vencedor é determinado pela quantidade de questões respondidas corretamente no menor tempo possível.

A escolha por ser um jogo no estilo quiz vem da ideia de transformar o ensino do Patxôhã em uma aprendizagem ativa. Na aprendizagem ativa, o método de ensino e aprendizagem caracteriza-se pelo papel do professor como facilitador, em vez de mero transmissor de conhecimento [Morán 2000]. Cada pergunta é projetada pelo professor, com um cronômetro em contagem regressiva. Cada aluno, utilizando seu celular (ou computador, se disponível em uma sala de informática), responde à pergunta e pode discutir com os colegas antes de finalizar sua resposta. Essa abordagem não apenas encoraja a participação ativa dos alunos, mas também facilita a colaboração entre eles durante o processo de aprendizagem.

A criação do protótipo foi feita através da plataforma Kahoot⁶. O jogo é iniciado a partir de uma sala de participação. Após todos os estudantes entrarem na sala, o(a) professor(a) inicia a partida do jogo. Cada partida é formada por um número de questões escolhido pelo responsável da partida e cada pergunta deve ser respondida em até 20 segundos. Após a pergunta ser respondida, aparece a mensagem de Acerto ou de Erro e o tempo para resposta é computado. Ao final do jogo, um *ranking* é exibido destacando as pontuações dos participantes.

O protótipo do jogo tem 38 questões, até o momento, e pode ser jogado em sua totalidade. A Figura 1 mostra um exemplo de pergunta para aprendizado do vocabulário em Patxohã. É uma pergunta em português que pede a tradução de uma palavra, no nível mais fácil, por isso já indica que tipo de palavra estamos buscando.

Também foi incorporada a tradução de frases completas, como exemplificado na Figura 2, e o preenchimento de lacunas em frases, conforme mostra a Figura 3. Essas questões auxiliam os estudantes a aprenderem o uso da língua no cotidiano, além de melhorar o vocabulário. As perguntas de tradução de palavras sempre são acompanhadas por imagens para facilitar a assimilação das palavras. Já as perguntas relacionadas à tradução de frases e ao preenchimento de lacunas contêm apenas texto.

Kuã Mé'a Aregá é o primeiro jogo digital para o ensino da língua Patxôhã, inicialmente pensado para ser utilizado nas aldeias Pataxó, mas que também pode ser usado para disseminar a cultura deste povo.

5. Relato de uso na Aldeia Velha

Este trabalho é um recorte do percurso acadêmico que faz parte da Formação Intercultural de Educadores Indígenas da Universidade Federal de Minas Gerais⁷. O percurso

⁶<https://kahoot.com/>

⁷<https://fiei.fae.ufmg.br/>

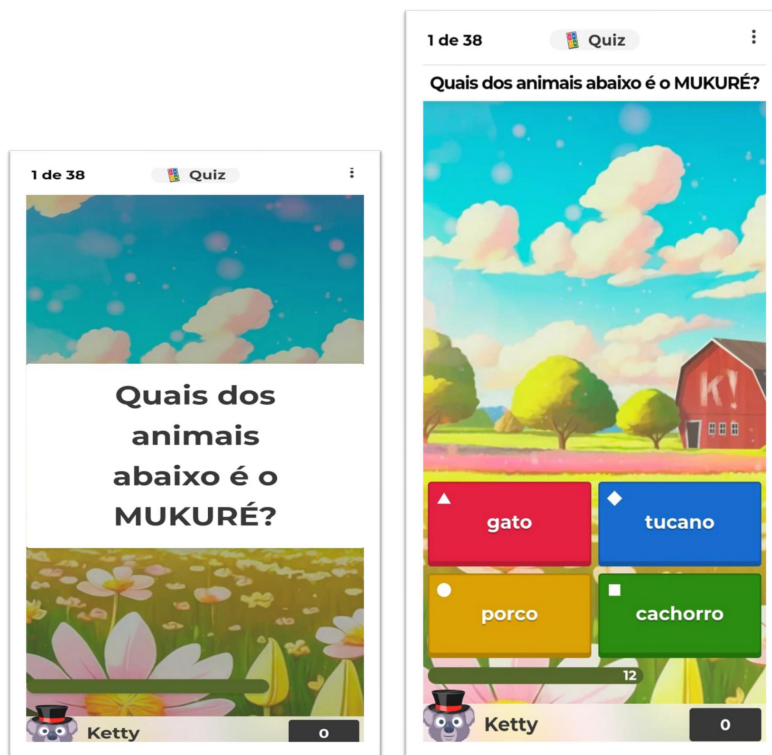


Figura 1. Exemplo de pergunta de nível fácil para aprendizado do vocabulário em Patxohã. MUKURÉ significa porco.

acadêmico é uma pesquisa desenvolvida pelo graduando indígena, sob orientação de um docente da universidade, ao longo da graduação, cujas temáticas devem ser de interesse das suas comunidades de origem.

O trabalho tem por objetivo refletir sobre a construção de materiais didáticos para o ensino da língua materna do povo Pataxó – o Patxôhã, que está em processo de revitalização. A autora, partindo de sua experiência como professora na escola da aldeia, propõe um jogo pedagógico com o intuito de facilitar o processo de ensino e aprendizagem da língua, estimular os estudantes indígenas a falarem o Patxôhã e, ao mesmo tempo, promover e fortalecer a língua de seu povo.

O jogo foi aplicado nas turmas do 5º ano do fundamental I ao 9º ano do fundamental II, abrangendo crianças e adolescentes de 10 a 15 anos. Essa faixa etária foi escolhida devido à maior facilidade que esses alunos têm no uso de computadores. A biblioteca foi utilizada, pois é onde estão os computadores disponíveis para os alunos, visto que nem todos possuíam celulares.

Na primeira aula, os alunos estavam ansiosos para conhecer o jogo, sabendo que teriam uma aula diferenciada. Após a explicação do funcionamento, iniciaram a partida. À medida que faziam *login* e seus nomes apareciam com avatares, a empolgação aumentava, acompanhada de comentários sobre os avatares. Quando a primeira pergunta foi lançada, perceberam a necessidade de concentração e agilidade, resultando em silêncio durante as respostas e comemorações a cada mudança de *ranking*. Ao final do jogo, mesmo após ser explicado que o jogo estava em fase de conclusão com poucas perguntas disponíveis, eles insistiram em jogar novamente. Essa situação se repetiu em várias

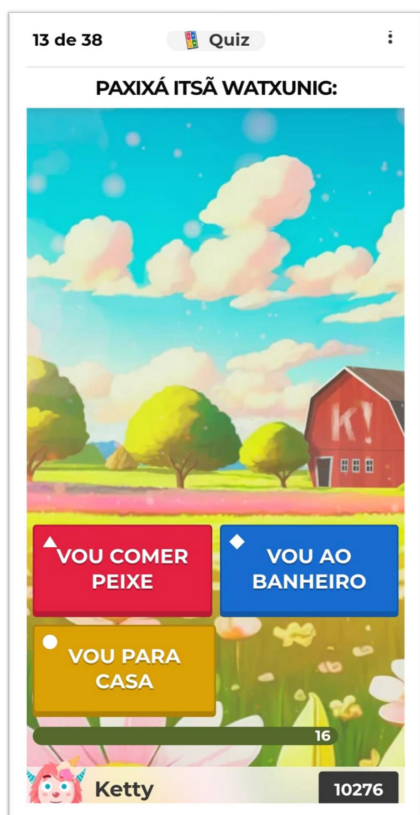


Figura 2. Exemplo de pergunta para tradução de uma frase em Patxôhã. A frase PAXIXÁ ITSÁ WATXUNIG tem como tradução “Vou ao banheiro”.

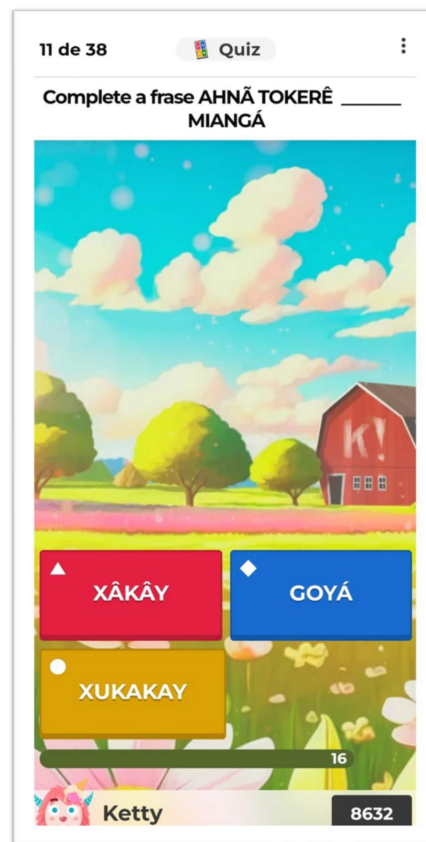


Figura 3. Exemplo de pergunta para completar uma frase em Patxôhã. Tradução da frase: ARNÁ TOKEHÊ “GOYÁ” MIANGÁ – “Eu quero beber água”.

turmas, e até os alunos mais novos, do 2º ao 4º ano, pediam para participar.

Nos meses em que o jogo foi apresentado, houve um notável avanço na aprendizagem da língua. A percepção de que é uma linguagem difícil de aprender já não é mais tão presente, e a curiosidade, o instinto de competir, aprender e ganhar aumentaram consideravelmente.

Com Kuã Mé'a Aregá, foi possível alcançar os objetivos propostos, desenvolvendo um método ativo de ensino do Patxôhã. O jogo digital, construído para ser utilizado em sala de aula, promove a interação entre os alunos e torna o ensino mais lúdico. Os alunos sempre ficavam empolgados para ver o *ranking* ao final de cada quiz aplicado.

6. Conclusão

Ensinar a língua Patxôhã, promover a interação dos alunos com a cultura Pataxó, e introduzir uma educação diferenciada, específica e bilíngue na escola são exemplos de práticas educacionais que um professor indígena pode adotar e que servem de modelo a

ser seguido na comunidade escolar. Essas ações demonstram um profundo amor e respeito pela cultura e espiritualidade das raízes ancestrais, além de servirem como inspiração para outros indígenas na comunidade, incentivando-os a valorizar e preservar sua herança cultural.

Fazer isso de forma lúdica não apenas ensina a língua e a cultura, mas também fortalece a identidade e o orgulho indígena entre os alunos, contribuindo para o empoderamento e o bem-estar da comunidade como um todo. Neste sentido, este trabalho apresenta o jogo Kuã Mé' a Aregá, Aprender é Brincar, um jogo de múltipla escolha que aborda temas do cotidiano como nomes de animais, frutas, saudações, plantas, cores, comidas, partes do corpo, números, matemática, palavras e frases comuns. Inclui questões em Patxôhã e Português, com dificuldade progressiva. O vencedor é aquele que acerta mais questões em menos tempo, com um ranking exibido ao final. Utilizado em sala de aula, os alunos respondem pelo celular ou na sala de informática. Após o jogo, a aula continua com explicações sobre o vocabulário aprendido.

Para trabalhos futuros, deseja-se acompanhar a evolução do aprendizado dos estudantes utilizando o jogo. Além disso, serão incluídas imagens da aldeia para facilitar a assimilação do conteúdo e disseminar a cultura do povo Pataxó. Também será incorporado mais vocabulário Patxohã, com o objetivo de alcançar as 2500 palavras catalogadas até o momento.

Referências

- Atxôhã (2015). *Grupo de pesquisa da Língua e História do povo Pataxó - Glossário de Língua Pataxó*.
- Bomfim, A. B. (2012). Patxohã, língua de guerreiro: um estudo sobre o processo de retomada da língua pataxó. Dissertação de Mestrado - UFBA.
- Bomfim, A. B. (2017). Patxohã: a retomada da língua do povo pataxó. In *Revista Linguística*, volume 13, pages 303–327.
- Braz, U. C. (2016). Ensino de língua patxôhã na escola indígena pataxó barra velha: uma proposta de material didático específico. Trabalho de conclusão de curso - UFMG.
- de Carvalho, M. R. (2009). O monte pascoal, os índios pataxó e a luta pelo reconhecimento étnico. In *Caderno CRH - Revista quadrimestral de Ciências Sociais*. Centro de Recursos Humanos da Universidade Federal da Bahia.
- de Vargas, D. e Ahlert, E. M. (2017). O processo de aprendizagem e avaliação através de quiz. In *Biblioteca Digital da Univates*.
- Degirmenci, R. (2021). The use of quizzin language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review. In *Language Education and Technology*.
- Marques, F. e Miranda, L. (2022). Avaliação de jogos educacionais para aprendizado da língua japonesa: Uma proposta baseada em heurísticas. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 1009–1018. SBC.
- Matos, M. B. e Silveira, A. S. (2023). Jogos e brincadeiras indígenas como motivação no ensino da língua indígena macuxi em roraima. In *Estudos e Tendências da Educação do Século XXI*.

- Morán, J. M. (2000). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Papirus Editora.
- Paz, D. P., de Moura Costa, H. J., Franco, M. H. I., e de Castro Bertagnolli, S. (2017). Jogo digital educacional para o desenvolvimento da competência intercultural de aprendizes de língua espanhola. In *Proceedings of SBGames*.
- Prensky, M. (2012). *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. Senac.
- Secretaria de Educação, Cultura e Patrimônio Histórico (2022). Documento curricular referencial municipal.
- Tribucci, M. C. C. P. e Mattar, J. (2016). Redes sociais, games e gamificação no ensino de inglês: estudo de caso. In *Proceedings of SBGames*.