

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS FÍSICOS E DIGITAIS NAS HABILIDADES DE LEITURA, ESCRITA CRIATIVA E GRAMÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Hellen Giovanna dos Santos Correa¹

Helany Morbin²

Alba Valéria Alves Ignácio³

Resumo: O presente artigo investiga o impacto dos jogos físicos e digitais no desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita criativa e gramática na educação básica, com o desenvolvimento do projeto “Tecendo conexões entre jogos de leitura, escrita criativa e gramática viva”; tendo o apoio da Fundação de Amparo à pesquisa de Mato Grosso – FAPEMAT. Através de uma revisão literária e uma análise de estudos de caso, este trabalho busca avaliar a eficácia dessas ferramentas lúdicas como estratégias pedagógicas, fornecendo insights valiosos para educadores e pesquisadores.

Palavras-chave: Jogos educativos; Desenvolvimento de habilidades; Educação básica; Ferramentas pedagógicas.

Abstract: This article investigates the impact of physical and digital games on the development of reading, creative writing and grammar skills in basic education, with the development of the project “Weaving connections between reading games, creative writing and living grammar”; with support from the Mato Grosso Research Support Foundation – FAPEMAT. Through a literary review and an analysis of case studies, this work seeks to evaluate the effectiveness of these playful tools as pedagogical strategies, providing valuable insights for educators and researchers.

Keywords: Educational games; Skill development; Basic education; Pedagogical tools.

1. Introdução

A integração de jogos na educação tem sido uma prática crescente, impulsionada pelo potencial de aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Jogos físicos e digitais podem transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais interativa e envolvente. Este artigo examina como essas ferramentas influenciam especificamente as habilidades de leitura, escrita criativa e gramática.

¹ Aluno do V semestre do Curso de Letras/ Univag. Bolsista de Iniciação Científica da Fapemat.

² Professora do Curso de Letras/Univag. Apoio Técnico à pesquisa (Fapemat).

³ Coordenadora do Curso de Letras/Univag. Coordenadora do Projeto Tecendo conexões entre jogos de leitura, de escrita criativa e de uma gramática viva (Fapemat).

A tecnologia digital vem desempenhando um papel cada vez mais importante na educação, oferecendo novas oportunidades para aprimorar o aprendizado e promover a inclusão. Neste artigo, teremos como base o relatório de monitoramento global da UNESCO em 2023, que analisa o uso da tecnologia digital em escolas ao redor do mundo. Ao entender as descobertas desse relatório, poderemos explorar como a tecnologia está transformando a educação e quais desafios estão sendo enfrentados.

O relatório da UNESCO identificou que a tecnologia está se tornando uma ferramenta essencial no processo de ensino e aprendizagem. Os dispositivos digitais, como laptops, tablets e smartphones, estão cada vez mais presentes nas salas de aula, impulsionando a interação entre professores e alunos. Eles permitem o acesso a recursos educacionais online, como vídeos, jogos interativos e materiais de estudo, enriquecendo a experiência de aprendizado.

Além disso, plataformas educacionais online e sistemas de gerenciamento de aprendizado têm facilitado a colaboração entre estudantes, tornando possível o trabalho em grupo, mesmo à distância. Essas ferramentas também oferecem recursos de avaliação mais abrangentes, permitindo que os professores monitorem o progresso dos alunos de forma mais eficiente.

Para compreender o impacto dos jogos físicos e digitais, foram selecionadas algumas experiências realizadas em diferentes contextos educacionais. Além disso, foi conduzida uma revisão de literatura abrangendo artigos acadêmicos, teses e relatórios de pesquisa relevantes para o tema.

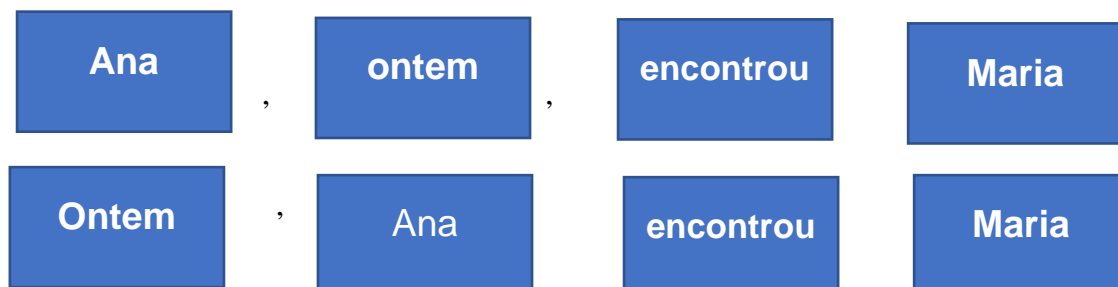
2. Jogos Físicos na Educação

Os jogos físicos usados na sala de aula variam desde jogos de tabuleiro, cartas, até atividades interativas que envolvem movimento corporal; incluindo jogos de formação de palavras, charadas gramaticais e narrativas colaborativas.

Jogos físicos podem melhorar a compreensão leitora ao exigir que os alunos sigam instruções e colaborem para resolver problemas. Além disso, atividades que incentivam a escrita criativa, como criar histórias a partir de cartas ilustradas, o que aumenta a criatividade e o vocabulário dos alunos. Já o uso de jogos que exploram a construção de frases e correção gramatical pode reforçar conhecimento de regras

Cards para trabalho com
os operadores argumentativos

Jogo de roleta com prefixos



Acima, apresentam-se cards para o trabalho com a pontuação (vírgula) e, também, para que o estudante compreenda que é possível trocar os termos da oração de lugar e construir novos enunciados. O aumento dos cards com mais termos e pontuação vai se modificando de acordo com a idade e a série/ano. Essas práticas se alinham aos princípios da gramática ativa (PILATI, 2017:

Princípios gerais da Metodologia Linguística

- 1) Formação da oração
- 2) Uso da vírgula;
- 3) Uso do sinal grave;
- 4) Jogo das ambiguidades

3. Jogos Digitais e híbridos na Educação

Como já sinalizamos, a tecnologia digital oferece uma variedade de jogos educacionais que podem ser facilmente integrados ao currículo escolar. Esses jogos variam desde aplicações móveis até complexos ambientes de aprendizagem baseados em web, que incluem elementos de gamificação, tais como pontos, níveis e recompensas.

Os Jogos digitais frequentemente incorporam narrativas complexas que exigem leitura atenta e interpretação, podendo melhorar a compreensão de leitura. Há jogos que permitem a criação de personagens e enredos; promovendo a escrita criativa, o que possibilita aos estudantes desenvolverem histórias digitais com autoria.

Aplicativos e jogos digitais que focam em exercícios gramaticais interativos, como “WordWall” fornecem feedback imediato, possibilitando que os reconheçam e

corrijam seus possíveis erros. A repetição dessas atividades em um ambiente gamificado torna o aprendizado de regras gramaticais menos monótono e mais eficaz.

Jogos híbridos são uma categoria de jogos que combinam elementos de diferentes tipos de plataformas e mecânicas de jogo para criar uma experiência única e inovadora. Estes jogos podem unir aspectos de jogos digitais com características de jogos físicos, realidade aumentada ou virtual, proporcionando uma interação mais rica e diversificada. Um exemplo clássico seria a combinação de jogos de tabuleiro físicos com aplicativos móveis que ampliam as possibilidades de gameplay, adicionando elementos interativos e dinâmicos que não seriam possíveis em um jogo de tabuleiro tradicional.

Além disso, jogos híbridos muitas vezes buscam explorar novas tecnologias e tendências para oferecer experiências envolventes que vão além dos limites convencionais do entretenimento digital ou físico. Eles podem utilizar sensores, dispositivos móveis e realidade aumentada para criar um ambiente de jogo imersivo e interconectado. Dessa forma, os jogos híbridos não apenas ampliam o escopo e as possibilidades de diversão, mas também estimulam a criatividade tanto dos desenvolvedores de jogos quanto dos jogadores, promovendo novas formas de engajamento e interação. Para ilustrar, apresentam-se dois jogos híbridos desenvolvidos pelos alunos de Letras.



O 1º Jogo foi criado pela estudante Hellen Giovanna Correa, bolsista de Iniciação Científica da FAPEMAT. **“Reader-Pro”** – Jogo com três níveis (verde: fácil, azul: médio e preto: difícil) de perguntas. Cada nível apresentava 10 perguntas sobre músicas escolhidas pelos alunos através de um formulário (Google forms).

É um jogo híbrido, porque conta com um tabuleiro físico e um QR code. Ao aproximar o celular do QR code, você é direcionado para o Youtube onde se localiza a música.



O 2º jogo foi a Produção de um **UNO pedagógico**, jogo feito pelos estudantes, colaboradores deste projeto, com apresentação dos resultados da pesquisa no V CONFOP/UNIVAG/MT 2023 e em uma das oficinas.

Ambas as abordagens se mostram eficazes no aumento do engajamento e motivação dos estudantes. No entanto, os jogos digitais tendem a ter uma vantagem pelo fator de novidade e pela interatividade elevada.

3.1 O Aplicativo Wordwall

O Wordwall é uma plataforma de jogos educativos que pode ser usada para ensinar gramática. Ele oferece uma variedade de jogos, como jogos de correspondência, palavras cruzadas, jogos de roda, jogos de caça-palavras e outras muitas possibilidades. Esses jogos podem ser personalizados para atender às necessidades específicas dos estudantes e dos professores. O Wordwall também permite que os professores criem seus próprios jogos personalizados usando modelos pré-fabricados ou criando seu próprio *design digital*.

Para ensinar gramática, os professores podem criar jogos que ajudem os alunos a praticar o uso normativo da língua. Por exemplo, um jogo de correspondência pode ser criado com frases que contenham períodos simples e composto e os estudantes devem corresponder as frases corretamente. O Wordwall é uma ferramenta útil para tornar o aprendizado da gramática mais divertido e envolvente. O estudante também pode criar e produzir seus jogos, mas é importante que o professor oriente essa construção, para

serem jogos desafiadores que irão trazer conhecimentos de valor para a prática social do aluno.

A partir da fonte de pesquisa EDUCATECH (2023), trazemos as orientações do que é o Wordwall, e de como ele é um Recurso Educativo Digital – RED eficaz e fácil de manusear, de como criamos os jogos, as regras para os jogos, a produção dos jogos, enfim tudo que norteia a prática, desde a criação do jogo até a avaliação final, para obtermos dados pertinentes da eficácia do jogo, acesso, (re)usabilidade da produção, a parte estética, ética; o aspecto motivacional para jogar, o cumprimento da intencionalidade pedagógica. Esses apontamentos foram discutidos com professores da educação básica do Município de Cuiabá e Várzea Grande que participaram de oficinas para trabalho com jogos físicos, digitais e híbridos; colaborando com o projeto “Tecendo conexões entre jogos de leitura, escrita criativa e gramática viva” – Fapemat.



3.1.1 Os variados recursos educativos digitais do Wordwall

Na sequência desta pesquisa para a criação de jogos educativos, a EDUCATECH (2023) faz adiante algumas apreciações sobre o – Wordwall. É importante para que nos familiarizemos com o recurso educativo.

Segundo dados da EDUCATECH (2023), há várias plataformas interativas de grande sucesso ao nível dos questionários, como é o caso do Kahoot , que trouxeram o jogo para as salas de aula de uma forma construtiva na época da pandemia. A ideia será sempre a diversificação dos instrumentos e a tentativa de motivar os alunos e promover a avaliação formativa.

No entanto, segundo a plataforma Google, o efeito inovador, das respostas em direto pode desaparecer rapidamente e, também, cansar, especialmente se for utilizado de forma abusiva por vários professores em simultâneo. Por isso deve sempre ser recriado, reproduzido, pois o processo de criação e produção antes do uso, faz também que o estudante construa seu conhecimento de modo mais substancial.

Como alternativa complementar a este tipo de aplicações, o Wordwall tem uma gama muito diversificada de minijogos, que de acordo com a EDUCATECH (2023); eles poderão ser usados pelos professores para fazer em revisão de conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário, entre muitas outras finalidades.

3.1.2 O que se pode fazer no Wordwall?

Este aplicativo pode ser usado para criar atividades digitais interativas, colaborativas, para ampliar o conhecimento que foi estudado antes com o professor, e atuar como tarefa para casa, para impressão de atividades, além de sua utilização com os alunos em sala de aula.

Nos jogos em que é possível ter uma versão impressa, essa opção está disponível e pode ser usada em sala de aula, e como aprofundamento dos conceitos que estão a sendo trabalhados.

Os jogos interativos criados no aplicativo Wordwall podem ser utilizados em múltiplos dispositivos (computador, tablet, smartphone, quadro interativo) desde que tenham uma ligação à Internet (EDUCATECH,2023).

Podem ser jogados individualmente num equipamento, ou na turma, com respostas por votação (não diretamente a partir dos equipamentos, como no Kahoot).

3.2 Jogos na versão gratuita

A versão gratuita Wordwall permite a criação de apenas 5 Atividades a partir dos 18 modelos de jogos, 13 dos quais permitem a versão imprimível. Estes modelos não sempre os mesmos, vão sendo alterados pontualmente. Neste momento (à data deste artigo), e para acelerar a compreensão dos tipos de jogos disponibilizados pela aplicação, segue uma lista com uma breve explicação e com ligação a exemplos da Biblioteca Pública.

Match-up – Correspondência – os alunos podem associar palavras-chave ou imagens às definições.

Quiz – Questionário – O exemplo típico de Quiz, no qual os alunos respondem a perguntas de múltipla escolha, configuráveis de várias formas.

Whack-a-mole – Jogo das toupeiras, os alunos terão de escolher as toupeiras que correspondem às respostas corretas.

Group Sort – Classificação em grupos – os alunos arrastam e soltam itens na categoria correta.

Hangman – Jogo da força – Um clássico que não precisa apresentações. Descobrir palavras, adjetivos, conceitos, profissões, enfim, uma infinidade de possibilidades.

Find the match – Encontrar o par – As perguntas aparecem com um formato diverso (texto ou imagem) e os alunos escolhem a resposta correta escolhendo de entre várias opções.

Anagram – Anagrama – Os alunos decifram uma palavra ou frase reorganizando as letras que são apresentadas.

Open the box – Abre a caixa – Jogo sem classificação que poderá servir para interagir em sala de aula ou pelo aluno em casa.

Wordsearch – Sopa de Letras – identificação de palavras numa matriz de letras, com possibilidade de associação a imagens.

Balloon Pop – Rebenta Balões – os alunos rebentam os balões para soltar as respostas corretas e terão de acertar no local correto. Funciona com níveis e tempo.

CrossWord – Palavras Cruzadas – Outro clássico. Associadas a um tema, o professor pode lançar um desafio de palavras cruzadas à turma, atribuindo as pistas que consideram pertinentes.

Unjumble – Ordenar frases – Simples, colocar frases na sua ordem correta, por arrastamento das palavras.

True or False – Verdadeiro ou Falso – Com base num enunciado, o aluno terá de decidir se Verdadeiro ou Falso.

Labelled diagram – Diagrama Legendado – os alunos fazem as ligações para associar e combinar instruções e imagens.

Missing Word – Completar frases – Exercícios para completar frases com palavras que aparecem como pistas e podem ser arrastadas e largadas no local correto.

TV Quiz – Tal como no Quiz, os alunos respondem a perguntas de múltipla escolha. A estrutura do TV Quiz inclui um Cronómetro, a linha de Vida, Rondas Bónus, dobrar pontuação, 50/50, entre outras.

Random Cards – Cartões aleatórios – Sem pontuação, serve para retirar aleatoriamente cartas com itens que poderão servir para várias finalidades, incluindo debates.

Random Wheel – Roda da Sorte – Esta roleta, também sem pontuação, poderá ser usada com várias intenções. Pode ser uma forma para sortear grupos de trabalho, ou temas. Poderá ser uma forma de apresentar um conceito para que se possa discutir. As opções que vão saindo poderão ser eliminadas da lista.

Na **versão PRO** as opções de jogos e atividades para impressão são ainda mais, perfazendo um total de 56. Esta versão poderá ser adquirida por 7,50€ por mês. Existem também planos para escolas (EDUCATECH, 2023).

3.2. 1 Como se criam as atividades?

Antes de começar a criação, como na maioria das aplicações online, é preciso criar uma conta. Neste caso, é possível associar a aplicação a uma conta Google ou criar uma conta com qualquer e-mail. Para criar uma atividade de jogo, basta clicar no botão azul Criar atividade. Esta aplicação é muito simples, porque a nossa atividade vai basear-se num Modelo, bastando apenas inserir o conteúdo

desejado. Dependendo da atividade/jogo, esse conteúdo pode consistir em imagens, texto, símbolos especiais e até equações LaTeX.

Criar uma atividade totalmente interativa leva apenas alguns minutos e, ao contrário do que pode parecer, não é necessário conhecimento de código ou design de jogo, está tudo disponível nos Modelos.

De forma diferente em cada jogo, deverá criar as perguntas, dar as opções de resposta, indicar a(s) resposta(s) correta(s), fornecer pistas, realizar algumas configurações. Mas nada de complexo.

Uma das grandes vantagens desta aplicação é a possibilidade de mudar o modelo do jogo apenas com um clique. Apesar de estar dependente do tipo de perguntas, é um processo muito fácil que pode ser usado diretamente nos exemplos.

Jogos físicos são geralmente mais acessíveis em termos de custo e requisitos tecnológicos, mas podem exigir mais preparação por parte dos educadores. Jogos digitais, por outro lado, podem apresentar barreiras tecnológicas, mas oferecem uma maior variedade de atividades prontas para uso. Por outro lado, estudos demonstram que ambos os tipos de jogos são eficazes, porém a combinação de ambos pode oferecer benefícios complementares, atendendo às diversas necessidades de aprendizagem dos alunos.

4. Considerações

Atualmente, os jogos físicos, digitais ou híbridos aparecem em formas, plataformas e gêneros do que em qualquer outro momento da história. Eles podem desempenhar um papel significativo no desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita criativa e gramática viva. A implementação estratégica dessas ferramentas pode transformar o ambiente educacional, promovendo um aprendizado mais dinâmico e eficiente.

Segundo Moran (2015), o que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontecem numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. “Por isso a educação formal é cada vez mais blended, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos

múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais” (p. 16). Nessa perspectiva, o professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um.

Moran ainda argumenta que “essa mescla, entre sala de aula e ambientes virtuais é fundamental para abrir a escola para o mundo e para trazer o mundo para dentro da escola” (p.16).

Nesse contexto, as oficinas do projeto “Tecendo conexões entre jogos de leitura, escrita criativa e gramática viva”(FAPEMAT) buscaram conscientizar e instrumentalizar os professores participantes da importância de preverem processos de comunicação mais planejados, incorporando jogos físicos, digitais e híbridos em espaços educativos mais inovadores.

Os participantes dessas oficinas compreenderam, também, a necessidade da educação continuada e permanente do docente bem como Identificar potencialidades em novas ferramentas tecnológicas como facilitadoras do processo ensino-aprendizagem, de maneira que o mantenha atualizado e competitivo no mercado de trabalho e que possa contribuir com algumas sugestões de organização do espaço e depoimentos de sua ação em sala de aula uma vez que enriquecem, complementado pelo depoimento dos docentes da rede pública estadual de Cuiabá e de Várzea Grande, que lecionam para alunos do ensino fundamental II, e que relataram sobre sua experiência com a gestão do espaço em uma escola pública.

Nesta condição, teve como pressupostos essenciais levar ao mercado profissionais da educação comprometidos em atuar no contexto socioeconômico e político do estado como profissionais e cidadãos envolvidos com os interesses e desafios da sociedade contemporânea, capazes de acompanhar a evolução científica e tecnológica da sua área de atuação e que se oriente pelos padrões éticos e profissionais; expressando conduta moral e de respeito ao ser humano.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais, as habilidades e competências adquiridas ao longo da formação tais como: o raciocínio lógico, a postura crítica e a capacidade de resolver problemas, prepararam profissional capaz de ocupar posições no mercado de trabalho e, também, fora do ambiente acadêmico, em áreas em que o raciocínio abstrato é uma ferramenta indispensável. Futuras pesquisas devem

investigar métodos de integração holística de ambos os tipos de jogos para maximizar os benefícios educacionais.

REFERÊNCIAS

CIEB. **Autoavaliação de competências digitais para professores**. Nota técnica n. 15. São Paulo: Centro de Inovação para a Educação Brasileira, 2019.

CIEB. **Competências para educadores e multiplicadores para uso de TIDCs**. Nota técnica n. 8. São Paulo: Centro de Inovação para a Educação Brasileira, 2019.

EDUCATHEC – **A magia de criar jogos educativos**. Disponível em: <https://www.educatech.pt/wordwall/> Acesso em: 11/10/2023

NESBIT, John C.; BELFER, Karen; LEACOCK, Tracey. **Learning object review instrument (LORI)**. *E-learning research and assessment network*, 2003. Disponível em: <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>. Acesso em: 01/10/2023.

MATTOS, T. **Vai lá e faz**: como compreender na era digital e tirar ideias do papel. Caxias do Sul: Belas Letras, 2017.

MORAN, J. Coleção Mídias Contemporâneas. *Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015

NESBIT, John; BELFER, Karen; VARGO, John. **A convergent participation model for evaluation of learning objects**. *Canadian Journal of Learning and Technology/La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, v. 28, n. 3, 2002.

NESBIT, John C.; LI, Jerry. **Web-based tools for learning object evaluation**. In: **International conference on education and information systems: Technologies and Applications**. 2004. p. 21-25.

OLIVEIRA, C.C; COSTA, J.W.; MOREIRA, M. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem: Produção e Avaliação de Software Educativo**. Campinas: Editora Papirus; 2001.

ROBINSON, Ken. Foreword. In: RESNICK, M. **Lifelong Kinder-garten**: cultivating creativity through projects, passion, peers, and play. Cambridge: MIT Press, 2017.

PILATI, Eloisa. **Linguística, gramática e aprendizagem ativa**. Campinas: Pontes Editores, v. 1. 2017.

ROUILLER, A. C.; MACHADO, C. Â. F. **Computador Tutor**. Lavras: FLA:FAEPE, 2003. (Apostila da disciplina de Informática Educativa, ministrada no curso de Pós-graduação, da Universidade Federal de Lavras).

SILVA, N. A.; SCHIMIGUEL, J. **APLICANDO O LORI COMO UM INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM**. *Revista Paidéi@*. Unimes Virtual. Vol.12 – Número 22. JULHO-2020. Disponível em:

<https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/index> Acesso em:
12/10/2023.

Anexos

Destacam-se, a seguir, mais exemplos de jogos físicos e digitais que podem ser utilizados em sala de aula para incentivar habilidades de leitura, escrita criativa e gramática:

3.3.1 Jogos Físicos

1. Jogo de Cartas de Vocabulário

- Descrição: Um baralho de cartas, cada uma com uma palavra e uma ilustração correspondente. Os alunos podem jogar várias versões, como "Memória" para encontrar pares de palavras e imagens, ou "Batalha de Vocabulário", onde os jogadores descrevem a palavra ou usam-na em uma frase.

- Objetivo Educacional: Ampliação do vocabulário e uso correto em frases.

2. Story Cubes

- Descrição: Conjunto de dados (cubos) com imagens diversas em cada face. Os jogadores lançam os dados e criam histórias baseadas nas imagens que aparecem.

- Objetivo Educacional: Incentivar a escrita criativa e o pensamento narrativo.

3. Jogo da Força

- Descrição: Jogo clássico onde os alunos adivinham letras para descobrir uma palavra desconhecida antes que o desenho da força seja completado.

- Objetivo Educacional: Prática da ortografia e ampliação do vocabulário.

4. Pictionary de Gramática

- Descrição: Versão do Pictionary onde as palavras ou frases a serem desenhadas estão relacionadas a conceitos gramaticais (substantivos, verbos, adjetivos, etc.).

- Objetivo Educacional: Reforço do conhecimento gramatical de uma maneira lúdica e visual.

3.3.2 Jogos Digitais

1. Kahoot!

- Descrição: Plataforma de aprendizado baseada em jogos que permite aos professores criar questionários interativos que podem ser jogados por alunos em tempo real. Possui várias opções para perguntas sobre gramática, vocabulário, interpretação de texto etc.

- Objetivo Educacional: Reforço do conhecimento, prática de leitura e gramática de maneira divertida e competitiva.

2. Scribblenauts

- Descrição: Jogo onde os jogadores resolvem quebra-cabeças escrevendo palavras para criar objetos dentro do jogo. A criatividade e o vocabulário são chave para o sucesso.

- Objetivo Educacional: Incentivar a escrita criativa e o uso de um vasto vocabulário.

3. Duolingo

- Descrição: Aplicativo de aprendizado de línguas que inclui módulos específicos para gramática, vocabulário e prática de leitura. Cada lição é gamificada, com pontos, níveis e recompensas.

- Objetivo Educacional: Aprendizado e reforço de gramática e vocabulário de uma segunda língua.

4. Prodigy English

- Descrição: Jogo educativo que combina elementos de gamificação com a prática da língua inglesa. Os alunos avançam resolvendo questões sobre leitura, gramática e escrita.

- Objetivo Educacional: Reforçar habilidades de língua inglesa de uma forma envolvente e adaptada ao ritmo de cada aluno.

5. Storyboard

- Descrição: Ferramenta online que permite aos alunos criar suas próprias histórias ilustradas. Os alunos escolhem imagens de uma grande biblioteca e escrevem narrativas baseadas nelas.

- Objetivo Educacional: Desenvolver habilidades de escrita criativa e narrativa.