

**Universidade Federal de Minas Gerais**  
**Faculdade de Letras**  
**POSLIN**  
**Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino**

**Alanna Cristina Landim Souza**

**APRENDIZAGEM PERSONALIZADA POR INTERMÉDIO DE  
GAMIFICAÇÃO**

Belo Horizonte

2019

**Alanna Cristina Landim Souza**

**APRENDIZAGEM PERSONALIZADA POR INTERMÉDIO DE  
GAMIFICAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização como requisito para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Línguas Mediado por Computador da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadores: Luciana Oliveira Silva e Ronaldo Gomes Jr

Belo Horizonte

2019

## SUMÁRIO

1	Introdução .....	6
2	Fundamentação Teórica .....	6
2.1	Letramento Digital .....	6
2.2	Interação Online .....	7
2.3	Metodologias Ativas de Aprendizagem .....	9
2.4	Gamificação .....	10
3	Justificativa .....	12
4	O Projeto .....	13
4.1	Objetivos, público-alvo e contextualização.....	14
4.2	Conteúdos.....	16
5	Duração do Projeto Didático .....	16
5.1	Proposta Didática .....	17
5.2	Elementos do jogo – Especificação.....	18
5.3	Utilização do material pelo professor.....	26
5.4	Utilização do material pelos alunos.....	26
5.5	Formas de Acesso.....	27
5.6	Implementação .....	27
6	Avaliação.....	27
6.1	Lista de atividades.....	29
7	Considerações Finais.....	30
8	Referências.....	31

## LISTA DE FIGURAS

Figura 11 - Avatar .....	19
Figura 12 - País Comunicação – Jogo Inicial.....	20
Figura 13- Selos de Viagem – Cidades Vizinhas.....	22
Figura 14 - Selos de Viagem – Capitais.....	22

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - 16 Princípios de Gee .....	10
Tabela 2 - Conteúdos .....	16
Tabela 3 - Elementos do Jogo .....	18
Tabela 4- Relação Estados e Cidades.....	21
Tabela 5- Emblemas.....	23
Tabela 6 - Critérios para exercer funções Administrativas .....	25

## **1 INTRODUÇÃO**

Ao longo dos anos a tecnologia tem evoluído constantemente e interferido nas relações sociais e profissionais, alterando a forma de adquirir informação e de se comunicar. Para Lévy (1993), “vivemos hoje uma redistribuição da configuração do saber que se havia estabilizado no século XVII com a generalização da impressão”. Também foram modificadas, devido as novas tecnologias, as formas de ensinar e aprender, mudando os papéis do professor (que agora passa a ser mediador, e não detentor único do conhecimento) e do aluno (que é convidado a ser autor de seu processo de aprendizagem), questionando as normas tradicionais da escola (que já não atendem mais demandas e expectativas de professores, alunos e da sociedade de modo geral).

No cenário contemporâneo, são inúmeras as ferramentas, plataformas e aplicativos disponíveis para utilização em sala de aula (tanto para o ensino híbrido<sup>1</sup> ou a distância<sup>2</sup>), as chamadas TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), permitiram o ensino e aprendizado a qualquer hora, em qualquer lugar, com diferentes dispositivos. Pode-se dizer que a educação estará cada vez mais interligada a questões tecnológicas relacionadas à mobilidade, flexibilidade e facilidade, também tornando-se uma importante aliada para o professor.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 Letramento Digital**

Diferentemente do conceito de alfabetização, onde teoricamente o indivíduo adquire os conhecimentos básicos para ler e escrever, o conceito de letramento sugere que além das habilidades que o tornam um indivíduo alfabetizado, o letrado também deverá compreender e criar textos utilizando a linguagem multimidiática em ambientes digitais, como prática social (DALEY, 2010).

---

<sup>1</sup> O ensino híbrido consiste no planejamento de atividades que utilizam novas tecnologias com outras tidas como mais tradicionais, porém sob uma nova metodologia.

<sup>2</sup> Para Moore e Kearsley (2007), “educação a distância é o aprendizado planejado que ocorre normalmente em um lugar diferente do local do ensino, exigindo técnicas especiais de criação do curso e de instrução, comunicação por meio de várias tecnologias e disposições organizacionais e administrativas especiais”.

Quando fala-se em Letramento, o foco é comumente direcionado aos textos impressos. Quando ampliamos esse conceito para “LetramentoDigital”, devemos acrescentar a habilidade de leitura e escrita à prática social de compreensão e criação de textos utilizando a linguagem multimidiática em ambientes digitais (DALEY, 2010; RIBEIRO e COSCARELLI, 2005; SOARES, 2002).

Após a compreensão do conceito de Letramento Digital, deve-se identificar as habilidades básicas necessárias para que um sujeito seja considerado como “letrado digital”. O fato de enviar um e-mail ou um SMS pelo celular não configura o indivíduo como “letrado digital”, para isso é necessário segundo DALEY (2010, p.488) “aprender a escrever para a tela e a analisar a multimídia”. Segundo a pesquisadora não basta ser exímio utilizador de recursos digitais, deve-se analisar o *design*, os efeitos, a tipografia escolhida. O saber “navegar na rede” não é o suficiente para compreender todas as possibilidades oferecidas pela tecnologia, deve-se aprender a utilizá-las e em interpretá-las.

Para Orlando e Ferreira (2013), letramento deve ser usado no plural, pois o autor entende que o termo letramentos, refere-se a diversas situações cotidianas dependentes das práticas sociais e das tecnologias disponíveis. Rojo (2012) corrobora com essa afirmação, quando defende que “o termo multiletramentos [...] difere do conceito de letramentos por este se referir à multiplicidade e variedade das práticas letradas da nossa sociedade e aquele fazer referência tanto à multiplicidade cultural quanto a semiótica de constituição dos textos”.

Percebe-se a necessidade da aplicação da pedagogia de projetos, dos jogos, da pedagogia dos multiletramentos, que defende que mesmo sem novas tecnologias a aquisição de conhecimento seja feita de maneira mais colaborativa, interdisciplinar. Onde docentes estejam preparados e capacitados para instigar discentes a serem autores e não meros espectadores.

## **2.2 Interação Online**

A construção do processo de aprendizagem mediado por computador, torna-se assunto de suma importância, devido ao aumento da utilização dessa forma de ensino ao longo dos anos, bem como a diversos outros fatores, como maior acesso à tecnologia, por exemplo.

Primo (2000, p.03) afirma que “a interação é uma série complexa de mensagens trocadas entre as pessoas; o entendimento vai além das trocas verbais”, não diferente do autor, os docentes estão aderindo práticas além da sala de aula, do tradicional aprendizado direto entre professor e aluno, estão buscando metodologias diversificadas em que os alunos assimilam conteúdo por meios lúdicos, por exemplo.

Uma das práticas que vêm crescendo na educação são os jogos *online*, por ser uma ferramenta que auxilia na aprendizagem e proporciona uma maior interação entre os aprendentes.

Não se trata apenas de jogar, mas propiciar ao aluno uma experiência mais interativa e criativa com a construção do conhecimento. Utilizar os jogos como ferramenta cognitiva, mesmo que, em alguns casos, tangencialmente, enriquece a prática pedagógica ao mesmo tempo que a ressignifica e a aproxima do universo do educando.

Sykes e Reinhardt (2012) chamam a atenção para a importância da mediação pedagógica ao se trabalhar com jogos. Uma vez que o simples fato de que jogar não garante uma experiência de aprendizado, tendo como base as pesquisas de Miller e Hegelheimer (2006).

A presença instrucional do professor delineando o trabalho com o jogo, assim como a presença instrucional entre os próprios pares, cria uma mobilização de competências, o que favorece uma construção coletiva e individual do conhecimento. O desafio proposto ao jogador permite que ele faça suas escolhas e desenvolva suas estratégias, promovendo uma maior interação com o processo cognitivo.

Segundo Garrison, Anderson e Archer (2000, *apud* Braga, 2007), uma experiência educacional que pode ser considerada bem-sucedida é aquela que conta com as presenças cognitiva, social e instrucional. Essas presenças devem ser analisadas e avaliadas, pois podem contribuir muito para a verificação da aprendizagem do aluno, bem como para identificar possíveis mudanças no plano pedagógico do curso.

Na presença cognitiva, deve-se perceber se o aluno conseguiu realizar a reflexão sobre o tema em pauta e conseguiu através de seu discurso colocá-la em prática. Os alunos apresentam maior dificuldade nessa fase, pois muitos tem dificuldades de se expressar, mesmo em ambientes virtuais.

A presença social diz respeito a “habilidade de expressão” dos participantes. É a forma como eles se apresentam aos membros da comunidade como pessoas reais. Essa



presença é subdividida em três categorias de resposta: resposta afetiva (ligada a expressões pessoais de emoção); resposta interativa (referenciar mensagens de outros participantes) e resposta coesiva (cumprimentos e saudações).

A intervenção pedagógica ou o desenho instrucional do processo de aprendizagem, constitui-se de peça fundamental nesse contexto. Esse campo refere-se a escolha do material à forma de avaliação que será realizada. Deve-se ressaltar, que segundo Braga (2007) a dificuldade é “sustentar a presença social e concomitantemente criar oportunidades para que a presença cognitiva se apresente”. Dessa forma, a aprendizagem mediada por computador visa contribuir para auxiliar no processo de compartilhar e construir conhecimento.

Professores, pedagogos e designers instrucionais, devem estar cientes dessas categorias de interação e pensar em possibilidades de construção de oportunidades para facilitar a troca e compartilhamento de informações de forma colaborativa, proporcionando um aprendizado mais significativo para os aprendizes.

### **2.3 Metodologias Ativas de Aprendizagem**

Metodologias Ativas de Aprendizagem, (MAA), que consistem em práticas pedagógicas centradas no protagonismo do aluno, onde esse é convidado a ser autor no seu processo de aprendizagem, de forma mais ativa que em métodos tradicionais, onde há apenas a transmissão de informações pelo professor, que nas metodologias ativas, torna-se um professor-orientador ou professor-mediador.

A metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade e política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem. Essa concepção surgiu muito antes do advento das TDIC, com o movimento chamado Escola Nova, cujos pensadores, como William James, John Dewey e Édouard Claparède, defendiam uma metodologia de ensino centrada na aprendizagem pela experiência e no desenvolvimento da autonomia do aprendiz. (BACICH e MORAN, 2018, p.11)

Apesar de atualmente o termo ser repetidamente utilizado, causando um certo modismo e resistência por parte de muitos educadores, as metodologias ativas de aprendizagem já são utilizadas há muitos anos por universidades como exemplo, Harvard reforçando a citação anterior, no início do século XX, John Dewey já trabalhava com o modelo da Escola Nova, pautado nas metodologias ativas, pois

acreditava que a educação é um processo social, é desenvolvimento. Não é a preparação para a vida, é a própria vida (WESTBROOK;TEIXEIRA 2010).

Como exemplos de metodologias ativas, temos a Aprendizagem Baseada em Problemas, Aprendizagem Baseada em Projetos, Ensino Híbrido, Gamificação, Realidade Aumentada e Aprendizagem Mão na Massa ou *Maker*. Dentre as MA apresentadas, identificou-se a Gamificação, como alternativa para a criação de estratégias para a aprendizagem personalizada da disciplina de Comunicação e Redação Técnica.

## 2.4 Gamificação

A gamificação consiste na utilização de técnicas de jogos, como competição, regras, níveis, premiações e desafios com o objetivo de propiciar a motivação das pessoas que estão engajadas em uma determinada atividade. A palavra gamificação ficou famosa em 2010, ao aparecer no Google Trends, mas já existia desde 2002. O termo é de autoria do consultor britânico Nick Pelling, que tinha como objetivo descrever situações eletrônicas, similares ao que acontecia nos jogos. Porém, o que percebe-se é que o conceito sobreviveu, ganhou força e hoje é aplicado em outros contextos (BURKE, 2015).

Para Burke (*apud* Gartner, 2015, p.16) o conceito de gamificação é “o uso de design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos”. No caso deste projeto, o objetivo ao utilizar a gamificação é a busca e incentivo pelo engajamento dos alunos para a disciplina de Comunicação e Redação Técnica.

Deve-se reforçar, que a diferença entre a gamificação e jogos nos processos de aprendizagem, consiste em que o primeiro vai muito além do segundo. Ampliando as possibilidades, desenvolvendo habilidades, promovendo o engajamento, aliando teoria e prática. Gee (2005) apresenta 16 princípios de jogos, que devem ser incorporados para a aprendizagem, tornando-a mais significativa.

**Tabela 1 - 16 Princípios de Gee**

<b>Princípio</b>	<b>Descrição</b>
<b>Identidade</b>	Aprender requer que o aprendiz assume a uma nova identidade, comprometa-se com o

	<p>mundo no qual irá atuar, tome um personagem ou construa um novo.</p>
<b>Interação</b>	<p>Em um bom jogo, as palavras são colocadas em contexto, em uma relação interativa do jogador com o mundo. Então, também na escola os textos devem ser colocados em contexto de interação na qual mundo e pessoas possam estabelecer uma relação responsiva.</p>
<b>Produção</b>	<p>Jogadores são produtores, não apenas consumidores, são escritores, não apenas leitores. Os jogadores ajudam a escrever o mundo do jogo em que eles vivem. Na escola, os alunos poderiam ajudar a escrever o currículo que eles estudam.</p>
<b>Assumir riscos</b>	<p>Os jogadores são encorajados a assumir riscos, a explorar e testar novidades. Num jogo, perder pode ser produtivo. As escolas pouco permitem riscos e falhas.</p>
<b>Customização</b>	<p>Os jogadores podem customizar o jogo para que ele se adeque ao estilo de jogar e aprender de cada um. Jogos têm geralmente diferentes níveis de dificuldade e permitem que os jogadores resolvam os problemas de diferentes maneiras.</p>
<b>Agência</b>	<p>Os jogadores sentem o sentido real de gerenciamento e controle, bem mais raros na escola.</p>
<b>Problemas exequíveis</b>	<p>Pesquisas mostram que quando os aprendizes são deixados em um espaço permissivo eles tendem a criar soluções criativas para problemas complexos, mas soluções que não levam a boas hipóteses de como resolver mais tarde problemas mais simples. Em um bom jogo, problemas que os jogadores enfrentam são ordenados para que eles criem hipóteses que depois vão funcionar bem em problemas mais difíceis. É importante como o problema é organizado – esta é a razão de os jogos terem níveis.</p>
<b>Desafio e consolidação</b>	<p>Bons jogos oferecem aos jogadores uma quantidade de problemas desafiadores e deixam que eles resolvam esses problemas até que tenham virtualmente rotinizado e automatizado suas soluções. Só assim os jogadores são desafiados a resolver um novo problema para que integrem essa nova aprendizagem à sua experiência. A maestria na solução do problema é consolidada por meio da repetição com variações. Esse ciclo tem sido chamado de “ciclo de expertise”. Na escola, algumas vezes os estudantes mais fracos não têm oportunidades suficientes para consolidar sua aprendizagem, e os bons estudantes não têm desafios reais suficientes para sua maestria escolar.</p>
<b>Just in time e on demand</b>	<p>“a tempo” e “sob demanda”. Em jogos, as informações verbais são dadas no momento em que os jogadores precisam usá-las ou de antemão, para tê-las quando precisarem. A informação deveria ser usada do mesmo jeito na escola.</p>
<b>Sentidos contextualizados</b>	<p>Pesquisas recentes sugerem que as pessoas só sabem realmente o que uma palavra significa e aprendem novas quando conseguem ligar essas palavras a certas experiências, ou seja, a certas imagens, diálogos, sons com os quais a palavra se relaciona. As palavras têm significado situado em diferentes contextos de uso. Jogos sempre situam significados. A escola também deveria fazer isso</p>
<b>Frustração prazerosa</b>	<p>Bons jogos são desafiadores e factíveis ao mesmo tempo, e isso é altamente motivador para os aprendizes. A escola geralmente é muito difícil para alguns</p>

	estudantes e entediante para outros.
<b>Pensamento sistêmico</b>	Jogos encorajam jogadores a pensar sob a forma de relações, não sob eventos isolados, fatos e habilidades. Em um mundo complexo, mundo global, tal maneira de pensar é crucial.
<b>Explorar, pensar lateralmente os objetivos</b>	Os jogos encorajam os jogadores a explorar tudo antes de tomar decisões. Pensar lateralmente, e não só linearmente, é usar tal exploração e pensamento lateral para reconquistar os objetivos de tempos em tempos.
<b>Ferramentas inteligentes conhecimento distribuído</b>	Os jogos possuem ferramentas inteligentes que ajudam o jogador nas jogadas. O conhecimento é distribuído entre os jogadores, cada jogador contribui com uma habilidade distinta. Ferramentas inteligentes e o conhecimento distribuído são a chave para os locais de trabalho atuais, mas nem sempre para as escolas.
<b>Times multifuncionais:</b>	Em jogos de múltiplos jogadores, cada jogador tem uma habilidade diferente. Cada jogador deve dominar sua própria função, mas ter entendimento suficiente das especialidades dos outros para colaborar e funcionarem juntos. As pessoas se unem em razão de esforços comuns, e não por causa de sua raça, classe ou gênero. Tais afiliações são demandadas no trabalho moderno, mas nem sempre nas escolas modernas.
<b>Desempenho antes de competência</b>	Bons videogames operam por um princípio contrário ao da maioria das escolas: desempenho antes de competência. Jogadores podem exercitar antes de serem Competentes, apoiados pelo design do jogo e por ferramentas inteligentes que o jogo oferece ou ainda por jogadores mais experientes. É assim que se processa a aquisição da linguagem, mas nem sempre as escolas agem dessa forma. Geralmente elas orientam que os estudantes ganhem competência na leitura de textos antes que possam exercitar seu desempenho no domínio do que estão aprendendo.

Fonte: Adaptado de Murta e Valadares, 2013

Percebe-se que os 16 princípios de Gee (2005) visam não apenas a utilização de jogos, mas sim de estratégias presentes em jogos eletrônicos, que podem ser aplicadas em prol da educação, favorecendo assim os processos de ensino e de aprendizagem, contribuindo para novas práticas pedagógicas e uma aprendizagem mais significativa.

### 3 JUSTIFICATIVA

Enquanto docente de cursos profissionalizantes, acompanho as mudanças na indústria, que hoje se intitula como Indústria 4.0, graças à utilização de diversas

tecnologias integradas aos processos de produção, como inteligência artificial, sensores, informações em nuvem. porém, poucas mudanças ocorreram de fato nas salas de aula. Os postos de trabalho mudaram e a indústria não procura apenas por mão de obra qualificada que saiba apertar e trocar parafusos, como anteriormente, mas por profissionais com diversas habilidades como comunicação, resolução de problemas, trabalho em equipe, entre outras. Se o mercado tem exigido dos profissionais diferentes conhecimentos e habilidades, será que os alunos estão sendo preparados para essa nova realidade?

Escolas de educação profissional oferecem disciplinas com conteúdos relacionados a Português Instrumental, para os cursos das modalidades de aprendizagem industrial, técnicos e qualificação. Na modalidade de aprendizagem o curso ainda é presencial e no técnico a disciplina já é oferecida *online*, por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) próprio. A disciplina de Comunicação e Redação Técnica desses cursos profissionalizantes, possui uma carga horária insuficiente (40h) para trabalhar todos os conteúdos necessários. Além disso, a maioria dos alunos chegam com defasagem das escolas regulares, como dificuldades com leitura, ortografia e gramática, elaboração de textos, identificação de gêneros textuais, entre outros, o que dificulta ainda mais o trabalho, pois não há nenhum nivelamento anterior. Outro ponto a ser destacado, é que na modalidade *online*, muitos alunos acessam o AVA apenas para realizar as atividades avaliativas, sem se engajarem realmente nos conteúdos disponibilizados.

#### **4 O PROJETO**

O projeto **Aprendizagem Personalizada por Intermédio de Gamificação**, visa que aos alunos aprendam conteúdos básicos e avançados sobre Comunicação e Redação Técnica, mas também que sejam instigados a aprofundarem seus conhecimentos sobre a unidade curricular, de maneira personalizada, além de proporcionar a contribuição dos alunos durante toda a disciplina.

A unidade curricular de Comunicação e Redação Técnica, ou Português Instrumental, é comumente encontrada em cursos profissionalizantes, e busca oferecer ao aluno, futuro profissional, conhecimentos aplicados da língua padrão ao contexto do mundo do trabalho. Ao final, espera-se que os alunos consigam interpretar e elaborar

textos literários e técnicos, elaborar relatórios técnicos; identificar fontes de pesquisa confiáveis; elaborar trabalhos acadêmicos com base nas normas da ABNT; aplicar a norma padrão em textos comerciais e distinguir gêneros textuais.

Para o projeto, pretende-se utilizar ferramentas digitais e gratuitas, como plataformas para criação de sites, edição e designer de apresentações e redes sociais, que permitam trabalhar além do conteúdo obrigatório do curso, temas de suma importância como letramento digital, segurança da informação, e ainda revisão de conteúdo das aulas, com *feedback* automático e proposta de criação de uma rede colaborativa de aprendizagem entre alunos e professores.

A proposta do jogo é a criação de um país, onde cada estado será um conteúdo curricular. As capitais são conhecimentos obrigatórios a cada jogador/aluno, e as demais cidades são conteúdos extras, porém com premiações e recompensas. O jogador/aluno poderá escolher a trilha ou roteiro (haverá sugestões de roteiros) que irá percorrer, podendo inclusive retornar as cidades já visitadas, sendo protagonista do seu processo de aprendizagem.

O próprio jogo, contará com situações onde será avaliado seu aprendizado sobre a disciplina, onde precisará de ajuda para passar as fases ou desvendar enigmas para “seguir viagem”. Em relação a essas possibilidades, o professor poderá planejar atividades a serem realizadas em sala, e competições individuais ou em times com os alunos da turma. Também poderá montar desafios de tempo para percorrer determinada cidade e deixar pistas pelo caminho que os alunos deverão descobrir. Após a conclusão das fases o jogador/aluno poderá sugerir a criação de novas cidades e estados, que serão avaliados pelos participantes que tem funções administrativas, bem como o conteúdo sugerido pelos participantes para as novas cidades e estados.

#### **4.1 Objetivos, público-alvo e contextualização**

O objetivo geral é desenvolver, colaborativamente por meio dos princípios de Gamificação um jogo que permita o protagonismo e a aprendizagem personalizada do componente curricular Comunicação e Redação Técnica, para alunos de educação técnica e profissional.

Pretende-se trabalhar com Português Instrumental<sup>3</sup>, e desenvolver habilidades nos alunos voltadas para a comunicação empresarial de uma forma mais ampla, porém também ressaltando alguns pontos como documentos técnicos (relatórios) e sem deixar de lado as normas da ABNT, que será de grande importância ao término do curso, no trabalho de conclusão. O público é constituído por alunos de cursos profissionalizantes, como alunos dos cursos de aprendizagem industrial, alunos dos cursos técnicos e alunos de cursos de qualificação que tenham a disciplina no plano de curso, com idade variada de 14 a 60 anos.

Deve-se ressaltar que o objetivo geral desse projeto é utilizar a tecnologia em prol do aprendizado dos alunos, de maneira que eles possam resgatar conteúdos perdidos, além de explorar assuntos que possam ser de seu interesse e aprofundar em outros trabalhos superficialmente, dando-lhes a possibilidade de tornarem-se autores no seu processo de aprendizagem.

A unidade curricular Comunicação e Redação Técnica objetiva desenvolver fundamentos técnicos e científicos que permitam ao educando empregar os princípios normativos básicos da Língua Portuguesa na comunicação oral e escrita; interpretar ideias e informações contidas em textos informativos e técnicos, realizar pesquisas e aplicar os princípios e recursos da informática básica na elaboração de textos, utilizando as melhores práticas e técnicas de comunicação organizacional.

Com o jogo será possível: proporcionar aos alunos a revisão de conteúdos por meio do jogo; combinar conteúdos obrigatórios e complementares em fases e níveis de dificuldade para que o aluno possa estudar individualmente ou em pares; personalizar a aprendizagem, com opções de trilhas que poderão ser seguidas pelo aluno para revisar, aprender ou aprofundar os conhecimentos sobre determinado assunto; motivar e engajar os alunos a passarem pelas fases obrigatórias, com premiações e recompensas; proporcionar ao aluno participar ativamente do seu processo de aprendizagem ajudando outros colegas e contribuindo com a melhoria do jogo que estará em constante desenvolvimento.

Ao final do projeto espera-se que o aluno consiga interpretar e elaborar textos literários e técnicos, elaborar relatórios técnicos; identificar fontes de pesquisa

---

<sup>3</sup> Português Instrumental é o estudo da língua portuguesa, que objetiva a capacitação para a compreensão, para a interpretação e para a composição de textos.

confiáveis; elaborar trabalhos acadêmicos com base nas normas da ABNT; aplicar a norma padrão em textos comerciais e outros e distinguir gêneros textuais.

## 4.2 Conteúdos

Os conteúdos abordados no jogo serão:

**Tabela 2 - Conteúdos**

<b>Conteúdo</b>	<b>Descrição</b>
<b>Comunicação</b>	Evolução dos meios de comunicação Definição de comunicação Elementos essenciais de comunicação Tipos de comunicação Funções da linguagem Linguagem oral e escrita Linguagem verbal e não verbal A língua portuguesa e as variedades linguísticas; Preconceito Linguístico
<b>Leitura e interpretação de textos</b>	A importância da leitura O que ler?/Como ler? Técnicas de leitura Ambiguidade/redundância Produção textual: descrição, narração e dissertação; Gêneros textuais – identificação
<b>Escrita – produção textual</b>	O que escrever e como escrever Esquema, resumo, resenha Tipologia textual: - Narração - Descrição – Dissertação
<b>Gramática aplicada da língua portuguesa</b>	Gramática aplicada ao texto. Técnicas de argumentação. Interpretação de texto: informativos (jornalísticos e técnicos); literários. Produção de texto: relatórios, atas, cartas comerciais;
<b>Redações técnicas</b>	Ata -Aviso -Carta comercial -Correio eletrônico -Memorando -Requerimento -Solicitação -Relatório –Ofício
<b>Currículo / Portfólio</b>	A entrevista de emprego Currículo Organização de portfólio digital
<b>Comunicação eficaz</b>	Apresentação em público Principais recursos de oratória e retórica Atendimento ao cliente (interno e externo) – Importância do feedback Relações interpessoais Processos fundamentais de cognição social
<b>Ética: a força da linguagem nas relações interpessoais.</b>	Ética como elemento fundamental nas relações pessoais Segurança da informação Letramento Digital

## 5 DURAÇÃO DO PROJETO DIDÁTICO

A proposta é que o jogo tenha a duração da unidade curricular que é de 45 horas, porém como é um jogo com contribuições poderá durar além da unidade curricular, de acordo com o engajamento e interesse dos alunos.



## 5.1 Proposta Didática

A proposta do jogo é a criação de um país, onde cada estado será um conteúdo curricular. As capitais são conhecimentos obrigatórios a cada jogador/aluno, e as demais cidades são conteúdos extras, porém com premiações e surpresas. O jogador/aluno poderá escolher a “trilha” que irá percorrer, podendo inclusive retornar nas cidades já visitadas. O próprio jogo, contará com situações onde será avaliado seu aprendizado sobre a disciplina, onde precisará de ajuda para passar as fases ou desvendar enigmas para “seguir viagem”.

Além de montar sua trilha, o jogador/aluno também fará registros de suas experiências no **Diário de Bordo**. Todas as postagens poderão ser comentadas por outros colegas e pelo professor. Também terá o recurso **Mala de Viagem** onde guardará elementos que encontrará durante sua viagem. Após completar a viagem básica, o aluno poderá compartilhar seu **Guia de Viagem**, com dicas sobre as cidades que visitou, sobre as trilhas que percorreu, entre outros.

O jogador/aluno contribuirá sempre com o jogo. Cada estado possui em média apenas uma cidade capital e uma cidade vizinha, após completar as atividades básicas de cada estado o jogador/aluno poderá criar novas cidades ou novos estados, após concluir todas as fases e adicionar novos conteúdos. Conforme for contribuindo com o jogo, ganhará novos emblemas e haverá eleições para eleger prefeitos, governadores e até presidente. Outros cargos administrativos também são previstos como o de administradores e vereadores.

O jogo foi planejado de forma que possa oferecer atividades competitivas e cooperativas. Assim desafios poderão ser realizados individualmente, em duplas ou times, de acordo com o objetivo do professor para cada atividade. Os alunos/jogadores que se destacarem poderão ajudar outros jogadores, e receberem milhas por isso. A Comunidade no Facebook, tem o objetivo de reunir todos os participantes do jogo, de diferentes turmas, para que possam trocar experiências e dar dicas aos demais colegas, como as comunidades de jogos o fazem.

## 5.2 Elementos do jogo – Especificação

O jogo consiste na combinação entre elementos, objetivos e a realização de atividades. Alguns elementos tem caráter avaliativo, outros de motivação, como pode ser observado na tabela XX.

**Tabela 3 - Elementos do Jogo**

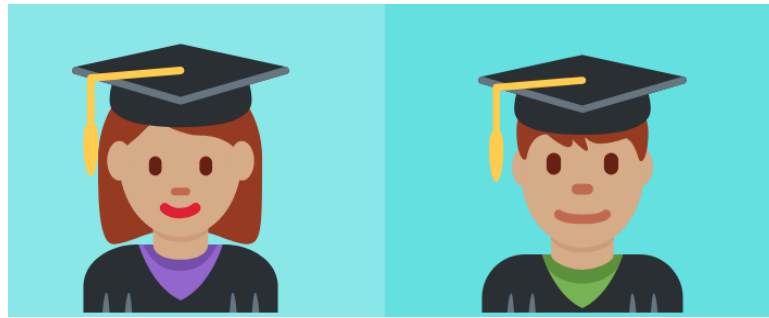
<b>Elemento</b>	<b>Objetivo</b>
Avatar	Motivação
Fase	Avaliação
Desafios	Motivação
Montar Roteiro de Viagem	Motivação
Estadia nas Cidades	Avaliação
Milhas	Avaliação
Trilha Compartilhada	Avaliação
Selos de Viagem	Motivação
Emblemas	Motivação
Mala de Viagem:	Avaliação
Diário de Bordo:	Avaliação
Guia de Viagem:	Avaliação
Ranking	Motivação
Funções administrativas	Motivação
Missões	Avaliação

**Fonte: elaborado pela autora (2018)**

A seguir, serão detalhados cada um desses elementos.

**Avatar:** consiste na personificação dos personagens do jogo. Posteriormente os alunos poderão adaptá-los de acordo com suas características pessoais.

**Figura 1 - Avatar**



**Fonte: elaborado pela autora (2018)**

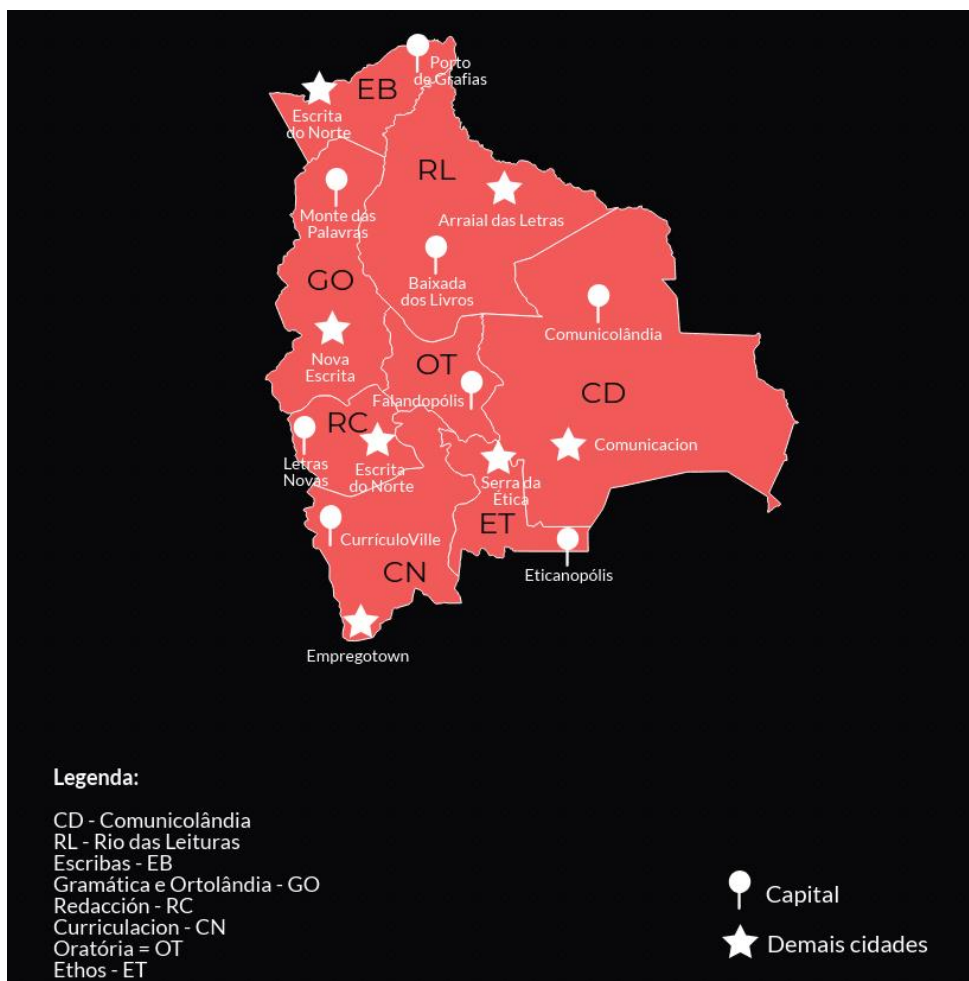
**Fase:** consiste nas diferentes unidades curriculares (UC) que deverão ser estudadas e aprendidas no jogo. Cada UC representa um estado, cada estado é constituído pela capital, com conteúdo obrigatório e uma cidade vizinha (apenas o estado corresponde a Oratória apresenta somente a capital) com conteúdo complementar. Para sair de um estado para outro, é necessário estudar o conteúdo da cidade capital indicada no mapa e realizar as atividades propostas em cada um. A avaliação é realizada identificando se o aluno conseguiu passar de uma fase para outra, se realizou apenas as atividades obrigatórias, ou se também realizou as atividades complementares. Também serão avaliados individualmente as atividades propostas em cada fase como questionários, exercícios, vídeos entre outros.

**Desafios:** o professor poderá estipular desafios aos alunos, de acordo com objetivos pré-definidos, por exemplo, 2.000 milhas para o jogador que realizar as atividades da capital e demais cidades do estado X.

**Montar roteiro de viagem:** o jogo disponibilizará uma trilha ou roteiro de viagem que o jogador poderá seguir, caso contrário poderá montar seu próprio roteiro, personalizando sua aprendizagem. O jogador poderá definir quanto tempo pretende ficar em cada cidade, para ter um ritmo de aprendizagem.

**Estadia nas cidades:** cada jogador deverá obrigatoriamente passar por todos os estados e por suas capitais. A cidade vizinha é opcional, com conteúdos complementares que valerão milhas. A avaliação será realizada mediante a correção e *feedback* de cada atividade.

**Figura 2 - País Comunicação – Jogo Inicial**



**Fonte: elaborado pela autora (2018)**

**Tabela 4- Relação Estados e Cidades**

<b>País Comunicação</b>	
<b>Estados</b>	<b>Cidades</b>
Comunicolândia	Comunicacion Comunicolândia (Capital)
Rio das Leituras	Arraial das Letras Baixada dos livros (Capital)
Escribas	Escrita do Norte Porto de Grafias (Capital)
Gramática e Ortolândia	Monte das palavras Nova Escrita (Capital)
Redacción	Letras Novas (Capital) Contagem das palavras
Curriculacion	CurrículoVille (Capital) Empregotown
Oratória (apenas a capital)	Falandópolis (Capital)
Ethos	Coroa Ética Eticanopolis (Capital)

**Fonte: elaborado pela autora (2018)**

**Milhas:** forma de contagem dos pontos obtidos pela realização das tarefas. Ao final as milhas serão trocadas por pontos reais na disciplina. Assim que entrega a atividade o jogador recebe as milhas correspondentes a ela, posteriormente o professor avalia a entrega individualmente a atribui a pontuação, podendo ceder mais milhas de acordo com a qualidade do trabalho. Haverá rubricas para essas atividades.

**Trilha compartilhada:** o jogador poderá compartilhar sua trilha com outro jogador, podendo inclusive realizar atividades de forma colaborativa.

**Selos de viagem:** após completar a viagem a capital de cada estado, ou cidade vizinha o jogador receberá um selo de viagem correspondente a cada cidade. A estrela é usada nos selos para indicar que é uma cidade vizinha (conteúdo complementar) que foi visitada. Ao jogador que visitar todas as cidades do mapa, será concedido o selo especial mais 2.000 milhas. A avaliação é realizada também pela realização das atividades. Aqui o diferencial são os selos das atividades complementares e o selo especial pela visita a todas as cidades.

Figura 3- Selos de Viagem – Cidades Vizinhas



Fonte: elaborado pela autora (2018)










Figura 4 - Selos de Viagem – Capitais



Fonte: elaborado pela autora (2018)

**Emblemas:** após concluir a viagem a um estado, ou seja, completar uma unidade curricular, esse aluno terá adquirido capacidades técnicas referentes aquele conteúdo, e receberá emblemas correspondentes a essas capacidades. Para cada emblema conquistado o jogador recebe mais 1000 milhas. A avaliação é realizada pelo conhecimento técnico que o jogador/aluno adquire em cada UC.

**Tabela 5- Emblemas**

Fase	Emblema	Identificação	Fase	Emblema	Identificação
1	Explorador		5	Redator Técnico	
2	Intérprete		6	Candidato	
3	Escritor		7	Apresentador	
4	Produtor		8	Diplomata	
Final	Comunicador				

Fonte: elaborado pela autora (2018)

**Mala de Viagem:** servirá para o aluno/jogador colecionar e guardar objetos que julgar importantes ao longo do jogo. Esses objetos poderão ser filmes, livros e outros que o jogador/aluno julgar importante para sua viagem (posteriormente o professor também poderia montar atividades e desafios que prevejam a utilização desses elementos). Cada objeto valerá milhas. O valor de cada objeto será estabelecido pelo professor, cada aluno/jogador poderá ter uma mala diferente do outro.

**Diário de Bordo:** o jogador/aluno deverá registrar suas experiências de viagem por meio Diário de Bordo. Suas postagens serão lidas e comentadas pelos colegas e pelo professor. Nesse espaço ele também poderá falar sobre dúvidas e dificuldades que possa ter com o jogo. Cada postagem e comentários também valerão milhas.

**Guia de Viagem:** cada jogador/aluno poderá criar uma trilha diferente, assim ao final de sua viagem, ele deverá compartilhar o Guia de Viagem, contendo o percurso que trilhou, dicas e comentários sobre sua viagem para os demais participantes.

**Ranking:** para motivar os alunos será mantido um ranking com a pontuação individual dos alunos por semana. Caso algum jogador não queira, ele poderá ocultar sua classificação geral do público, apenas ele e o professor terão acesso. O professor poderá premiar os primeiros colocados com certificados, prêmios e outros.

**Funções administrativas:** um país precisa ser administrado, assim após concluir algumas atividades e conseguir votos dos demais participantes, o jogador/aluno poderá concorrer a cargos administrativos como os de vereador, prefeito, governador e presidente.

**Missões:** atividades de pesquisa colaborativa para incluir novas cidades, novos estados e conteúdo adequado e coerente ao jogo pelos alunos que adquirirem esse direito.



**Tabela 6 - Critérios para exercer funções Administrativas**

<b>Função Administrativa</b>	<b>Atribuições</b>	<b>Critérios</b>
Administrador (até 10 por estado)	Administram a cidade recebendo os novos viajantes com dicas e monitorias. Recebem 300 milhas como pagamento por suas atividades.	Ter concluído a viagem a pelo menos 1 estado;  Ter contribuído com a criação de pelo menos 1 cidade;  Ter adquirido pelo menos 3.000 milhas
Vereador (até 5 para cada cidade)	Ajudam o prefeito a administrar a cidade, indicando os conteúdos que podem ser acrescentados a cada cidade.  Recebem 500 milhas como pagamento por suas atividades.	Ser administrador anteriormente  Ter adquirido pelo menos 5.000 milhas
Prefeito (1 para cada cidade)	Administram a cidade, avaliam os conteúdos propostos pelos vereadores.  Recebem 1.000 milhas como pagamento por suas atividades.	Escolhido entre os vereadores  Ter adquirido pelo menos 10.000 milhas
Governador (1 para cada estado)	Administram as cidades. Verificam a sugestão de criação de novas cidades dentro do estado.  Recebem 5.000 milhas como pagamento por suas atividades.	Escolhido entre os prefeitos  Ter adquirido pelo menos 20.000 milhas
Presidente (1 para o país)	Administra o país. Verifica a sugestão da criação de novos estados dentro do país.  Recebem 10.000 milhas como pagamento por suas atividades.	Escolhido entre os governadores  Ter adquirido pelo menos 50.000 milhas

**Fonte: elaborado pela autora (2018)**

### **5.3 Utilização do material pelo professor**

O professor poderá utilizar o jogo simultaneamente a disciplina de Comunicação e Redação Técnica, complementado e dinamizando o conteúdo lecionado na sala de aula. De acordo com o tema previsto no planejamento das aulas, ele poderá lançar desafios para os alunos, estudo de conteúdos ou “estados” anteriormente em casa para serem discutidos na sala de aula, entre outros. Atividades em que os alunos demonstrarem dificuldades poderão ser revistas em sala com orientação do professor, com aulas de revisão e ainda atividades em pares entre os alunos.

Outras sugestões que o jogo permite:

- Caça a elementos surpresa em alguma cidade – o professor deixa pistas e o aluno/jogador precisa descobrir esse elemento e guardá-lo em sua mala;
- Desafio de tempo – o professor determina um prazo máximo para conhecer uma cidade ou até mesmo um país, pode premiar todos que conseguirem ou quem terminar as atividades primeiro;
- Troca de milhas – o professor ao final do jogo pode trocar as milhas por pontos na unidade curricular, prevendo uma nota máxima, ou distribuir pontos extras na troca de milhas;
- Desafios cooperativos – desafiar todos os jogadores que estiverem em uma mesma cidade ou estado a realizarem um desafio em equipe.

Para a criação de novas cidades e estados, o professor poderá organizar as missões para pesquisas para escolher desde o nome até os conteúdos que serão acrescentados ao jogo.

### **5.4 Utilização do material pelos alunos**

Os alunos poderão utilizar o jogo para aprender, revisar ou aprofundar os conhecimentos adquiridos em sala de aula, de forma personalizada e sempre instigando o protagonismo do aluno no seu processo de aprendizagem.

## 5.5 Formas de Acesso

Todo o material de apoio para o professor encontra-se disponível no link compartilhável a seguir. Professor, disponibilizamos vários materiais utilizados no projeto do jogo. Desde peças gráficas produzidas, como atividades das fases do jogo.



Link: <https://goo.gl/S1SeRx>

## 5.6 Implementação

O jogo apresentado ainda não foi implementado em nenhuma escola, e encontra-se em fase de desenvolvimento. É indicada sua implementação em escolas profissionalizantes que tenham as unidades curriculares de Português Instrumental ou Comunicação e Redação Técnica, ou similares.

É importante ressaltar as possibilidades de implementação do jogo além do previsto inicialmente, como por exemplo a integração com outras disciplinas de cursos profissionalizantes como Gestão de Pessoas, Cálculo Aplicado, entre outras.

## 6 AVALIAÇÃO

A avaliação consiste em um importante instrumento para verificação da aprendizagem dos alunos, referente a uma unidade curricular ou conteúdo específico. Segundo Libâneo (2013, p.216) “a avaliação é uma tarefa didática necessária e permanente do trabalho docente, que deve acompanhar passo a passo o processo de ensino e aprendizagem”.

Com os recursos tecnológicos disponíveis atualmente, é possível utilizar diferentes ferramentas para uma avaliação mais precisa e que dê conta não apenas de selecionar as notas dos alunos, mas que contribua para oferecer subsídios para a recuperação de conteúdos. Para Libâneo

A avaliação é uma tarefa complexa que não se resume à realização de provas e atribuições de notas. A mensuração apenas proporciona dados que devem ser submetidos a uma apreciação qualitativa. A avaliação, assim, cumpre funções pedagógicas-didáticas, de diagnóstico e de controle em relação às quais se recorre a instrumentos de verificação do rendimento escolar (Libâneo, 2013, p.216).

A avaliação pode ser do tipo diagnóstica, formativa ou somativa. A avaliação diagnóstica tem como objetivo identificar os conhecimentos prévios dos alunos sobre um determinado conteúdo, podendo ser usada pelo professor para nivelar os conhecimentos dos alunos, revisar conteúdos básicos e necessários para o novo conteúdo ou mesmo para ajudar no planejamento das aulas. A avaliação formativa visa avaliar o processo de aprendizagem, durante as aulas, possibilitando a aplicação de revisões e conteúdos que o professor possa identificar como insuficientes de conteúdos específicos. A avaliação somativa é aplicada ao final de uma unidade curricular e tem como objetivo avaliar toda a aprendizagem do aluno sobre a UC.

As rubricas constituem-se de importante instrumento de auxílio para as avaliações. A partir de indicadores, viabilizam a verificação de índices de aprendizagem e podem ser utilizadas além da distribuição de notas e a considerar suficiente ou insuficiente a aprendizagem sobre determinado conteúdo, pode vislumbrar a elaboração de atividades para sanar dificuldades encontradas.

Essa etapa do trabalho apresenta em detalhes os detalhes do jogo Comunicação para avaliação, servindo de base para os professores que aplicarem. O projeto **Aprendizagem Personalizada por Intermédio de Gamificação**, visa proporcionar aos alunos o aprendizado de conteúdos básicos e avançados da disciplina de Comunicação e Redação Técnica, de cursos profissionalizantes, permitindo que os alunos aprendam os conteúdos básicos, mas também que sejam instigados a aprofundarem seus conhecimentos sobre a unidade curricular, de maneira personalizada.

O objetivo geral é criar por meio dos princípios de Gamificação aplicados a aprendizagem, e com recursos digitais, um ambiente virtual que permita a aprendizagem

personalizada do componente curricular Comunicação e Redação Técnica, para alunos de educação técnica e profissional.

A proposta do jogo é a criação de um país, onde cada estado será um conteúdo curricular. As capitais são conhecimentos obrigatórios a cada jogador/aluno, e as demais cidades são conteúdos extras, porém com premiações e surpresas. O jogador/aluno poderá escolher o caminho ou roteiro (dentre alguns que ficaram disponíveis) que irá percorrer, podendo inclusive retornar as cidades já visitadas. O próprio jogo, contará com situações onde será avaliado seu aprendizado sobre a disciplina, onde precisará de ajuda para passar as fases ou desvendar enigmas para “seguir viagem”.

O aluno será avaliado durante todo o processo de aprendizagem por meio do jogo. As avaliações formativas ocorrerão durante a estadia nos estados, e a avaliação somativa após a conclusão da viagem. Também será avaliada a participação no jogo, cooperação e contribuição de cada aluno/jogador.

## **6.1 Lista de atividades**

Para identificar o perfil dos alunos e buscar o nivelamento de conceitos básicos, é proposta uma avaliação diagnóstica no início do jogo. Para cada unidade curricular estão previstos questionários, Quizz, estudos dirigidos como forma de avaliação (formativa) do processo de aprendizagem dos alunos. Ao final é proposta uma avaliação (somativa) sobre todo o conteúdo aprendido no jogo.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto, bem mais que apresentar uma proposta de sequência didática utilizando-se de ferramentas digitais, objetivou instigar professores, gestores e até mesmo os próprios alunos, a repensarem os métodos de construção de trabalhos, e a utilizar os recursos tecnológicos não apenas como apoio, mas como partes fundamentais na concepção de atividades significativas para os alunos.

As tecnologias digitais tem desafiado as escolas tradicionais a mudarem o centro das atenções do professor, para os alunos, por meio de uma aprendizagem mais significativa, com momentos presenciais e online (ensino híbrido), mantendo os vínculos pessoais, fortalecendo a afetividade e interatividade entre os envolvidos no processo de ensino. O mundo mudou muito nos últimos anos, e o perfil do aluno também. Imerso as Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC), o acesso aos conteúdos das disciplinas tornou-se mais fácil, porém as competências e habilidades requeridas pelo mercado de trabalho vão muito além de saber fazer pesquisas na internet, usando *tablets*, *notebooks* ou *smarthphones*.

O projeto APRENDIZAGEM PERSONALIZADA POR INTERMÉDIO DE GAMIFICAÇÃO é um convite para que professores e alunos envolvam-se e colaborem para um processo de aprendizagem mais significativa, baseada em metodologias ativas, que tem como objetivo o protagonismo do aluno no seu processo de aprendizagem, e o professor como professor-orientador e professor-mediador.

## 8 REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRAGA, Júnia de Carvalho Fidelis. **Comunidade autônomas de aprendizagem on-line na perspectiva da complexidade**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, UFMG, Belo Horizonte, 2007.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução SiebenGruppe. São Paulo; DVS Editora, 2015.

DALEY, Elizabeth. **Expandindo o conceito de letramento. Trabalhos em Linguística Aplicada**. Campinas, v. 49, n. 2, p. 481-491, 2010. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-18132010000200010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132010000200010) . Acesso em: 10/03/2017

GEE, James Paul. **Good video games good learning**. Phi Kappa Phi Forum, v. 85, n.2, 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência; o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

MOORE, Michael & KEARSLEY Greg. **Educação a distância: uma visão integrada**. (Tradução Roberto Galman). São Paulo: Thompson Learning, 2007.

MURTA, Claudia Rodrigues e VALADARES, Marcus Guilherme Pinto de Fari. **Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: gameficando a aula de línguas**. Horizontes de Linguística Aplicada, ano 12, n. 1, 2013.

ORLANDO, Andreia F., FERREIRA, Aparecida de J. **Do letramento aos multiletramentos: contribuições à formação de professores(as) com vistas à questão identitária**. Revista Travessias, Unioeste, Paraná. vol.7, n.1, 2013. Disponível em: <http://goo.gl/sSbjRQ> .(Acesso em: 19/03/2017)

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000

ROJO, Roxane. **Multiletramentos, multilinguagens, novas aprendizagens**. Entrevista feita pelo GRIM (Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Juventude e Mídia, da Universidade Federal do Ceará). Disponível em: <http://goo.gl/H0fC9R> .(Acesso em: 19/03/2017)

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educ. Soc. vol.23 no.81 Campinas Dec. 2002. Disponível em:

<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf> . Acesso em 10/03/2017.

SYKES, J.; REINHARDT, J. **Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning**. New York: Pearson, 2012. (Cap 3)

**Verbetes letramento e letramento letramento digital em: Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: Ed. UFMG. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/> . Acesso em 10/03/2017.

WESTBROOK, Robert B.; TEIXEIRA, Anísio. **John Dewey**. Tradução e organização de José Eustáquio Romão e Verone Lane Rodrigues. Recife: Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana, 2010.