

III Jornada Brasileira de Educação e Linguagem
XII Jornada de Educação de Mato Grosso do Sul
III Encontro dos Mestrados Profissionais em Educação e Letras

Tema: **IMPACTO DAS REFORMAS EDUCACIONAIS
NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

UEMS, Campo Grande, Brasil - 06 a 08 de junho de 2018



O USO DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E APRENDIZADO

Gabriel Ferraciolli Soares
(Universidade Católica Dom Bosco)

Resumo: Os processos educativos necessitam de mudança e atualizações na medida em que as tecnologias e a própria linguagem dos alunos também se altera. Estimular o interesse, a participação e o envolvimento dos alunos acaba por se tornar um desafio para os educadores interessados em motivar seus estudantes. O presente artigo é um relato de experiência de práticas aplicadas em sala de aula que surgiram dessa indagação acerca da renovação das metodologias de ensino. A Gamificação foi utilizada no planejamento escolar de disciplinas, tanto em cursos técnicos como em cursos de graduação, em determinados momentos do calendário de 2017 visando promover o conteúdo de maneira mais lúdica e interativa. Ao utilizar-se de estratégias de jogos, a gamificação propõe o docente a apropriar-se das características estratégicas de desenvolvimento de jogo, para inserir o conteúdo programático nesse contexto e dessa forma atrair a participação voluntária da sala de aula. O objetivo do artigo é de apresentar relatos que apresentem formas de aplicação da técnica e, demonstram como seu uso não depende apenas de materiais sofisticados mas sim, da solução criativa ao utilizar-se da técnica. Observou-se como resultado a motivação dos alunos ao entrarem em contato com conteúdos dinâmicos, interativos e envolventes.

Palavras-chave: processos educativos. gamificação. jogos educativos.

Introdução

O uso de metodologias de ensino em sala de aula encontra-se em constante renovação diante das possibilidades que a tecnologia proporciona a servirem de incentivo no processo de ensino e aprendizagem. Da mesma forma que a tecnologia utilizada em sala de aula visa aproximar os estudantes com o conteúdo, também são responsáveis para a dispersão da atenção. O uso dos celulares, *tablets* e *smartphones* e a conexão com a internet possibilitam acesso a outros assuntos que estão além dos debatidos em sala de aula. Nesse sentido, cada vez mais educadores buscam renovar aperfeiçoar formas de lecionar seus conteúdos programáticos em sala de aula.

Dentro do leque de possibilidades em práticas inseridas no planejamento de aula, está o uso da técnica de Gamificação aplicada à educação. O termo tem origem em inglês da palavra *gamification*, corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. O assunto é tão recente que o termo foi cunhado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling¹ para referenciar o uso de processos para tornar transações (bancárias) mais agradáveis e rápidas (PELLING, 2011).

Comumente, o termo é entendido como a utilização das técnicas e táticas de jogos para engajar e motivar, pode ser definida de forma mais consistente como uma estratégia apoiada na aplicação de elementos de jogos para atividades sem vencedores necessariamente, para engajar pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas (KAPP, 2012). Esse conjunto de técnicas tem sido aplicado em instituições e empresas de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a persuadir a pessoas aderirem a comportamentos, ao uso de novas tecnologias, agilizar seus processos de aprendizado ou de treinamento e a tornar mais agradáveis tarefas repetitivas.

Nos últimos anos principalmente, game *designers* de diversas têm se dedicado a utilizar a mecânica de jogos em campos variados, como saúde, educação, políticas públicas, esportes ou aumento de produtividade (VIANNA, 2013).

Na educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema (LORENZONI, 2016, p.38).

A prática é muito associada à ludificação, visto que os sujeitos são mais facilmente atraídos por jogos, dinâmicas e atividades do que ações monótonas e repetitivas. Para Huizinga (2000), os jogos estimulam o interesse através dos desafios, por sua qualidade lúdica e sua função na cultura de atrelar desafio à prática do conhecimento.

Este trabalho tem como propósito estabelecer a reflexão das possibilidades da prática da gamificação em atividades de sala de aula, apresentando casos práticos aplicados com turmas de idades e graus de instruções distintas. Como objetivo, visa apresentar as práticas da gamificação como a prática pedagógica.

A justificativa para essa reflexão, encontra-se nos fatos que apresentam alunos que adentram a sala de aula cada vez menos passivos e com hábitos e práticas cada vez mais

¹ Disponível em: <<https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>> Acesso em: 17 nov. 2017.

ativas em busca dos conteúdos que sejam de seu interesse. Segundo a pesquisa TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) Educação, 52% dos alunos do ensino fundamental ao médio, usaram telefones celulares em sala de aula, seja em atividades escolares, ou não (CETIC, 2016). No ensino médio o percentual atinge 74%.

Tais atitudes e práticas em sala podem gerar o desinteresse no conteúdo, desestímulo ao estudo e afetar o rendimento escolar dos alunos ou acadêmicos. Essas situações-problemas podem ser sanadas ou ao menos contornadas com a aplicação de incentivos que visem a utilizarem esses aparelhos dentre outros recursos para incluir nas práticas das disciplinas.

O presente relato de experiência apresenta trabalhos aplicados ao longo de 2016 e 2017 em turmas de ensino técnico profissionalizante, e turmas de graduação, em que foram aplicadas dinâmicas, atividades e trabalhos que foram fundamentados em atividades de gamificação para gerar o incentivo à imersão nos conteúdos das disciplinas. Alguns casos foram necessários equipamentos digitais para a realização, enquanto outros foram utilizados apenas materiais acessíveis de sala de aula.

Desenvolvimento

A gamificação tem sido aplicada na educação há muito tempo, como no reconhecimento através de estrelinhas ou níveis de dificuldade aumentando gradualmente (FADEL, 2014), prática semelhante às aplicadas em jogos. Isto ocorre pois no contexto dos jogos, o indivíduo assume um papel e suas ações precisam ser coerentes com esse papel. No caso da sala de aula, há o papel de aluno e professor, ou de interessado e orientador.

Para atingir um objetivo, devem-se superar algumas metas e uma série de obstáculos. Vianna (2013) destaca quatro características que um jogo deve conter, sendo eles: a meta do jogo, as regras, o sistema de *feedback*² e a participação voluntária. A meta serve como orientação para atividade, e não um fim específico, diferente de objetivo, pois ela motiva a realização da atividade. Por isso, as regras devem nortear a maneira como os indivíduos devem agir e cumprir os desafios.

O sistema de *feedbacks* é a orientação dos jogadores em relação à posição referente aos elementos que regulam a interação do jogo. Os *feedbacks* também funcionam como pequenas etapas de conclusão do jogo, como objetivos menores. E, a participação voluntária,

² Feedback é a devolutiva que o professor ou tutor retorna ao estudante a fim de posicioná-lo a respeito do andamento das atividades ou da dinâmica do jogo.

ocorre por parte dos alunos, ou jogadores, em relação à disposição de participação e aceitar a meta, as regras e o sistema de *feedbacks* dos jogos.

Li, Grossman e Fitzmaurice (2012), apontam elementos presentes nos jogos que podem favorecer a motivação dos jogos: uso de situações fantasiosas para tornar a experiência mais emocionante; objetivos claros para que o jogador entenda o que deve ter que ser feito; feedback e orientação para favorecer resposta imediata do sistema ao jogador. Crescimento contínuo de habilidades aumentando de forma progressiva o conhecimento do usuário; tempo e pressão torna mais desafiadora; recompensas através de pontuação; estímulos no ambiente interno ou externo que podem garantir altos níveis de engajamento.

Com base nesses princípios, foram aplicados os estímulos de gamificação em atividades em turmas de nível escolar diferente como forma de analisar o desempenho das mesmas diante dos esforços em participação. Uma turma composta por cerca de 16 alunos de curso técnico em Comunicação Visual do PRONATEC (Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego) da Escola Estadual Clarinda Mendes de Aquino em Campo Grande - MS, em disciplinas de Produção Gráfica. Outras mecânicas de atividades com jogos foram aplicadas em universitários, com alunos de Comunicação Social com habilitação em Publicidade em disciplinas de Produção Publicitária e Planejamento de Propaganda, e Propaganda e com alunos do curso de Design, ambas da Universidade Católica Dom Bosco (UCDB).

Palavras Cruzadas e Caça Palavras

A proposta dessa atividade é trabalhar com tópicos, temas e palavras-chave ministradas em disciplina como forma dos alunos compreenderem e memorizarem os nomes técnicos. Realizado entre fevereiro a abril de 2017, essa atividade foi aplicada em uma turma de 27 alunos do 5º semestre do curso de graduação em Publicidade e Propaganda da UCDB.

A atividade foi motivada tendo em vista a dificuldade dos alunos de compreenderem e assimilarem termos técnicos que seriam cobrados posteriormente em prova (figura 1). A motivação para os alunos estaria na nota parcial da prova ser obtida através da atividade. O objetivo foi de passar o conteúdo mas evitar a metodologia de decorar os termos para apenas reproduzir na íntegra seu significado.

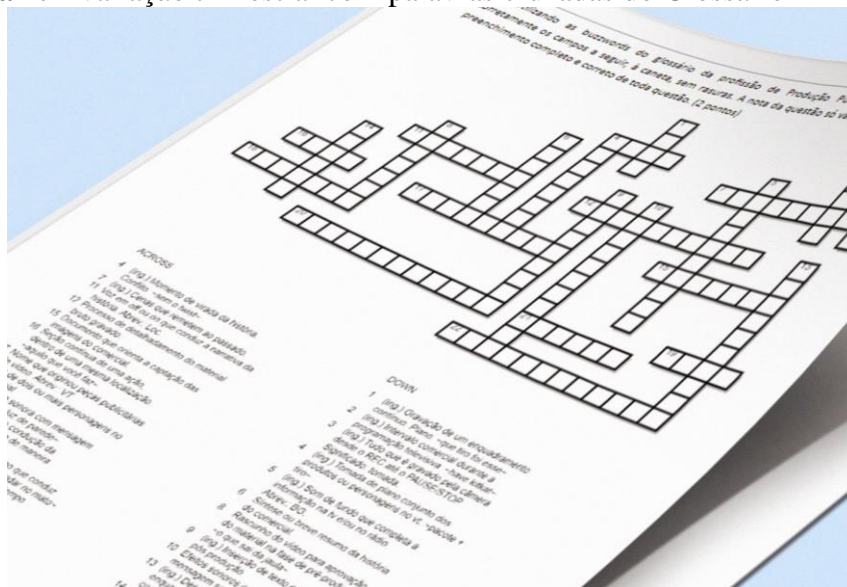
As regras consistiam em os alunos anotarem termos técnicos que eram pronunciados em todas as aulas, pelo menos uma palavra, e seu significado. Como forma lúdica, foi nomeado de Glossário, que englobaria os termos da disciplina. Dessa forma, a meta do jogo

seria a compreensão total dos significados dos termos e das palavras e a interpretação de palavras cruzadas em que as respostas seriam essas palavras e dessa forma o conhecimento seria aplicado em prática como forma de desafio, ao invés de cópia e cola.

O sistema de *feedback* foi explicitado que ao longo das aulas, eram escolhidos dois alunos aleatoriamente para escrever no quadro a palavra da aula passada como forma de reforço do conteúdo, como gancho para o conteúdo do dia e ainda faz com que os que não compareceram à última aula possam anotar o conteúdo e tirar dúvida.

No começo da atividade alguns alunos foram resistentes em anotar os termos no Glossário mas, como forma de contornar a situação, aderiu-se a uma espécie de pequeno *quiz* surpresa para que esses alunos fossem questionados sobre as palavras de últimas aulas e assim entenderam que estão pendente com conteúdo. Gradualmente esse imprevisto foi se solucionando a ponto de ocorrer a participação voluntária por parte dos mesmos.

Figura 1: Avaliação trimestral com palavras cruzadas do Glossário



Fonte: Produção do próprio autor, 2017.

Após a aplicação da atividade e a conclusão da mesma que culminou na avaliação trimestral, pode-se concluir que a metodologia surtiu efeito visto que de uma turma de 27 alunos, 22 acertaram de 80% a 100% da questão em formato de palavras cruzadas. Da mesma forma, a mesma dinâmica pôde ser adaptada posteriormente para a segunda avaliação trimestral mas dessa vez em formato de caça palavras.

Seu desenvolvimento pode ser feito direto nos *softwares* de texto ou nos diversos *sites* na internet que oferecem suporte para o desenvolvimento das palavras cruzadas de forma automática. Utilizado nessa atividade foi o www.puzzle-maker.com.

Como desvantagem, entende-se que essa dinâmica de jogo não é cooperativa, assim, não desenvolver a relação interpessoal dos alunos, porém, seu baixo custo de produção e desenvolvimento são totalmente adaptáveis para o planejamento escolar. O mesmo conteúdo pode ser transmitido de maneira informal através do jogo de palavras, o que alivia o peso e a pressão da cobrança de decorar palavras e significados para prova.

Jogo Eu Sou?

Inspirado no jogo de cartas da Estrela intitulado Eu Sou?, e em uma versão similar para celular intitulado Testa, essa atividade consiste basicamente segurar uma das palavras-chave trabalhadas em sala sob sua testa e em papéis ou outra superfície, e tentar acertar o nome correto através de palpites que os demais alunos respondem com sim ou não.

Aplicado em uma turma concomitante com 16 alunos de ensino técnico em Comunicação Visual, na disciplina de Produção Gráfica. A metodologia desenvolve-se em dividir a sala em grupos de 5 a 8 integrantes. E, as regras baseiam-se em que cada aluno anotar em um papel uma palavra ou um tema abordado em sala, no caso da disciplina, o desafio foi anotar um dos tipos de impressão ou dos tipos de papéis. Colar esse papel na testa do colega ao lado, e um por vez perguntam pra roda as características da sua palavra chave a fim de acertar através dessas dicas.

O sistema de *feedback* ocorre durante a realização da atividade pois na medida em que os demais colegas da roda perguntam a respeito da sua palavra, os próprios alunos conversam entre si para decidirem a resposta para a dica do colega de atividade. É imprescindível que as perguntas elaboradas sejam de múltipla escolha em que o restante da roda deve responder apenas sim ou não. Os alunos chegam a um consenso refletindo sobre os assuntos da aula.

A devolutiva dada aos competidores no decorrer das atividades funciona como uma orientação para a continuidade do jogo, e, assim como utilizado nos *games* contribui para resgatar o jogador a se manter ativo no jogo.

Feedback e Orientação favorecem respostas imediatas do sistema ao jogador. Isso possibilita que falhas possam ser evitadas, ou que o sujeito possa ser conduzido na recuperação de algum erro, caso ocorra alguma dessas situações. Além de corroborarem o maior aproveitamento do jogador no jogo, também aumentam os

níveis de engajamento do indivíduo. (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 26)

Figura 2: Dinâmica em sala com turma de ensino técnico no jogo Eu sou?



Fonte: Produção do próprio autor, 2017.

A participação voluntária foi perceptível durante a execução da atividade no sentido de que os próprios alunos na medida em que iam recebendo as dicas através de suas perguntas, perceberam que as informações ministradas em aula servem de base para compreender sua palavra-chave e, aos que acertaram, passaram a colaborar para os demais acertarem também.

É plausível concluir que a dinâmica do jogo proporciona motivação para os alunos durante a aula em diversos aspectos. Primeiro que a própria formação circular para o desenvolvimento do jogo já rompe com o formato padrão de carteiras alinhadas. Depois, que para escolher a palavra para o colega e adivinhar a sua palavra, os alunos são estimulados a revisitar os conteúdos vistos em sala e utilizar o conhecimento para desvendar o jogo. E os materiais para desenvolvimento podem ser simples como papel e caneta, ou tecnológicos, como aplicativo ou cartas impressas.

Quick Draw Google

Essa atividade consiste em desenvolver o conteúdo da disciplina e a expressividade. Consiste em desenhar no quadro palavras ou assuntos solicitados pelo professor, sem mencionar nenhuma palavra, e que o grupo do aluno responsável por desenhar deve acertar do

que se trata. A meta do jogo consiste em obter o maior numeração de pontuação obtida através dos acertos para ganhar o desafio.

As regras são similares às do jogo de adivinhação denominado Imagem em Ação da Grow, em que o desafio é de transmitir a palavra sorteada para o papel. Essa dinâmica explora tanto as habilidades de desenho como a capacidade criativa. A sala deve ser dividida em grupo de 5 a 7 integrantes, e randomicamente, um aluno por vez escolhe uma palavra chave e tenta expressar no quadro com o canetão ou através da plataforma de desenho automático da Google, o Quick Draw, que auto completa o desenho realizado, o que facilita a atividade.

O jogo foi aplicado na turma de ensino técnico de Comunicação Visual, com 16 alunos, na disciplina de Criatividade, durante a aula final após o conteúdo para a primeira avaliação já ter sido ministrado. No caso, a escola possui a lousa digital, o que colabora para desenhar com caneta digital direto na lousa e interação com o *site*.

O sistema de *feedback* dessa dinâmica ocorre gradualmente, pois a medida que os grupos acertam as palavras, pequenos pontos estimulam a participação, a cooperação e a competição entre os participantes. Nesse caso, consiste a participação voluntária dos indivíduos. No intervalo entre uma palavra e outro, o professor pode interromper a dinâmica para explicar o real significado da palavra caso o grupo não acerte.

Figura 3: Dinâmica em sala com jogo Quick Draw em turma de ensino técnico



Fonte: Produção do próprio autor, 2017.

É possível concluir que a atividade praticada em sala estimula os alunos a expressar seus conhecimento a fim de pontuar na dinâmica para sua equipe. Assim como os alunos são

estimulados através de jogos de percepção e raciocínio, o uso do Quick Draw também estimula essa prática integrado com o conteúdo e relacionado com a disciplina.

É relevante ressaltar que a motivação dos alunos é percebida ao longo do envolvimento com a atividade no instante em que os alunos ficam em pé (figura 3) durante a atividade, o que demonstra que os mesmos saem da zona de conforto e procurar focar no desenvolvimento da dinâmica do jogo.

Infere-se que o jogo pode ser aplicado nas mais variadas disciplinas dos demais cursos visto que o conteúdo das palavras e os assuntos da atividade podem adaptados a partir do próprio planejamento curricular. Da mesma forma para sua realização, tendo em vista que os equipamentos mínimos necessários para realização encontram-se em sala, a lousa e o canetão.

Jogo Perfil

A dinâmica em questão se trata de uma adaptação do jogo Perfil da Grow, que consiste em um jogo individual ou cooperativo de adivinhação através de dicas presente em cartas. Em um tabuleiro, as peças dos personagens locomovem-se para concluir o ciclo e ganhar o jogo.

Na disciplina de Produção Publicitária para os Meios Eletrônicos do curso de graduação em Publicidade e Propaganda, o jogo foi adaptado para a temática do conteúdo da matéria, sendo assim, as palavras e dicas relacionam-se com a área de produção audiovisual, de imagem e de som. Ocorreu em maio de 2017.

Para a realização da mesma, a turma de 27 alunos foi dividida em duas equipes. A mecânica do jogo e a meta foram explícitas aos alunos: acertar a palavra chave da carta com o menor número de dicas para obter maior pontuação. Um aluno de cada grupo lerá as dicas para a sua equipe que deve acertar a palavra chave através de dicas enumeradas no cartão.

As regras consistem em procurar responder ou palpar dentro do tempo de um minuto depois de lido a dica enumerada. As dicas costumam variar de até dez em cada carta, para essa disciplina foram desenvolvidas com uma linguagem um pouco mais informal dentro do conteúdo da disciplina, para que uma leitura humorada e relacionada com os temas da aula.

O sistema de *feedback* ocorre no sentido em que as pontuações são obtidas diante de cada carta e palavra-chave. Os alunos ao tentarem adivinhar a palavra em que seu oponente lê para o grupo, podem ir anotando perguntas e dúvidas para solucionar com o professor que comenta com a turma ao final da atividade.

Figura 4: Jogo perfil adaptado para disciplina em turma de graduação



Fonte: Produção do próprio autor, 2017.

A participação voluntária ocorre através da competitividade que, em equipes, desejam obter a maior pontuação no jogo. Foi necessária uma adaptação na dinâmica pois, na medida em que uma equipe procura responder o desafio, a outra equipe dispersava a atenção, para isso, foi proposto que a outra equipe teria apenas um palpite de chute a qualquer hora diante das dicas da equipe adversária.

Conclui-se que o envolvimento da turma foi gratificante na medida em que todos interagiram e participaram dos jogos e puderam relacionar a prática com o conteúdo da disciplina. Como o jogo é consideravelmente conhecido para os alunos, foi fácil a compreensão da dinâmica da atividade e o jogo se estendeu durante todo o tempo de aula, o que causou espanto por parte de alguns ao perceberem que a aula havia chegado ao final.

Em análise preliminar, os quatro jogos e dinâmicas apresentados, seguiram a metodologia de desenvolvimento de jogo e proporcionaram a interação entre os alunos durante a aula. Outro fator que contribuiu para a realização, foi o fato de se utilizar estruturas simples e objetivas nas atividades, o que facilita o entendimento do jogo e foca a atenção toda para o conteúdo e os objetivos da atividade.

Considerações Finais

Foi possível que a Gamificação funcionou com uma interface para a prática do ensino, alterando o ambiente escolar e adaptado para demandas socialmente exigidas na educação,

podendo mesclar as práticas teóricas com novos métodos de aprendizagem. Em um ambiente bastante didático, lúdico e interativo, os alunos e acadêmicos sentem-se à vontade para interagir, pois a aula é nivelada ao seu desenvolvimento e explorada em formato de diversão que o jogo proporciona.

Os jogos são estimulantes e apresentam situações desafiadoras, pois os mecanismos de jogos “funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes” (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 13). Tanto na escola como na universidade os jogos foram aceitos por parte dos alunos, o que demonstra que o estímulo foi independente em ambas as situações.

É importante destacar que a cooperação e o envolvimento são fatores chave para o sucesso da aplicação dos jogos em sala. As atividades funcionaram também como forma de estreitar o relacionamento entre os alunos, fazendo-os com que se sintam envolvidos no processo de aprendizado dos colegas de sala também.

Professores e alunos aproximam o conhecimento, o que torna a sala de aula um ambiente de relação bilateral, e não mais unidirecional. A sala de aula se torna um ambiente propício para discussão, envolvimento e não apenas ambiente sério e rígido. A gamificação já está comum no dia a dia dos alunos, nos jogos de computador, celulares e consoles. Da mesma forma na educação, os alunos estão acostumados a conquistar pequenos pontos, em provas e trabalhos, para obtenção de uma meta final, a conclusão da disciplina. Por isso a aplicação de gamificação voltada para o envolvimento com as disciplinas são bem vindas.

Portanto, desenvolver as atividades do conteúdo programático com uso de técnicas de jogo através da gamificação, se torna uma ferramenta para o relacionamento entre o docente e o discente, a fim de aproximá-los nessa relação em que o conteúdo se torne algo empolgante e desafiador. A escola e a sala de aula se configurem como um ambiente para troca de informação mas também de experiência.

REFERÊNCIAS

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania R; FADEL, Luciane M. **A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional:** in Gamificação na Educação. Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CETIC. **Pesquisa TIC educação 2016.** Disponível em: <<http://cetic.br/pesquisa/educacao/indicadores>>. Acesso em: 25 out. 2017.

FADEL, L. M. et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KAPP, Karl M. **The Gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LI, Wei; GROSSMAN, Tovi; FITZMAURICE, George. GamiCAD: A Gamified Tutorial System for First Time AutoCAD Users. **UIST '12**, Cambridge, Massachusetts, USA, p. 103-112, out. 2012. Disponível em: <http://www.dgp.toronto.edu/~tovi/papers/2012_UIST_gamicad.pdf>. Acesso em: 21 set. 2017.

LORENZONI, Marcela. **Pequeno glossário de inovação educacional**. São Paulo: Geekie, 2016.

PELLING, Nick. The (short) prehistory of “gamification”.... **Funding Startups (& other impossibilities)**, Reino Unido, ago. 2011. Disponível em: <<https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>>. Acesso em: 26 set. 2017.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc.**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

ANEXO- RELATÓRIO ANTI-PLÁGIO

Documentos candidatos

- pt.slideshare.net/ef... [1,48%]
- revistas.ua.pt/index... [1,09%]
- ludificar.blogspot.c... [0,76%]
- salaaberta.com.br/le... [0,6%]
- researchgate.net/pub... [0,1%]
- issuu.com/cepsf/docs... [0,02%]
- issuu.com/cepsf/docs... [0,02%]
- youtube.com/watch?v=... [0%]

Arquivo de entrada: [Artigo_gamificação no ensino e aprendizado_JBE2018.docx](#) (3515 termos)

Arquivo encontrado		Total de termos	Termos comuns	Similaridade (%)	
pt.slideshare.net/ef...	Visualizar	12120	229	1,48	
revistas.ua.pt/index...	Visualizar	635	45	1,09	
ludificar.blogspot.c...	Visualizar	991	34	0,76	
salaaberta.com.br/le...	Visualizar	1143	28	0,6	
researchgate.net/pub...	Visualizar	8402	13	0,1	
issuu.com/cepsf/docs...	Visualizar	70	1	0,02	
issuu.com/cepsf/docs...	Visualizar	70	1	0,02	
youtube.com/watch?v=...	Visualizar	36	0	0	
passaidireto.com/arq...	-	-	-	-	Download falhou. HTTP response code: 0
passaidireto.com/arq...	-	-	-	-	Download falhou. HTTP response code: 0

CopySpider

Ferramentas Ajuda

Ad. arquivo Ad. URL Iniciar Parar Limpar Opções

E-mail Modo de pesquisa

Nome do arquivo de entrada	Relatório	Tempo	Progresso	Chance	Status	Principal	Remover
C:\Users\Nás\Documents\Marido\Mestrado\COMUNICACAO\...	Analisar	00:03:36	100%	1,48%	Ok		

Referência Bibliográfica Automática

Acesse <https://referenciabibliografica.net>

Versão: 1.3.5 RC2