

Expressa: Uma Gamificação como Instrumento de Apoio ao Engajamento de Alunos no Processo de Ensino e Aprendizagem do Idioma de Inglês

Title: *Expressa: A Gamification as a Tool to Support Student Engagement in the English Language Teaching and Learning Process*

Suzana Lustosa de Sousa^{1,2}, Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira¹, Isaac Souza Elgrably²

¹Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (PPGCC) - Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém – PA – Brasil

²CESUPA - Centro de Ensino Superior do Pará, Belém – PA – Brasil

lustosasuzana@hotmail.com, srbo@ufpa.br, isaacelgrably@hotmail.com

Abstract. Introduction: Gamification and educational games have gained prominence as effective tools for promoting meaningful learning. **Objective:** This study explores the use of gamification as a strategy to engage students in learning the English language. **Methodology:** Using the Octalysis Framework, a board game called Expressa, inspired by the Harry Potter theme, was developed to encourage interaction and language practice in a dynamic way. The game was tested in two case studies: one with students from an English language course and another with university students majoring in English. **Results:** The results indicate that the gamified approach contributed to student engagement and motivation, reinforcing language practice.

Keywords. Gamification, English Teaching, Board Games, Active Methodologies, Student engagement

Resumo. Introdução: A gamificação e os jogos educacionais têm ganhado destaque como ferramentas eficazes para promover aprendizado significativo. **Objetivo:** Este trabalho investiga o uso da gamificação como estratégia para engajar alunos no aprendizado do idioma inglês. **Metodologia:** A partir da ferramenta Octalysis Framework, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro chamado Expressa, inspirado na temática de Harry Potter, com o objetivo de estimular a interação e a prática da língua inglesa de forma dinâmica. O jogo foi testado em dois estudos de caso, um com alunos de um curso livre de inglês e outro com universitários do curso de Letras-Inglês. **Resultados:** Os resultados indicam que a gamificação contribuiu para o engajamento e a motivação dos estudantes, além de reforçar a prática do idioma.

Palavras-Chave. Gamificação, Ensino de Inglês, Jogos de Tabuleiro, Metodologias Ativas, Engajamento de Alunos

1. Introdução

Durante os anos de 2019 e 2023, houve uma crescente na publicação de estudos sobre gamificação na educação [Sousa *et al.* 2024a], especialmente nos anos de 2021 e 2022, o que pode estar relacionado à pandemia da Covid-19 ocorrida durante o ano de 2020.

Um das medidas mais significativas adotadas durante este período, foi a migração do ensino presencial para ensino remoto [Martins *et al.* 2021], então o uso de metodologias ativas demonstrou-se necessário.

Neste contexto, este trabalho tem o objetivo de abordar o uso de metodologias ativas na educação, mais precisamente, com o uso de gamificação. Para isso, inicialmente, é de extrema importância apresentar uma distinção entre gamificação e jogos educacionais. Enquanto os jogos (games) são experiências completas com regras, objetivos, narrativas e elementos lúdicos, a gamificação refere-se à aplicação de elementos de design de jogos — como pontos, níveis, desafios e recompensas — em contextos não lúdicos, como o ambiente escolar, com o objetivo de aumentar o engajamento e a motivação dos participantes [Deterding *et al.* 2011; Chou 2015]. Assim, neste trabalho, foi desenvolvida uma abordagem gamificada com o intuito de engajar alunos no ensino da língua inglesa. O jogo foi desenvolvido baseado na ferramenta criada pelo autor Yu Kai Chou [Chou 2015], o *Octalysis Framework*, alinhado a insumos extraídos de estudos sobre gamificação na educação. A ferramenta foi testada em seu público-alvo e demonstrou resultados positivos referentes ao ensino e aprendizagem e ao engajamento de discentes em sala de aula. A ferramenta busca ser um apoio a docentes em cursos livres de inglês em turmas de alunos que já possuem certo domínio do idioma.

Este trabalho está estruturado da seguinte forma: na Seção 2 é possível encontrar o detalhamento teórico ao qual foi embasado o trabalho, tratando do ensino de idiomas, gamificação e jogos de tabuleiro; na Seção 3 é possível observar dois trabalhos relacionados, que também abordam gamificação na educação; na Seção 4 é abordado o detalhamento dos componentes e das regras do jogo; na Seção 5 é apresentada a avaliação realizada a partir de dois estudos de caso; e, por fim, na Seção 6 é apresentada a conclusão do trabalho, onde também são definidos as limitações e os trabalhos futuros.

2. Fundamentação Teórica

Antes de abordar o ensino de línguas, é fundamental considerar o ensino de forma geral, destacando a Taxonomia de Bloom [Cabral 2019]. Criada por Benjamin Bloom, essa taxonomia organiza o aprendizado em seis níveis do Processo Cognitivo: Conhecimento, Compreensão, Aplicação, Análise, Síntese e Avaliação. Em 2001, Krathwohl revisou essa estrutura, renomeando os níveis com verbos e introduzindo a Tabela Bidimensional da Taxonomia de Bloom, composta pelas dimensões do Conhecimento (Factual, Conceitual, Procedural e Metacognitivo) e do Processo Cognitivo (Lembrar, Entender, Aplicar, Analisar, Avaliar e Criar) [Anderson & Krathwohl 2001]. No ensino de línguas destaca-se a importância das *hard skills*, ligadas a certificações e diplomas, e das *soft skills*, associadas a habilidades interpessoais [Pueridomus 2023]. Estas últimas são essenciais para a compreensão dos aspectos culturais e sociais da língua aprendida.

Mesmo com a constante falha dos métodos tradicionais de ensino para engajar alunos, o que resulta na desmotivação e baixa retenção de conteúdos [Richards & Rodgers 2001; Lightbown & Spada 2013], ainda é possível reverter este quadro com a inserção de metodologias ativas no ensino, dentre elas está a gamificação, que é a aplicação de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos [Chou 2015], como o educacional, por exemplo. Jogos educacionais além de tornarem o

aprendizado mais prazeroso e colaborativo, também contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais [Plass, Homer, & Kinzer 2015] e demonstram aumentar o engajamento e a motivação dos alunos [Deterding *et al.* 2011].

Mesmo que haja uma lacuna significativa na aplicação e prática de jogos de tabuleiro para o ensino de línguas em ambientes universitários, especialmente no Brasil, onde a presença de metodologias tradicionais predominam [Moran 2000], apresentando um potencial único no ensino de idiomas, jogos de tabuleiro criam uma oportunidade de interação verbal, resoluções de problemas e aprendizado contextualizado [Hinebaugh 2009; Tan *et al.* 2016].

3. Trabalhos Relacionados

Barreto *et al.* (2021) realizaram um estudo de caso de natureza qualitativa sobre a aplicação de gamificação no contexto educacional para o ensino de ciências naturais com objetivo de dimensionar a importância da abordagem no engajamento dos alunos durante seu processo de aprendizagem. A pesquisa qualitativa foi conduzida em 4 etapas, onde na primeira foi realizada uma análise de contexto, seguida para a segunda etapa, onde o uso de jogos e a gamificação na educação foram esclarecidos aos participantes, na terceira etapa ocorreu a aplicação de uma abordagem gamificada e na última etapa ocorreu a socialização, uma roda de conversa sobre as experiências vividas. O estudo concluiu que o uso de uma abordagem gamificada engaja os alunos, medida a partir do imenso interesse demonstrado, onde houve destaque no uso de competição.

Filho (2024) abordou o uso de metodologias ativas no curso de licenciatura em ciência da computação, mais especificamente a gamificação. O estudo propôs uma investigação de campo com abordagem exploratória-descritiva de natureza qualitativa que englobou tanto a criação como a aplicação de gamificação utilizando *framework* específico mencionado em seu trabalho. A abordagem permeou toda a disciplina proposta através da seleção de níveis pelos próprios alunos, que tinham a liberdade de mudá-lo em momentos posteriores. Os níveis possuíam pontuação diferentes. O trabalho concluiu que foi importante o uso da gamificação aplicada de forma contínua bem como seu uso em disciplinas específicas, o aumento de engajamento, de retenção de conteúdo, de motivação e promoção de colaboração e interação.

O trabalho proposto neste artigo, apesar de apresentar semelhanças com os mencionados acima, como no uso de *framework* para criação de gamificação e uso de abordagens e natureza parecidas para a aplicação, o jogo Expressa aborda o uso de tabuleiro para ensino e aprendizagem de línguas, tendo como idioma escolhido o inglês, onde o foco principal está em quais gatilhos mentais as mecânicas desenvolvidas buscavam acionar nos participantes, bem como seu alinhamento à Taxonomia de Bloom.

4. O Jogo

Com o nome *EXPRESSA*, derivado das palavras “expressão” + “express”, por conta da temática da série de livros e filmes de *Harry Potter*, ao qual se apoia todo o jogo, o Expressa trata-se de um jogo de tabuleiro onde seu progresso é dado a partir do acerto de perguntas e respostas escolhidas por um *deck* de cartas. O jogo possui competição e colaboração como seus pilares para garantir a participação de toda a turma que participará do jogo. O público-alvo são estudantes do idioma inglês em estágios mais avançados, onde já é possível observar a fluência no idioma, necessitando apenas de

prática de conversação. Toda gamificação foi desenvolvida a partir da ferramenta de Yu Kai Chou (2015), chamada de *Octalysis Framework*, onde seu objetivo foi sistematizar a criação de abordagens gamificadas, nos mais variados contextos, a partir do uso de motivadores intrínsecos e extrínsecos associados a gatilhos mentais específicos e a mecânicas e elementos de jogos.

O jogo é dividido em três etapas, possuindo duas fases principais. A primeira etapa é a criação das equipes. Apesar do jogo ter se demonstrado adaptável, ele é pensado para se jogar em até 16 pessoas divididas em 4 equipes com 4 participantes em cada uma. Ao fim da definição das equipes, é possível dar início ao jogo, que funcionará de forma simultânea, pois as 4 equipes possuirão tabuleiros únicos para seu progresso.

O professor tem um papel fundamental no jogo, o de monitorar e tirar dúvidas durante todo o percurso. É importante ressaltar a presença do Manual do Jogo, criado com a finalidade de detalhar os papéis e instrumentos, bem como as fases e os critérios de vitória. Os papéis, instrumentos e mecânicas serão detalhados em subseções a seguir.

4.1. Papéis Envolvidos e Instrumentos Utilizados

A Tabela 1 detalha os participantes do jogo e as ações que serão necessárias durante todo processo, ressaltando que o papel dos jogadores pode mudar em até 3 vezes dependendo de seu sucesso ou insucesso durante as partidas. A monitoria por parte do professor é fundamental para garantir o aprendizado e observar e garantir o engajamento.

A mudança de característica dos jogadores serve para garantir sua permanência no jogo, mesmo que este perca, para que, ao avançar para a última fase, quem perdeu ainda possa auxiliar quem venceu e a competição também ganhar teor de colaboração.

Tabela 1. Os Papéis dos Participantes

<i>Tipo de Participante</i>	<i>Ações</i>	<i>Papéis</i>
Professor	Este participante deve informar as regras aos demais, garantir o bom funcionamento do jogo, tirar dúvidas, mediar possíveis conflitos e garantir que o objetivo primário seja atingido.	Monitor
Aluno	É esperado que este jogador seja responsável por todo andamento das partidas, que conheça/respeite as regras, faça alianças e responda às perguntas selecionadas.	Jogador-Individual
		Jogador-Aliado
		Jogador-Líder

Abaixo está a lista e definição mais detalhada de como os jogadores devem se comportar ao decorrer do jogo:

- **Jogador-individual:** durante a primeira fase, todos os jogadores são jogadores individuais e o foco está na competição. Seu objetivo será avançar no tabuleiro e pontuar mais que os demais adversários;

- **Jogador-aliado:** os jogadores que perderam durante a primeira partida podem escolher ou ser escolhidos pelos jogadores que venceram. Seu papel é de auxílio durante a segunda e última rodadas no jogo, servindo de apoio para caso seu jogador-líder não consiga responder corretamente uma questão;
- **Jogador-líder:** este é determinado a partir da vitória na última rodada. Será responsável por associar-se a outros três jogadores que perderam e seguir para a última rodada, sendo parte principal da equipe, atuando como seu representante. Seu papel envolve seguir na jogada e solicitar auxílio aos seus jogadores-aliados sempre que julgar necessário.

O primeiro instrumento a ser mencionado é o tabuleiro, seguindo a temática de *Harry Potter* e tendo sido criado inteiramente pelo *software* gratuito Miro. É possível observar na Figura 1 que os caminhos presentes no tabuleiro são individuais para os 4 jogadores que estarão presentes, onde cada coloração indica o nível da carta que deverá ser lida e respondida, cartas essas que também serão detalhadas. As casas de cor preta com ponto de interrogação indicam cartas de vantagens e desvantagens que devem ser retiradas de sua pilha de cartas correspondentes, que devem estar posicionadas em cima dos desenhos presentes. Vale ressaltar que as casas posicionadas nas extremidades com a coloração cinza não devem ser consideradas, tratando-se apenas de escolha de design, pois facilitou a curva necessária que o jogador deve realizar no tabuleiro.

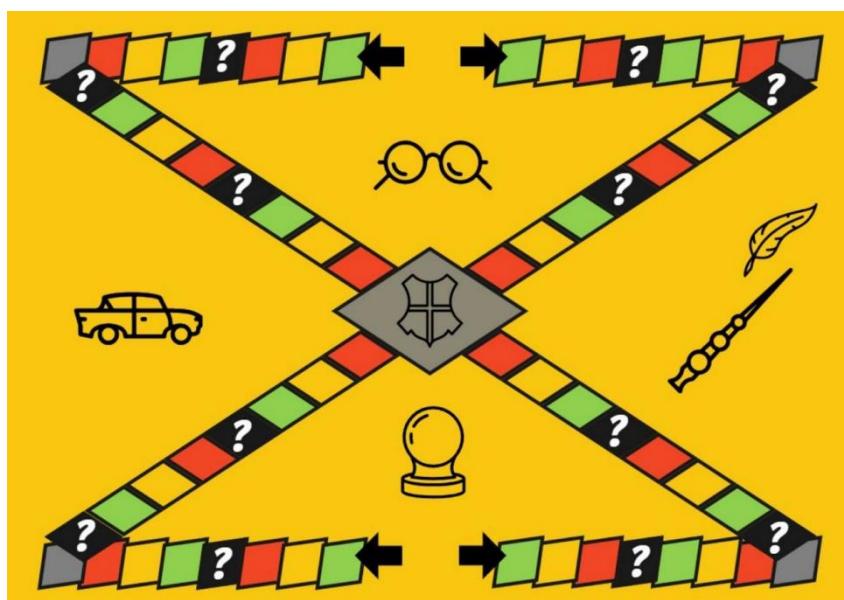


Figura 1. O Tabuleiro

As cartas, mostradas na Figura 2, que serão utilizadas baseadas na posição que o jogador estará no tabuleiro, possuem 3 níveis (fácil, médio e difícil) e são representadas por cores e pontuações diferentes. As cartas de vantagem e desvantagem, também chamadas de cartas especiais, são pretas e também são invocadas baseadas na posição do jogador e em regras específicas. A Figura 3 mostra a parte da frente de todas as cartas, expondo o conteúdo que deve ser lido. As cartas também foram inteiramente criadas usando a ferramenta do Miro.

Seguindo a mesma ordem de posicionamento das cartas acima, observa-se a visão frontal das cartas, onde: as cartas de nível fácil possuem perguntas de múltipla

escolha e a indicação da opção correta; as cartas de nível médio possuem perguntas livres; e as cartas de nível difícil possuem comandos solicitando frases, onde o tempo verbal e o vocabulário que deve ser usado é detalhado. Por fim, a última carta mostra o exemplo de uma carta especial, que apresenta um comando que deve ser seguido pelo jogador que a retirou.



Figura 2. Visão Traseira das Cartas de Perguntas e Especiais



Figura 3. Visão Frontal das Cartas de Perguntas e Especiais

O último instrumento a ser usado são os pinos, presente na Figura 4, que foram adquiridos em plataforma de vendas *online* e escolhidos a partir do critério da temática.



Figura 4. Os Pinos

4.2. Mecânicas

Após a criação das equipes, a primeira fase apresenta a competição entre os jogadores individuais, onde a resolução dos problemas apresentados nas cartas é iniciada a partir do primeiro jogador a ler a pergunta para os seus adversários, onde são os jogadores que escolhem que inicia. Abaixo, é possível ver uma lista e o detalhamento das mecânicas:

- **Criação de decks:** os participantes, tanto na primeira quanto na segunda rodada, devem escolher três cartas de perguntas de cada cor, totalizando 9 cartas. Ao acabar as cartas durante o jogo, os participantes podem retirar novas cartas das pilhas correspondentes;
- **Leitura de cartas:** a leitura precisa ser realizada pelo jogador adversário ao lado;
- **Perguntas e respostas:** as perguntas presentes em cartas de nível médio e fácil apresentam indicação explícita da resposta correta, mas as cartas de nível difícil indicam a linha que o aluno deve seguir, indicando maior nível de discricionariedade dos participantes. As cartas possuem o objetivo de testar os conhecimentos e fazer o uso de sua criatividade;
- **Competição e colaboração:** o jogo inicia apenas com a competição, mas na segunda fase, com novas equipes formadas por jogadores-líderes e jogadores-aliados, o foco é na colaboração, mesmo que a competição de enfrentar outras equipes ainda esteja presente;
- **Cartas especiais:** utilizando um componente de sorte e imprevisibilidade, as cartas especiais de vantagem e desvantagem oferecem ao jogador a possibilidade, ou a não sorte, de uma busca mudança de estado em seu jogo. Ao retirar uma carta de vantagem, o jogador pode escolher a melhor forma;
- **O Progresso no tabuleiro:** o progresso só será possível a partir das respostas corretas dadas pelos participantes, onde o *feedback* poderá ser visualizado por meio das posições dos pinos e das cartas que o jogador deve acumular para fins de contabilização de sua pontuação. Independente da posição dos demais jogadores, o jogo deve ser finalizado quando qualquer jogador chegar ao centro;
- **Pedidos de ajuda:** os jogadores-líderes poderão solicitar 3 pedidos de ajuda durante a rodada final aos seus jogadores-aliados, mas ao acertar a pergunta seu pedido é mantido, o pedido de ajuda só será descontado em caso de erro;
- **Pontuação:** durante a primeira rodada a pontuação será baseada na pontuação das cartas, já na segunda os jogadores-aliados pontuam baseado apenas em seus auxílios bem sucedidos aos jogadores-líderes, também baseado nas cartas, ganhando metade da pontuação correspondente. Ao final, apenas a maior pontuação da equipe de aliados poderá ser somada à pontuação de seu jogador-líder, tanto na primeira quanto na segunda rodada. Vence quem possuir pontuação maior.

5. Avaliação do Jogo

Dois estudos de caso foram conduzidos com a finalidade de mensurar a eficiência do jogo em seu papel de engajar estudantes da língua inglesa. O primeiro estudo foi realizado na instituição de ensino Cultura Inglesa, com alunos do nível avançado, com alta fluência no idioma, com faixa etária entre 13 a 14 anos. Já o segundo estudo de caso foi realizado na Universidade Federal do Pará, onde os alunos eram estudantes do quinto período do curso de Letras-Inglês, com alto domínio no idioma, onde alguns já trabalhavam como docentes em instituições de cursos livres de inglês.

A avaliação foi dividida em quatro etapas, as duas primeiras compõem a execução do jogo e as duas últimas compõem a avaliação. Antes da execução do jogo, o

manual foi disponibilizado e iniciou-se uma breve explicação sobre as regras. Ao finalizar o jogo, a etapa de avaliação iniciou com uma análise SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities e Threats*) para que os alunos ficassem livres para expressar suas visões, seguida pela aplicação de formulário com 8 perguntas de múltipla escolha. Em subseções a seguir serão demonstrados os resultados.

5.1. Relatos da Primeira Avaliação

Com apenas 10 alunos presentes na turma da Cultura Inglesa, uma breve adaptação foi necessária, com apenas três equipes, apenas uma equipe foi capaz de conter 4 participantes, as duas demais permaneceram com 3. A execução do jogo precisou iniciar com quase 30 minutos de atraso, contado o tempo de espera e uma *warm up* não previsto iniciado pelo professor. Também houve a saída não prevista por parte de uma das alunos, o que também não se demonstrou um problema, tendo em vista que os caminhos de cada aluno eram individuais.

De forma geral, embasado em observação, na análise *SWOT* e no formulário, os alunos demonstram visão positiva sobre o jogo e bastante engajamento durante a atividade. A presença da monitoria também foi essencial para tirar dúvidas e fazer confirmações da constatação de alguns alunos. Dúvidas e erros surgiram durante a execução, como exemplo do uso das cartas especiais e em quais momentos usá-las e se determinada carta era de vantagem ou desvantagem. Na Tabela 2 é possível visualizar os pontos positivos, negativos e pontos de sugestão feitos pelos participantes.

Tabela 2. Pontos Fortes, Fracos e Sugestões de Melhoria do Primeiro Estudo

Pontos Fortes	Pontos Fracos	Sugestão de Melhoria
Praticar novas palavras	Palavras muito fáceis	Palavras mais diversas/menos óbvias
Múltiplas alternativas nas cartas fáceis	Desnívelamento de dificuldade (cartas fáceis mais difíceis que as cartas difíceis)	Caminho único (semelhante ao banco imobiliário)
Formação de frases incentiva a criatividade	Duração (muito longo)	Diminuir o número de casas e usar dados para controlar a duração

5.2. Relatos da Segunda Avaliação

O estudo de caso na Universidade Federal do Pará (UFPA) iniciou 15 minutos antes do previsto e com o número ideal para formar as 4 equipes com 4 integrantes em cada. Os alunos, de forma geral, demonstraram-se mais críticos que os participantes do estudo anterior, o que pode estar fortemente associado ao seu caráter acadêmico e profissional na língua inglesa.

A análise *SWOT* realizado neste estudo durou o dobro do tempo do estudo do primeiro caso, onde a maior partes do pontos debatidos corroboraram com o que os alunos do primeiro estudo de caso já haviam demonstrado, o que pode ser visualizado na Tabela 3.

Durante a aplicação do questionário de *feedback*, os alunos demonstraram-se mais positivos que os alunos do primeiro estudo, como no uso do manual e da adequação da duração do jogo, o que pode estar relacionado ao fato de terem tido mais tempo que no primeiro estudo de caso. O teor mais crítico e assertivo pôde ser observado por conta do elevado conhecimento técnico sobre o tema, onde houve

sugestões mais "diretas ao ponto", mas os pontos fracos assemelharam-se bastante com os pontos fracos apontados pelos alunos do primeiro estudo.

Tabela 3. Pontos Fortes, Fracos e Sugestões de Melhoria do Segundo Estudo

Pontos Fortes	Pontos Fracos	Sugestão de Melhoria
Inovação (avanço através de cartas e não dados)	Ambiguidade nas cartas fáceis	Indicar na carta se são de vantagem ou não
Dificuldade diversificada	Respostas com sonoridades semelhantes	Adicionar soletração nas perguntas de múltipla escolha
Abordagem de tópicos gramaticais com exemplos para auxiliar	Comandos confusos nas cartas especiais	Dar ao aluno a possibilidade de duas respostas corretas (contorno da ambiguidade)
A forma de abordagem dos vocabulários	Baixa clareza nas cartas especiais (se eram de vantagem ou não)	Fazer uma segunda, e mais curta, versão do jogo
Perguntas desafiadoras e comandos divertidos	Muitas referências sobre a temática (prejudica quem não conhece)	Dar mais tentativas para responder
Resgate de conhecimento prévio de vocabulário	Desnívelamento de dificuldade (cartas fáceis mais difíceis que as cartas difíceis)	Dar mais exemplos de resposta (nas cartas)
Duração do jogo (apropriada)	-----	-----

5.3. Visão Geral dos Discentes

Além das percepções qualitativas observadas durante as atividades, foi possível notar alguns impactos objetivos. Durante as partidas, todos os participantes mantiveram-se ativos e envolvidos ao longo de toda a duração do jogo, demonstrando atenção às regras, cooperação entre colegas e participação nas dinâmicas propostas. Essa constatação foi reforçada pelo uso da análise SWOT e dos questionários aplicados, onde a maioria dos respondentes relataram que o jogo os motivou a se engajar mais nas atividades em sala de aula em comparação com abordagens tradicionais. Ainda, os participantes afirmaram que o formato competitivo-colaborativo do jogo os incentivou a praticar mais o idioma de forma espontânea.

Quanto à aprendizagem, os relatos apontam que o jogo contribuiu para reforçar conteúdos gramaticais, vocabulário e expressão oral. Durante as rodadas, especialmente nas etapas de perguntas de nível difícil, foi possível observar a aplicação prática de estruturas linguísticas e vocabulário em situações contextualizadas, o que, segundo os próprios participantes, favoreceu a fixação dos conteúdos. Na segunda etapa, quando os participantes atuaram em equipes, notou-se o incentivo à comunicação entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento da fluência e da confiança no uso da língua.

Em relação à aceitação da proposta, a maioria dos participantes demonstrou entusiasmo com a atividade e interesse em utilizá-la novamente. No primeiro estudo de caso, 100% dos alunos indicaram, por meio do questionário, que as dinâmicas do jogo foram divertidas e desafiadoras. De maneira similar, os alunos do segundo estudo de caso, 100% dos respondentes afirmaram que consideram o jogo uma ferramenta útil e benéfica para outras disciplinas. Esses resultados reforçam a receptividade positiva da proposta e o potencial de replicação do jogo em outros contextos educativos.

6. Conclusões

O presente trabalho, que iniciou abordando os componentes da fundamentação teórica, a Taxonomia de Bloom, gamificação e jogos de tabuleiro, constatou sua utilidade ao apresentar em seus trabalhos relacionados, fortes indícios do sucesso de metodologias ativas no ensino de forma geral, mais precisamente, a gamificação. A apresentação do jogo, embasado na ferramenta criada por Chou, detalhou os papéis dos participantes e os instrumentos utilizados e que são necessários para a execução jogo, bem como houve o detalhamento de como o jogo foi aplicado com seu público-alvo, alunos de cursos livres e profissionais da área que também eram acadêmicos do curso superior de Letras-inglês. De forma geral, o abordagem demonstrou-se positiva nos dois estudos de caso, concluindo que o uso de gamificação na educação cumpre seu papel primordial, especificamente no engajamento de discentes.

Este trabalho conclui que a gamificação desenvolvida foi eficaz no cenário que foi proposto, pois ambos os grupos que participaram do estudo de caso demonstraram engajamento durante a execução da atividade e opiniões positivas referentes ao uso da mesma em cenários mais abrangentes. Além disso, esta pesquisa foi desenvolvida como parte de um programa de mestrado, gerando dois outros artigos como partes iniciais da concepção da gamificação: um apresentado em conferência, o [Sousa, 2024a], que teve a finalidade de extrair dados bibliométricos em estudos primários publicados sobre gamificação entre os anos de 2019 e 2023; e o segundo, [Sousa, 2024b], tratou dos resultados de uma Revisão Sistemática da Literatura, que embasou-se em insumos extraídos de estudos analisados durante a criação do primeiro artigo, onde foi possível criar a gamificação vista neste trabalho e alinhá-la ao *Octalysis Framework*.

Além do impacto positivo no engajamento e na motivação dos participantes, a aplicação do jogo Expressa contribuiu diretamente para o desenvolvimento de habilidades linguísticas específicas. A dinâmica do jogo estimulou, principalmente, a prática da expressão oral, ao exigir que os alunos produzissem frases e respostas em inglês de forma contextualizada, respeitando estruturas gramaticais e vocabulário adequado. As atividades propostas também favoreceram o enriquecimento lexical, por meio do contato com novas palavras e expressões. Adicionalmente, o uso de comandos mais complexos e perguntas abertas nas cartas de nível difícil contribuiu para o aprimoramento da capacidade de formular sentenças e argumentar, aspectos fundamentais para o desenvolvimento da fluência e da autonomia no uso do idioma.

As limitações que podem ser apontadas podem estar relacionadas ao formulário com perguntas controladas, ao pouco tempo de avaliação e à quantidade de estudos de caso realizadas, bem como o uso de bibliografia única para embasar a pesquisa.

Quanto aos trabalhos futuros, buscar-se-á refinar a abordagem desenvolvida neste trabalho e avaliá-lo de forma a complementar os resultados que foram levantados pela versão física do jogo Expressa, onde esta futura avaliação já estará munida de mais experiência científica, pela parte do condutor, e um cruzamento de dados será possível de ser realizado. Adicionalmente, pretende-se desenvolver uma nova gamificação em software fortemente baseada no jogo Expressa, que poderá ser inteiramente utilizada em ambiente digital. Assim, o uso de software proporcionará uma visão diferenciada da eficácia do jogo e maior difusão de participantes, pois pode facilmente fazer uso da internet para divulgação, não estando limitado a um espaço físico em específico.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer a CAPES (Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela concessão de bolsa insitucional de mestrado para a realização desta pesquisa.

Referências

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R. (2001) "A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives". Complete ed ed. New York: Longman.
- Barreto, M. A., Cunha, F. I. J., Soares, C. B., Dinardi, A. J., Machado, M. M. (2021) "Gamification in the teaching of natural sciences: articulating the active methodology in didactic sequences in elementary school through PIBID". The Journal of Engineering and Exact Sciences, Viçosa/MG, BR, v. 7, n. 4, p. 13246–01.
- Cabral, M. (2019) "A Utilização Da Taxonomia De Bloom No Processo De Ensino-Aprendizado Para Alunos Do Ensino Superior". Revista Calafiori, V.3, n.1.
- Chou, Y. (2015) "Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards". California: Octalysis Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011) "From game design elements to gamefulness: defining gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, p. 9–15.
- Filho, J. N. (2024) "Gamificação na Educação: Ensino de metodologias ativas no Curso de Licenciatura em Ciências da Computação". RE@D - Revista de Educação a Distância e Elearning, Lisboa, v. 7, n. 2, p. 1-15.
- Hinebaugh, J. P. (2009) "A Board Game Education". Lanham: Rowman & Littlefield.
- Lightbown, P. M., Spada, N. (2013) "How Languages Are Learned". 4th ed. Oxford: Oxford University Press.
- Martins, L. M. C., Lima, A. C. de, Ferreira, M. de A. (2021) "Ensino remoto em tempos de pandemia: reflexões sobre seus impactos". Revista de Educação a Distância, v. 13, n. 3, p. 1368-1384.
- Moran, J. M. (2000). "Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica". Campinas: Papirus.
- Plass, J. L., Homer, B. D., Kinzer, C. K. (2015) "Foundations of game-based learning". Educational Psychologist, v. 50, n. 4, p. 258–283.
- Pueridomus. (2023) "Como a educação bilíngue desenvolve hard e soft skills?". Disponível em: <https://www.pueridomus.com.br/pt/blog/como-educação-bilíngue-desenvolve-hard-e-soft-skills556843/>. Acesso em: 18 mar. 2025.
- Richards, J. C., Rodgers, T. S. (2001) "Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis". 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sousa, S., Oliveira, S., Elgrably, I. (2024a) "Language Teaching through Gamification: A Bibliometric Data from a Systematic Literature Review". 20th CONTECSI USP -

International Conference on Information Systems and Technology Management -
ISSN 2448-1041.

Sousa, S., Oliveira, S., Elgrably, I. (2024b) "Uma extração de dados a partir da análise de estudos sobre a aplicação de gamificação no ensino de idiomas: uma revisão sistemática da literatura". *Caderno Pedagógico*, 21(4), e3927.

Tan, J. P. L., Ting, Y-L., Liu, W-W. (2016) "Examining the role of game-based learning in improving critical thinking and problem-solving skills". *Computers & Education*, v. 59, n. 1, p. 190–198.