

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS: IMPACTO NO ENGAJAMENTO E APRENDIZADO DE ALUNOS EM ITAITUBA

João Ricardo Silva Rocha¹ (IFPA – joaoricardosilvarocha250@gmail.com)

Kadja Janaina Pereira Vieira² (IFPA - kadja.vieira@ifpa.edu.br)

Resumo:

O presente trabalho é um estudo preliminar sobre o potencial da gamificação para aprimorar o engajamento e o aprendizado de inglês entre alunos de uma escola em Itaituba, região que enfrenta desafios significativos no acesso a recursos tecnológicos e limitações educacionais. No contexto atual, em que as tecnologias digitais se tornam ferramentas cada vez mais relevantes na educação, a gamificação se destaca como uma abordagem inovadora, capaz de tornar o processo de ensino mais atrativo e dinâmico. O objetivo principal deste estudo é explorar de que maneira a gamificação pode influenciar positivamente o engajamento e o desempenho dos estudantes no aprendizado da língua inglesa, analisando a eficácia da incorporação de jogos digitais no contexto educacional. Baseando-se em estudos que associam a gamificação ao aumento do interesse estudantil, o projeto considera o potencial dos jogos digitais para promover uma maior conexão com o aprendizado e um ambiente mais participativo. Nesse sentido, os jogos digitais são vistos como ferramentas que possibilitam a personalização do aprendizado e oferecem feedback imediato, fatores que podem ser decisivos para a construção de uma relação positiva com a aprendizagem de línguas. No entanto, o contexto de Itaituba apresenta desafios, incluindo dificuldades tecnológicas e uma necessidade de adaptação inicial entre professores, que devem ser abordadas para que o ensino gamificado atinja seu pleno potencial. Para isso, a metodologia proposta inclui a aplicação de questionários e a realização de análises comparativas entre grupos de estudantes expostos a atividades gamificadas e aqueles que não terão esse acesso. A coleta de dados abrangerá aspectos como motivação e comportamento, visando construir um panorama sobre como a gamificação impacta o processo de aprendizado de inglês e se contribui para a retenção de conteúdos e o desenvolvimento da confiança dos alunos em suas habilidades de comunicação. Espera-se que a pesquisa abra caminho para um ensino de línguas mais inclusivo e atrativo, demonstrando que a integração de metodologias gamificadas pode proporcionar um ambiente de aprendizado que fortaleça o envolvimento dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação; Engajamento; Motivação; Aprendizado de Inglês.

¹ (Discente, Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (TADS), no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará - Campus Itaituba)

² (Analista de Sistemas, docente na área de Informática no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará - Campus Itaituba).