

## ENSINO DE ESPANHOL EM TEMPOS DIGITAIS: POTENCIALIDADES DO CHATGPT E DO EDUCAPLAY NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

ANA CRISTINA BORGES FIUZA, HIGOR DIAS SILVA, GUILHERME DE OLIVEIRA RODRIGUES  
INSTITUTO FEDERAL DO TRIÂNGULO MINEIRO - CAMPUS UBERABA PARQUE TECNOLÓGICO  
anacristinafiuza@iftm.edu.br, anacristinafiuza@iftm.edu.br, anacristinafiuza@iftm.edu.br

O presente trabalho, trata-se do resultado de dois projetos de iniciação científica, desenvolvidos por estudantes do ensino médio integrado de um Instituto Federal. Tem como foco a elaboração e aplicação de propostas pedagógicas para potencializar o ensino de espanhol como língua estrangeira, utilizando duas ferramentas digitais gratuitas: ChatGPT, baseado em inteligência artificial generativa, e Educaplay, voltado à gamificação. A iniciativa surgiu da necessidade de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo, interativo e eficaz, especialmente diante dos desafios de motivação e engajamento enfrentados em sala de aula. O objetivo principal foi investigar como essas ferramentas podem ser integradas às práticas pedagógicas de forma significativa, promovendo um aprendizado mais dinâmico e contextualizado. A metodologia adotada envolveu pesquisa bibliográfica, desenvolvimento de sequências didáticas com uso de IA e gamificação, e aplicação prática das atividades em turmas reais do instituto. Com o Educaplay, os alunos participaram de jogos educativos, como quizzes, desafios de vocabulário e mapas interativos; já com o ChatGPT, foram desenvolvidos prompts e roteiros de atividades voltados para as práticas de conversação em contextos comunicativos diversos. A coleta de dados foi realizada por meio de questionários e observação direta, com análise qualitativa dos resultados obtidos. Os dados indicam que houve um aumento expressivo no interesse e participação dos alunos, assim como avanços no desempenho linguístico, especialmente nas habilidades de leitura, escrita e compreensão oral. O uso das ferramentas também contribuiu para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes e de competências digitais essenciais no século XXI. Alinhado ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 da Agenda 2030, que propõe assegurar educação de qualidade e inclusiva, o projeto reafirma o papel das tecnologias digitais como aliadas à transformação educacional. Conclui-se que a integração crítica e planejada de ferramentas como o ChatGPT e o Educaplay amplia as possibilidades pedagógicas no ensino de línguas, tornando as aulas mais relevantes, colaborativas e preparadas para os desafios contemporâneos da educação.

**Palavras-chave:** Espanhol, Língua Estrangeira, Gamificação, IA generativa.