



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD  
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE  
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA A DISTÂNCIA**



**Iris da Costa Cardoso**

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LÍNGUA  
ESPAÑHOLA: um estudo em escolas da rede pública de Taperoá-PB**

**MAMANGUAPE/PB  
2026**

**Iris da Costa Cardoso**

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LÍNGUA  
ESPAÑHOLA: um estudo em escolas da rede pública de Taperoá-PB**

**Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao curso de Licenciatura  
em Letras – Espanhol da Universidade  
Federal da Paraíba, como requisito  
obrigatório para a obtenção do título de  
Licenciado em Letras – Espanhol.**


**Orientador (a): Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Márcia Maria de  
Medeiros Travassos Saeger**

**Mamanguape/PB  
2026**

**Iris da Costa Cardoso**


**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LÍNGUA  
ESPAÑHOLA: um estudo em escolas da rede pública de Taperoá-PB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras – Espanhol da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Espanhol, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos docentes:

Documento assinado digitalmente  
 **MARCIA MARIA DE MEDEIROS TRAVASSOS SAE**  
Data: 29/06/2026 06:42:24-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

**Profª Drª Márcia Travassos Saeger – UFPB**  
**Orientador(a)/Presidente**

Documento assinado digitalmente  
 **FRANKLIN ROOSEVELT MARTINS DE CASTRO**  
Data: 30/06/2026 15:14:08-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Prof. Dr. Franklin Roosevelt Martins de Castro – UFPB**  
**Membro da Banca Examinadora**

Documento assinado digitalmente  
 **RUTH MARCELA BOWN CUELLO**  
Data: 30/06/2026 18:53:52-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Profª Ma. Ruth Marcela Bown Cuello – UFPB**  
**Membro da Banca Examinadora**

**Mamanguape/PB**  
**2026**

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

C268g Cardoso, Iris da Costa.

Gamificação como estratégia de ensino da língua espanhola: um estudo em escolas da rede pública de Taperoá-PB / Iris da Costa Cardoso. - Mamanguape, 2026. 47 f. : il.

Orientação: Márcia Maria de Medeiros Travassos Saeger.

TCC (Graduação) - UFPB/CCAE.

1. Gamificação. 2. Espanhol. 3. Rede pública. 4. Ensino Médio. I. Saeger, Márcia Maria de Medeiros Travassos. II. Título.

UFPB/CCAE

CDU 37:811.134.2(813.3)

***Se falares com um homem na língua que ele entende, isso sobe-lhe à cabeça. Se falares com ele na sua língua, isso vai-lhe ao coração.***

**(Nelson Mandela)**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, por me conceder forças para superar todos os desafios ao longo do curso, ao Espírito Santo e a Nossa Senhora Aparecida, por sempre intercederem por mim.

À minha mãe, Helenice, ao meu irmão, Igor, e à minha cunhada, Larissa, que me incentivaram nos momentos mais difíceis, oferecendo apoio e motivação para que eu continuasse, mesmo quando pensei em desistir, e a toda a minha família. Em especial ao meu avô, que hoje já não está mais presente fisicamente aqui, mas sei onde ele estiver estará feliz por ver sua neta se formando no seu sonho de criança de ser professora.

Aos meus amigos, Eriky, Vitória e Andrielle, por compreenderem minha ausência durante o período em que estive dedicada à elaboração desse trabalho.

A todos da instituição ECIT Melquíades Vilar e da EEEFM Félix Daltro, locais onde realizei meus estágios, especialmente às professoras Ramilla e Marília, pelos conselhos e pela ajuda durante esse processo, e aos alunos do 1º e 3º anos do Ensino Médio, por cada conversa, pela participação nas atividades propostas e pelas mensagens de apoio.

Ao senhor Vamberto, coordenador do polo, que sempre me prestou assistência quando surgiam problemas que eu não conseguia resolver sozinha. A todos os meus professores, que, ao longo do curso, compartilharam seus conhecimentos, os quais levarei para minha prática docente. Em especial, à minha orientadora, professora Márcia, pelos ensinamentos, pelas correções e por dedicar seu tempo para me auxiliar na construção deste projeto.

E a todos aqueles que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização deste trabalho, minha sincera gratidão.

## RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo identificar como a *gamificação* vem sendo utilizada pelos docentes no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola. O presente estudo foi motivado a partir da observação do contexto atual, no qual muitos estudantes apresentam certas dificuldades em compreender o conteúdo que está sendo explicado em sala de aula. A pesquisa, classificada como exploratória e descritiva, de abordagem quanti-qualitativa, foi realizada com docentes de espanhol e alunos do ensino médio de escolas da Rede pública do município de Taperoá, na Paraíba. A pesquisa partiu dos estudos de Busarello (2016), Kapp (2012), Zichermann e Cunningham (2011) e Vianna et al. (2013). Os resultados revelam a adoção de estratégias de gamificação nas aulas de espanhol, como uso de jogos, músicas, filmes, além de outras atividades que promovem a interação dos estudantes para aprendizagem do idioma. A pesquisa revela ainda que alunos e professores perceberam, a partir do uso de estratégias de gamificação, melhorias no processo de ensino e aprendizagem. Uso destas estratégias vem trazendo benefícios como maior engajamento dos alunos nas aulas de língua espanhola, maior motivação dos estudantes e melhoria na aprendizagem. A pesquisa revelou ainda que, embora a gamificação traga vários benefícios para o ensino do espanhol, existem algumas limitações quanto a infraestrutura tecnológica e necessidade de planejamento pedagógico para estas atividades.

**Palavras-chave:** Gamificação; Espanhol; rede pública; ensino médio.

## RESÚMEN

Este estudio tiene como objetivo identificar cómo los docentes utilizan la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español. Este estudio se motivó por observaciones del contexto actual, en el que muchos estudiantes experimentan dificultades para comprender el contenido explicado en clase. La investigación, clasificada como exploratoria y descriptiva, con un enfoque cuantitativo-cualitativo, se llevó a cabo con docentes de español y estudiantes de bachillerato de escuelas públicas del municipio de Taperoá, Paraíba. La investigación se fundamentó en los estudios de Busarello (2016), Kapp (2012), Zichermann y Cunningham (2011) y Vianna et al. (2013). Los resultados revelan la adopción de estrategias de gamificación en las clases de español, como el uso de juegos, música, películas y otras actividades que promueven la interacción estudiantil para el aprendizaje del idioma. La investigación también revela que estudiantes y docentes han percibido mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de estrategias de gamificación. El uso de estas estrategias ha aportado beneficios como una mayor participación estudiantil en las clases de español, una mayor motivación estudiantil y un mejor aprendizaje. La investigación también reveló que, si bien la gamificación aporta varios beneficios a la enseñanza del español, existen algunas limitaciones en cuanto a la infraestructura tecnológica y la necesidad de planificación pedagógica para estas actividades.

**Palabras clave:** Gamificación; Español; sistema de educación pública; bachillerato.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1 - Mapa do ensino do espanhol na Paraíba em 2022 .....</b>	<b>16</b>
<b>Figura 2 – Mapa do ensino do espanhol na Paraíba em 2026 .....</b>	<b>16</b>
<b>Gráfico 1 – Séries cursadas pelos estudantes .....</b>	<b>30</b>
<b>Gráfico 2 – Atividades ou estratégias de gamificação usadas .....</b>	<b>33</b>
<b>Gráfico 3 – Benefícios com a gamificação .....</b>	<b>34</b>

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>12</b>
2.1 A LÍNGUA ESPANHOLA E SUA TRAJETÓRIA NO BRASIL .....	12
<b>2.1.1 Ensino da língua espanhola nas escolas da Paraíba .....</b>	<b>14</b>
2.2 <i>GAMIFICAÇÃO</i> .....	18
<b>2.2.1 <i>Gamificação</i> na educação .....</b>	<b>19</b>
<b>2.2.2 <i>Gamificação</i> no ensino da língua espanhola .....</b>	<b>21</b>
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>26</b>
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA .....	26
3.2 SUJEITOS DA PESQUISA, COLETA E ANÁLISE DE DADOS .....	27
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>30</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>40</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>42</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Vivemos em uma era em que a tecnologia faz parte do cotidiano da sociedade e, a cada dia que passa, essa tecnologia vem ganhando cada vez mais atualizações, sendo utilizada por todos os setores da sociedade, fazendo com que as pessoas precisem se adaptar a ela para não se tornarem “desatualizadas”.

Na educação não seria diferente. Assim, é de fundamental importância que os professores busquem conhecer novas metodologias para diversificar o ensino, trazendo para a sala aulas mais criativas e dinâmicas. No entanto, é importante salientar que a informação, atualmente, está a um “click” de distância, e em decorrência dessa facilidade, vemos cada vez mais alunos utilizando ferramentas como ChatGPT, Gemini e outras inteligências artificiais para facilitar a resolução das atividades, mas sem a devida preparação para isso. Estas ações podem comprometer o seu desenvolvimento, sendo fundamental a preparação e orientação para o uso adequado da tecnologia. Isto reforça a importância de os professores encararem a tecnologia como uma aliada no momento de ensino.

É nesse contexto que a *gamificação* aparece como uma metodologia promissora, pois a mesma tem como objetivo estimular o aluno, colocando-o como protagonista no seu processo de aprendizagem, motivando-os a participarem ativamente da aula e fortalecendo a autonomia e o trabalho em equipe, dependendo da maneira como a *gamificação* será abordada.

Essa metodologia incorpora elementos de jogos como pontuação, recompensa e ranking em contexto de ensino, buscando aproveitar o interesse que os alunos possuem por jogos e tecnologias para redirecioná-los ao aprendizado (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014). Quando utilizada no processo de ensino-aprendizagem de um novo idioma, a *gamificação* torna o processo mais envolvente e estimulante, transformando o ensino em uma experiência mais divertida, dinâmica e interativa.

No que se refere ao aprendizado de um novo idioma, segundo dados obtidos no *site* Statista, o espanhol é a quarta língua mais falada no mundo, possuindo cerca de 560 milhões de falantes no ano de 2026. É importante destacar a língua espanhola possui significativa relevância no território brasileiro, tendo em vista que todos os países vizinhos ao Brasil têm como língua materna o

espanhol. Some-se a isso o fato de que conhecer esse idioma pode gerar mais oportunidades de acesso ao mercado de trabalho e até mesmo intercâmbios acadêmicos, a exemplo do programa criado pelo Governo da Paraíba, Conexão Mundo, que tem como objetivo proporcionar para os estudantes do 2º ano do ensino médio uma experiência de intercâmbio para países que tenham como língua materna o espanhol e o inglês.

Diante da relevância do aprendizado do espanhol e do crescente uso de ferramentas tecnológicas e estratégias de ensino mediadas por tecnologias, a exemplo da *gamificação*, como argumentam Viana *et al.* (2013), Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), Domingo (2015) e Pontes (2019), o presente estudo foi motivado a partir da observação do contexto atual, no qual muitos estudantes apresentam certas dificuldades em compreender o conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula.

Some-se a isso a observação a partir da experiência vivenciada pela pesquisadora durante os anos de estudo na escola, em que foi possível perceber que os alunos se mostravam mais motivados a participar das aulas quando eram utilizadas ferramentas auxiliares, tais como jogos digitais da plataforma Kahoot!. Por meio desta plataforma, eram promovidas competições entre grupos de uma mesma sala de aula ou com outras turmas da escola, testando a compreensão do conteúdo abordado em aula. A utilização de aplicativos como o Duolingo, que apresenta fases na qual o aluno precisa estudar para ganhar pontos suficientes para ir evoluindo de patente, também promoveu maior participação nas aulas.

A partir desse conjunto de observações do que apresenta a literatura e da experiência nos anos escolares, esta pesquisa foi norteadada pela seguinte problemática: **Como os docentes e os discentes têm percebido o uso da *gamificação* no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola?** Para desenvolver esse trabalho o **objetivo geral** da pesquisa é analisar as percepções dos estudantes e docentes acerca do uso de estratégias gamificadas no ensino da língua espanhola em escolas públicas de Taperoá-PB. Como **objetivos específicos**, pretendeu-se:

- Identificar as estratégias de *gamificação* utilizadas no ensino da língua espanhola;
- Analisar a percepção dos discentes sobre a influência da *gamificação* em sua aprendizagem da língua espanhola;

- Analisar a percepção dos docentes sobre as contribuições da gamificação para o ensino da língua espanhola.

A realização deste trabalho é justificada, do ponto de vista acadêmico, pela relevância da temática, uma vez que a *gamificação* tem se destacado como uma estratégia pedagógica capaz de tornar o processo de ensino e aprendizagem do espanhol mais dinâmico e inovador. Além disso, por se tratar de uma pesquisa de campo, justifica-se a sua realização tendo em vista a potencial contribuição para professores de línguas estrangeiras e gestores escolares. Isto porque seus resultados podem apresentar dados relevantes para o planejamento de práticas pedagógicas inovadoras nas escolas.

Quanto à sua estrutura, este trabalho está dividido em cinco seções, sendo a primeira a seção introdutória, com contexto da pesquisa, questão-problema, objetivos e justificativa. Na segunda seção apresenta-se a discussão teórica, abordando o percurso da língua espanhola no Brasil e sua realidade atual, *gamificação* e sua importância no processo de ensino aprendizagem do espanhol. A terceira seção traz a metodologia da pesquisa, com a descrição dos procedimentos metodológicos adotados para a sua realização. Na quarta seção são apresentados os resultados da pesquisa. Por fim, na quinta seção, apresentamos as considerações finais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A LÍNGUA ESPANHOLA E SUA TRAJETÓRIA NO BRASIL

A presença da língua espanhola nas escolas brasileiras não é algo recente. Ao contrário, o percurso do espanhol no Brasil, reconhecido como disciplina de línguas estrangeiras, é marcado por uma trajetória longa e instável, com avanços significativos e sucessivos retrocessos.

A presença do espanhol no Brasil teve início no ano de 1919, no Colégio Pedro II, localizado na cidade do Rio de Janeiro, quando o professor Antenor Nascentes foi aprovado em um concurso na cátedra de língua espanhola da instituição (Rodrigues, 2011). Contudo, segundo a referida autora, a língua espanhola ainda não fazia parte das disciplinas obrigatórias que a legislação previa para os currículos escolares da época, o que ressalta a sua pouca consolidação no sistema educacional brasileiro.

A obrigatoriedade do ensino do espanhol só viria a ocorrer apenas em 1942, com a reforma de Capanema, que recebeu esse nome em homenagem ao ministro que a idealizou, Gustavo Capanema, que incluiu a língua espanhola no 1º ano dos cursos Clássico ou Científico. Rodrigues (2011) afirma ainda que a presença do espanhol era limitada, com carga horária bastante reduzida, se comparada às demais línguas, como o caso do inglês e do francês, o que demonstra que, apesar da sua obrigatoriedade no ensino, o espanhol ainda possuía uma posição secundária no cenário educacional.

Posteriormente, a promulgação da Lei nº 4024/1961, ou Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), representou um grande retrocesso no ensino de línguas estrangeiras. Isto porque esta legislação retirou a obrigatoriedade do ensino do espanhol. Em 1971, a Lei nº 5692/1971 reformulou a LDB de 1961, havendo uma tentativa de retomada das línguas estrangeiras, contudo, não de forma obrigatória, ficando a critério dos Conselhos Estaduais de Educação a escolha das disciplinas.

Foi somente com a nova LDB, ou Lei nº 9.394/1996, que o ensino de língua estrangeiras voltou a ganhar uma maior relevância, ao estabelecer a obrigatoriedade de pelo menos uma língua estrangeira moderna nas escolas brasileiras (Domingo, 2015). Nesse contexto, a língua espanhola passou a ser

novamente discutida como possibilidade de ampliação da diversidade linguística no currículo escolar.

Em decorrência desse contexto, surge a Lei nº 11.161/2005, também conhecida como Lei do Espanhol, que representou um importante avanço para o ensino dessa língua no Brasil. Essa Lei foi responsável por tornar obrigatório o ensino da língua espanhola nas escolas brasileiras de ensino médio, mesmo que a matrícula fosse opcional para os estudantes, assim como previsto em seu artigo 1º: “O ensino da língua espanhola, de oferta obrigatória pela escola e de matrícula facultativa para o aluno, será implantado, gradativamente, nos currículos do ensino médio” (Brasil, 2005).

A referida Lei destaca que a inclusão da língua espanhola nos currículos plenos do ensino fundamental de 5º a 8º séries é facultada. Importante destacar ainda que a oferta da língua espanhola pelas redes públicas de ensino deveria ser feita no horário regular de aula dos alunos. Os sistemas públicos de ensino deveriam implantar os Centros de Ensino de Língua Estrangeira, com a oferta de língua espanhola incluída na programação de ensino.

Sua implantação pelos Conselhos Estaduais de Educação ocorreu de forma progressiva, desde 2005, com prazo final até 2010. Domingo (2015, p. 69) destaca:

Nesse período observou-se uma movimentação intensa por parte de associações de professores e docentes que atuam em inúmeras universidades do país e, também, por parte de instituições estrangeiras, destacadamente as espanholas. Muito se alardeou em torno à referida lei e à quantidade de profissionais que, imaginava-se, seria necessário para atendê-la, repercutindo, inclusive, na imprensa internacional.

Domingo (2015) aponta ainda a criação da Comissão Permanente de Acompanhamento da Implantação do Espanhol no Sistema Educativo Brasileiro (COPESBRA) e da Plataforma Espanhol do Brasil (<https://espanholdobrasil.wordpress.com>), que tinha o objetivo de reunir informações capazes de permitirem a compreensão e o acompanhamento do processo de implantação da Lei do Espanhol no Brasil.

Contudo, conforme ressalta Rodrigues (2011), a Lei do Espanhol, apesar de representar um grande avanço no ensino desta língua, apresentava também

limitações, como por exemplo, a possibilidade de oferta fora do currículo regular, o que fragilizava sua efetivação no projeto pedagógico.

Entretanto, esse avanço na disponibilidade do ensino da língua espanhola não se manteve de forma contínua. Em 2017, com a implementação reforma do Novo Ensino Médio, o espanhol sofreu mais um retrocesso. A Lei do Espanhol foi revogada e em seu lugar foi sancionada a lei nº 13.415/2017, que trazia, em seu artigo 3º, § 4º, a seguinte redação:

Os currículos do ensino médio incluirão, obrigatoriamente, o estudo da língua inglesa e poderão ofertar outras línguas estrangeiras, em caráter optativo, preferencialmente o espanhol, de acordo com a disponibilidade de oferta, locais e horários definidos pelos sistemas de ensino (Brasil, 2017, não paginado).

Com a aprovação dessa lei, o inglês passou a ser a única língua estrangeira obrigatória e o espanhol voltou a ser uma disciplina optativa, dependendo da decisão da rede de ensino, assim como previsto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996.

Diante desse percurso histórico da língua espanhola no Brasil, marcado por avanços e retrocessos, torna-se de fundamental importância compreender como essas mudanças se refletem nos contextos regionais. No caso do presente estudo, realizado em escolas da Paraíba, compreende-se como de significativa relevância apresentar a situação atual no Estado.

### **2.1.1 Ensino da língua espanhola nas escolas da Paraíba**

No contexto atual, após a perda da obrigatoriedade da língua espanhola nas escolas brasileiras, alguns estados criaram suas próprias leis para garantir a presença do espanhol nas instituições de ensino, dentre eles, o Estado da Paraíba.

Após a revogação da Lei nº 11.161/2005 e a aprovação da Lei nº 13.415/2017, que reformou o Ensino Médio, o Estado da Paraíba criou a Lei Estadual nº 11.191, de 29 de agosto de 2018, que prevê a obrigatoriedade da inclusão do espanhol no currículo escolar da rede estadual de ensino, mesmo que a matrícula do estudante permaneça apenas optativa.

Segundo Paulino (2019), a atuação da Associação de Professores do Estado da Paraíba (APEEPB) foi de fundamental importância para a criação dessa legislação, uma vez que participaram ativamente das mobilizações em defesa do ensino da língua espanhola nas escolas públicas deste Estado.

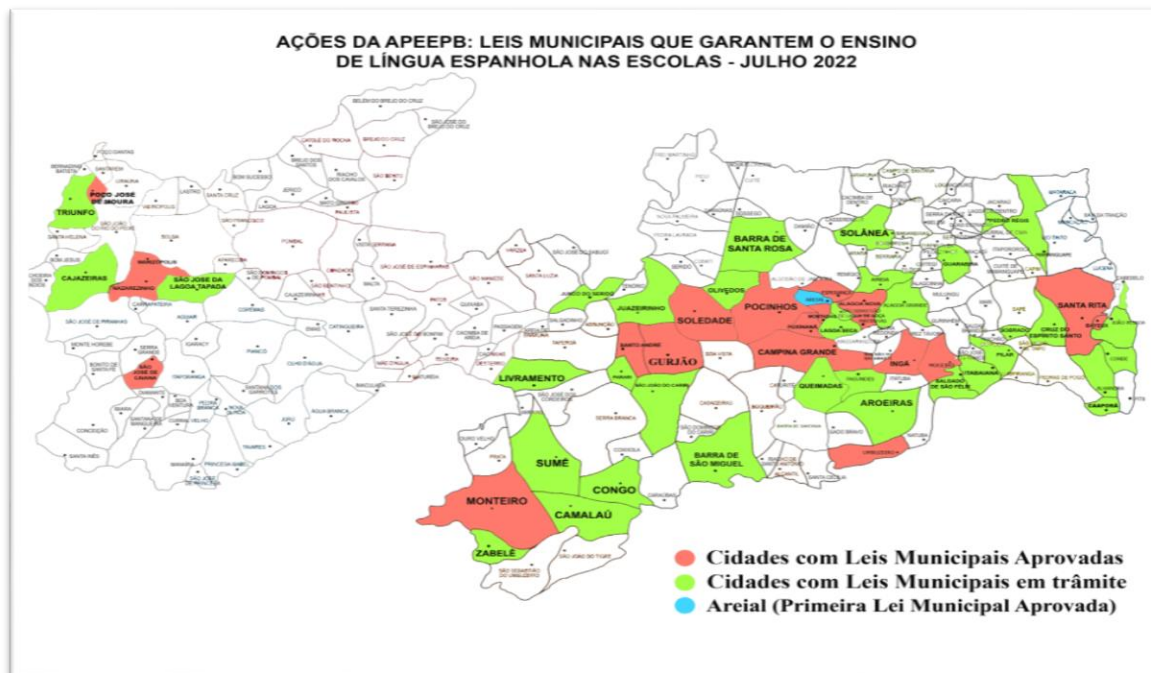
Além disso, segundo publicado no Diário Oficial do Estado da Paraíba (DOE), essa legislação determina que o ensino da língua espanhola ocorra dentro da carga horária regular e que seja ministrado por professores com formação específica na área, isto porque, ainda quando a Lei Federal nº 11.161/2005 estava em vigor, docentes que não possuíam formação em espanhol ministravam as aulas dessa disciplina.

Ademais, essa legislação prevê que a disciplina de língua espanhola deve ser ofertada no âmbito escolar ao lado da língua inglesa, podendo até mesmo ser ofertada no ensino fundamental, dependendo da disponibilidade do currículo escolar de cada instituição.

Importante destacar que, no Estado da Paraíba, antes da Lei Estadual nº 11.191/2018 ser aprovada, muitos municípios já haviam aprovado suas leis municipais referentes ao ensino do espanhol. A primeira cidade do Estado que tornou obrigatório o ensino do espanhol na rede municipal foi Areial, a partir da Lei nº 321/2017.

Outras cidades tiveram sancionadas suas leis nesse mesmo sentido, a exemplo de Santa Rita, Campina Grande, Areia e Santo André. Em 2018, Santa Rita aprovou a Lei nº 1.868/2018; em 2019, Campina Grande e Santo André tiveram, respectivamente, aprovadas as leis nº 7267/2019 e nº 426/2019. No ano de 2020, Areia aprovou a Lei nº 016/2020. Esses foram alguns dos municípios que até 2022 tinham aprovado Leis que garantem o ensino do espanhol no âmbito escolar da rede municipal. A Figura 1 ilustra o mapa das cidades paraibanas que possuem leis municipais que garantem o ensino do espanhol nas escolas, com situação até o ano de 2022. No referido mapa, é possível identificar as cidades com leis já aprovadas e aquelas cujas leis ainda estavam em tramitação.

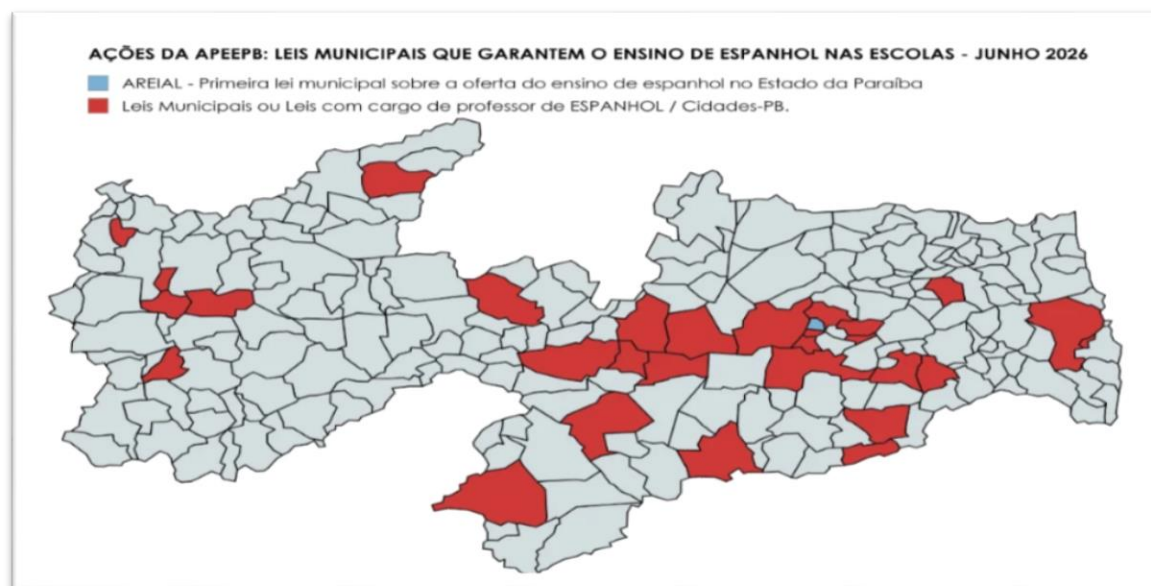
**Figura 1 – Mapa do ensino do espanhol na Paraíba em 2022**



Fonte: Associação de professores de espanhol do estado da Paraíba (2026).

No ano de 2026, com base no último levantamento apresentado pela Associação de professores de espanhol do estado da Paraíba, novos municípios tiveram suas leis municipais aprovadas, como o caso das cidades de Serra Branca, Arceiras, São José de Lagoa Tapada, São Mamede, Barra de São Miguel e Taperoá.

**Figura 2 – Mapa do ensino do espanhol na Paraíba em 2026**



Fonte: Associação de professores de espanhol do estado da Paraíba (2026).

Deste modo, é importante reconhecer como o espanhol tornou-se uma parte fundamental na educação desses municípios que tiveram suas leis aprovadas.

Ademais, outro aspecto importante relacionado à situação atual da língua espanhola na Paraíba refere-se ao reconhecimento do espanhol como língua de integração internacional. Conforme destaca Pontes (2019), e também citado na Proposta Curricular do Ensino Médio da Paraíba, o espanhol vem se consolidando como uma importante língua franca no contexto global, sendo utilizado em relações comerciais, culturais, acadêmicas e sociais.

A autora afirma que a expansão da língua espanhola está diretamente ligada aos processos de globalização e ao crescimento das interações entre diferentes povos e culturas. Dessa forma, o ensino do espanhol nas escolas públicas paraibanas torna-se relevante não apenas para o desenvolvimento educacional dos estudantes, mas também para sua inserção em um mundo cada vez mais globalizado e multicultural.

Paulino (2019) afirma também que é importante aprender espanhol, pois, ele não se resume apenas a questão mercadológica e econômicas, mas sim por conta do nosso passado comum com a América Latina. Assim, a compreensão do espanhol é de significativa relevância não apenas pela ideia da ascensão laboral, social e econômica, mas também sob o aspecto político e cultural, dada a integração do Brasil com a América Latina.

Além do reconhecimento do espanhol no contexto global, outro fator que evidencia a valorização da língua espanhola na Paraíba é o investimento em programas de intercâmbio educacional, como o Programa Conexão Mundo, inicialmente chamado de Gira Mundo, desenvolvido pelo Governo do Estado, em 2016.

Segundo a Proposta Curricular do Ensino Médio da Paraíba, esse programa proporciona aos estudantes do segundo ano do ensino médio da rede estadual experiências internacionais em países hispanos hablantes. Atualmente, o programa oferta intercâmbios para a Espanha, Chile e Colômbia. Essas iniciativas do Governo do Estado demonstram que o ensino da língua espanhola na Paraíba não se restringe apenas ao espaço da sala de aula, estando relacionado também à ampliação das oportunidades acadêmicas e culturais dos estudantes.

## 2.2 GAMIFICAÇÃO

Segundo Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), é inegável que a cultura de jogos vem crescendo e envolvendo muitos indivíduos no mundo. Antes exclusivo apenas para diversão, essa tendência tem feito com que aspectos relacionados a jogos sejam usados em outras áreas que não tenham o contexto de diversão.

Nesse contexto, *gamificação* abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e a motivação e o engajamento de um determinado público em diferentes atividades (Vianna *et al.*, 2013). Alves, Minho e Diniz (2014) complementam que a *gamificação* vai muito além do simples ato de jogar. Para os autores, a utilização de estratégias de jogos como o *feedback* em tempo real e evolução em relação do seu objetivo podem aumentar o engajamento das pessoas.

Importa destacar que, devido à utilização de mecanismos de jogos a partir da *gamificação*, é muito comum que se confundam seus significados, especialmente porque os jogos e a *gamificação* compartilham os mesmos elementos básicos, como regras, desafios e recompensas. No entanto, é importante destacar que ambos possuem finalidades e aplicações diferentes.

Os jogos, ou *games* em inglês, podem ser definidos como atividades estruturadas com regras que normalmente envolve competições, desafios e entretenimento, além disso, os games já possuem uma narrativa pré-montada, onde o indivíduo irá escolher se irá participar ou não desse jogos.

Já a *gamificação* consiste na utilização de elementos mecânicas e estratégias dos jogos com o objetivo de promover aprendizagem, engajamento e resolução de problemas em ambientes educacionais (Kapp, 2022).

Esse termo foi criado por Nick Pelling em 2002 e foi utilizado inicialmente como um esquema de *marketing*, onde, ao comprar um determinado produto de consumo, você acumula pontos para trocar por recompensas (Alves; Minho; Diniz, 2014). Ademais, apesar de ter sido criado em 2002 e ter ganhado uma maior relevância em 2010, no ano de 1970 já existiam iniciativas que mostravam a utilização de jogos nos ambientes de trabalho, com o intuito de estimular comportamentos e aumentar a produtividade.

Zichermann e Cunningham (2011) afirmam que a incorporação de elementos de jogos interage com as emoções e os desejos dos usuários, sendo estratégias eficazes para o engajamento em atividades diversas. Os autores destacam a existência de dois tipos principais de motivação: a intrínseca e extrínseca.

A motivação intrínseca, está associada às motivações dentro do próprio sujeito e não necessariamente estão baseadas no mundo externo, ou seja, quando ele realiza uma atividade por prazer, curiosidade, ou até mesmo por satisfação pessoal. Já a motivação extrínseca, segundo os autores, está associada no mundo que envolve o indivíduo e lhe são externas, isto é, essa movimentação refere-se aos fatores externos, como recompensas, reconhecimento ou até mesmo algum tipo de recompensa material (Zichermann; Cunningham, 2011).

Nesse aspecto, Busarello, Ulbricht e Fadel (2014) entendem que a *gamificação* busca, portanto, equilibrar estas duas motivações para que assim seja possível aumentar o nível de motivação e engajamento dos indivíduos, criando experiências que sejam estimulantes e compensadoras.

Considerando que a *gamificação* não se limita ao entretenimento, mas atua como uma ferramenta que pode ser aplicada em diferentes contextos, para Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), a *gamificação* no contexto educacional abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação dos estudantes, mas também do seu cognitivo, ajudando na retenção do conhecimento por parte deles. Isto porque, a *gamificação* faz com que o aluno se torne o protagonista no seu processo de aprendizagem.

Deste modo, a partir dos principais conceitos desses autores citados anteriormente, é possível afirmar que a *gamificação* é uma ferramenta que utiliza elementos de jogos para motivar, engajar e desenvolver uma participação mais ativa dos indivíduos, podendo ser utilizada e diferentes áreas, como a educação. Além disso, ao utilizar essa estratégia, as atividades do dia a dia são transformadas em experiências mais dinâmicas e significativas.

### 2.2.1 Gamificação na educação

A utilização da *gamificação* no âmbito escolar tem ganhado cada vez mais destaque nos últimos anos, devido às transformações tecnológicas, bem como a presença das inteligências artificiais (IA) e às mudanças no perfil dos alunos.

Com o avanço das tecnologias e a crescente presença dos jogos no cotidiano dos estudantes, alguns pesquisadores, a exemplo de Alves, Minho e Diniz (2014) e Fragelli (2017), passaram a discutir a necessidade de metodologias mais dinâmicas e envolventes no processo de ensino/aprendizagem para estimular a participação dos jovens.

Nesse contexto, a *gamificação* aplicada à educação surge como uma ferramenta pedagógica capaz de tornar as atividades escolares mais atrativas, participativas e motivadoras, favorecendo o envolvimento dos estudantes com os conteúdos trabalhados em sala de aula, servindo como uma ferramenta auxiliar para o método tradicional. Importa destacar que a *gamificação* não surge como uma metodologia que vai tomar o lugar do ensino tradicional, mas, como uma ferramenta que vai auxiliar e tornar o aluno protagonista do seu próprio processo de aprendizagem.

Segundo Kapp (2012), a *gamificação* educacional consiste na utilização de elementos, mecânicas e estratégias dos jogos com o objetivo de promover aprendizagem, engajamento e resolução de problemas em ambientes educacionais. Deste modo, a *gamificação* não significa transformar toda aula em um jogo, mas utilizar elementos presentes nos jogos, bem como os desafios, recompensas, níveis, missões, *rankings* e *feedback* imediato, para estimular a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

Ademais, a *gamificação* na educação também está relacionada às transformações comportamentais das novas gerações, sendo capaz de conectar melhor a escola ao “mundo vivido pelos jovens crescidos na cibercultura” (Alves; Minho; Diniz, 2014, p. 82). Para os autores, a escola enfrenta dificuldades, em razão de sua estrutura fragmentada e hierarquizada, ao passo que os alunos possuem um contato cada vez maior com a tecnologia e com contextos autônomos e colaborativos.

Nessa perspectiva, o uso de metodologias exclusivamente expositivas tende a gerar desinteresse e dispersão dos alunos, sendo a *gamificação* uma

alternativa capaz de aproximar os alunos do conteúdo escolar, utilizando recursos que despertem curiosidade, desafio e motivação.

Além disso, um aspecto que é de fundamental importância é a presença do protagonismo estudantil proporcionado pela *gamificação*. Diferentemente das metodologias que são aplicadas no ensino tradicional de ensino, em que o aluno muitas vezes ocupa apenas uma posição passiva, a *gamificação* incentiva a participação ativa dos alunos no processo da construção do conhecimento, tornando assim, o aluno como protagonista de seu próprio processo de aprendizagem. Conforme destacam Schmitz, Klemke e Specht (2012), os elementos presentes nos jogos favorecem tanto a motivação quanto o desenvolvimento cognitivo, contribuindo para ambientes mais dinâmicos e interativos.

Segundo Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), a utilização de elementos que promovam desafios, objetivos, progressos e *feedbacks* constantes, ressaltando os acertos e os erros, favorece o desenvolvimento de competências como autonomia nos estudos, criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas e, principalmente, a cooperação por parte dos alunos.

Além disso, o senso de progresso, conquista e de recompensa, independentemente de ser material ou não, gerado pelos elementos da *gamificação*, contribui para aumentar a persistência dos estudantes diante das dificuldades, estimulando maior comprometimento com as atividades escolares. Pelo exposto, compreende-se que a *gamificação* aproxima-se de metodologias que valorizam o protagonismo do aluno e a aprendizagem ativa.

Entretanto, apesar dos benefícios apresentados, é importante destacar que a *gamificação* não deve ser compreendida como solução imediata para os problemas educacionais. Isto porque, para que sua aplicação consiga bons resultados, sua eficácia vai depender do planejamento pedagógico, objetivos claros e adequação às necessidades dos estudantes, sendo fundamental uma preparação dos docentes para o conhecimento e uso deste tipo de estratégia (Alves; Minho; Diniz, 2014, p. 82).

A simples utilização de recompensas ou pontuações, sem uma proposta pedagógica consistente, pode tornar a prática superficial e pouco significativa. Por isso, é fundamental que o professor, em primeiro lugar, conheça o perfil da turma para entender qual proposta de *gamificação* funciona com aqueles

indivíduos, bem como, compreender os objetivos da *gamificação* e utilizando assim seus elementos de maneira articulada aos conteúdos e às finalidades educacionais.

### **2.2.2 Gamificação no ensino da língua espanhola**

A *gamificação* caracteriza-se pela utilização de ferramentas e dinâmicas de jogos em contextos que originalmente não possuem caráter lúdico, com o objetivo de promover motivação e engajamento (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014).

No ensino do espanhol, essa abordagem possibilita transformar atividades tradicionais em experiências mais atrativas, aproximando os estudantes do idioma de maneira mais participativa, fazendo com que eles estudem sem perceber que estão estudando. Dessa forma, conteúdos relacionados ao vocabulário, gramática, leitura, oralidade e compreensão auditiva podem ser trabalhados através de desafios, jogos interativos e atividades colaborativas, tornando o aprendizado mais significativo.

No ensino da língua espanhola, as práticas gamificadas permitem trabalhar as quatro habilidades fundamentais de aprendizagem de idiomas, isto é, a leitura, escrita, compreensão oral e produção oral. Segundo a Proposta Curricular do Ensino Médio da Paraíba, o ensino de línguas estrangeiras deve priorizar práticas comunicativas e sociais que permitam ao estudante utilizar a língua em contextos reais de interação.

Nesse sentido, a *gamificação* contribui para criar situações de aprendizagem mais próximas da realidade dos alunos, favorecendo a utilização prática da língua espanhola, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e aumento da atenção dos alunos (Schmitz; Klemke; Specht, 2012).

No que diz respeito ao uso da *gamificação* no ensino do espanhol, as pesquisas de Oliveira e Santos (2023), Machado e Fontana (2024) e Lautenschläger e Nascimento (2026) apresentaram relatos de experiências desenvolvidas em escolas, descrevendo as estratégias de *gamificação* utilizadas e os resultados dessas experiências quanto ao processo de ensino e aprendizagem do idioma.

Oliveira e Santos (2023) apresentam, em sua pesquisa, uma investigação das plataformas Duolingo e IMVU, com o objetivo de identificar como elas podem contribuir para o ensino do espanhol no ensino médio, a partir da percepção de estudantes e docentes de uma escola privada de Minas Gerais.

A plataforma digital Duolingo possui uma estrutura organizada em unidades e lições que abordam diferentes conteúdos linguísticos, além de treinar a oralidade do aluno. Cada atividade é apresentada como uma fase em que o usuário deverá completar as lacunas de forma oral e escrita, além de repetir frases e palavras e relacionar uma coluna com a outra.

Ao acertar 5 perguntas corretamente, o usuário ganha energias, que servem para responder às questões, além de XP (pontos de experiências) e uma porcentagem referente à quantidade de acertos na atividade. Outra forma de motivar os alunos de entrarem diariamente na plataforma é o “foguinho”, chamado de ofensiva, onde ele só acende quando o usuário realiza ao menos 1 atividade. Uma atualização recente é que, para motivar amigos a praticarem juntos, o Duolingo criou uma ofensiva de amigos, onde o “foguinho” só acende quando os dois realizarem a atividade.

Além disso, o Duolingo utiliza recompensas simbólicas, a exemplo de medalhas e *rankings*, que incentivam a competição saudável entre os usuários. A presença de ligas, indo de bronze até o diamante, que representa a conquista máxima, e de desafios semanais, em que os estudantes competem para avançar de liga, promove a interação social e o engajamento, uma vez que o estudante passa a comparar seu desempenho com o de outros colegas.

Já o IMVU é uma rede social que representa um mundo virtual on-line, onde os usuários escolhem avatares e interagem. Por meio desta plataforma, é possível conversar com pessoas de qualquer parte do mundo e jogar. Sua utilização, para o ensino, tem foco na possibilidade de socialização entre os participantes.

Desta feita, Oliveira e Santos (2023) relatam que, a partir do uso destas plataformas, foi perceptível o aumento do interesse dos estudantes pela aprendizagem do espanhol, uma vez que as aulas se tornaram mais dinâmicas e divertidas. As plataformas utilizadas viabilizaram aprendizagem quanto a gramática, vocabulário, leitura e escrita, por meio do Duolingo, assim como da

conversação em espanhol e comunicação com pessoas de diferentes países, por meio do IMVU.

Já Machado e Fontana (2024) relatam a experiência de uma pesquisa realizada por um período de aproximadamente três anos com estudantes dos anos finais do ensino fundamental de uma escola pública da cidade de São Sepé, no Rio Grande do Sul. Como o espanhol não fazia parte do currículo regular, os estudantes participaram de uma oficina com jogos digitais.

Foram utilizados os seguintes jogos:

- *Disfrutá la ciudad São Sepé*: este jogo foi desenvolvido como um mapa exploratório, para estudar sobre os pontos turísticos da cidade, aspectos culturais locais e aprender sobre o vocabulário inicial em espanhol. No jogo, cada jogador possui um avatar e deve coletar objetos espalhados pelo cenário. Ao coletar cada item determinado, o jogador deve responder a perguntas em espanhol, no formato de quiz. Cada acerto corresponde a uma pontuação, acumulada na medida em que o jogador avança;
- *El mundo de los juegos*: criado por um grupo de alunos, o jogo corresponde a um quiz digital, com perguntas associadas a imagens de personagens famosos do universo *gamer*. Os jogadores respondem sobre vestuário, cores, descrições físicas dos personagens e vocabulário geral do espanhol;
- *Conociendo los deportes*: também criado por um grupo de estudantes, o jogo possui perguntas relacionadas a esportes, em que os jogadores devem fazer a associação entre imagens e textos em espanhol. Dentre os conteúdos trabalhados, o jogo explora esportes, equipamentos esportivos e vocabulários específicos em espanhol.

Machado e Fontana (2024) apontam o aumento do interesse dos alunos para aprender o espanhol, concluindo que a aprendizagem ocorreu de forma significativa, uma vez que os estudantes deveriam utilizar o conhecimento do idioma para atingir os objetivos propostos nos jogos. Os autores destacam ainda a promoção do protagonismo estudantil, ampliação do vocabulário em espanhol, desenvolvimento de competências digitais e aprendizagem colaborativa.

Por sua vez, Lautenschläger e Nascimento (2026), na pesquisa intitulada “Entre jogar e aprender: ressignificando o ensino do espanhol como língua estrangeira com a gamificação”, relatam a experiência do uso de jogos com estudantes do segundo ano do ensino médio de uma escola pública estadual da cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul.

Foram utilizados jogos de tabuleiro, com perguntas em espanhol. Os estudantes poderiam jogar individualmente ou em duplas, devendo cumprir desafios e, em caso de erro, cumprir penalidades. Dentre os resultados, os autores destacam a perspectiva colaborativa, uma vez que os jogos foram criados e utilizados pelos próprios estudantes.

Lautenschläger e Nascimento (2026) relatam ainda que, embora o espanhol ocupe uma posição de fragilidade na educação básica brasileira, devido à revogação da obrigatoriedade do ensino, as estratégias de *gamificação* surgiram como possibilidades de motivar os alunos e despertar o interesse deles para a valorização e maior participação na disciplina. A pesquisa destaca ainda a melhoria na interação entre alunos e professores.

Diante do exposto, conclui-se que a *gamificação* no ensino do espanhol representa uma importante estratégia para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, motivador e significativo, mostrando que a ludicidade é uma ferramenta bastante eficiente.

Ao utilizar elementos dos jogos em atividades educacionais, essa abordagem favorece o engajamento dos estudantes, estimula o desenvolvimento das habilidades linguísticas e contribui para a construção de experiências de aprendizagem mais interativas e participativas.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 14), a metodologia é a “aplicação de procedimentos e técnicas que devem ser observados para a construção do conhecimento, com o propósito de comprovar sua validade e utilidade nos diversos âmbitos da sociedade”. Deste modo, entende-se que a metodologia envolve a descrição do conjunto de passos, estratégias e técnicas que orientaram a elaboração de uma pesquisa, de modo que alcancem os resultados esperados.

#### 3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa é classificada como exploratória e descritiva, fazendo uso de uma abordagem mista, de natureza quali-quantitativa. Quanto aos procedimentos técnicos, é classificada como uma pesquisa de campo, realizada em escolas públicas da cidade de Taperoá-PB, com o objetivo de identificar como a *gamificação* vem sendo utilizada pelos docentes no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola.

Segundo Gil (2008), as pesquisas exploratórias têm como finalidade proporcionar maior familiaridade com o problema estudado, favorecendo uma visão mais ampla sobre o objeto de estudo. A pesquisa também é classificada como descritiva, uma vez que procurou identificar, registrar e apresentar opiniões e percepções dos participantes acerca do fenômeno investigado. Para Gil (2008), as pesquisas descritivas têm como principal objetivo a descrição das características de determinada população ou fenômeno, bem como o estabelecimento de relações entre variáveis.

Quanto à abordagem metodológica, adotou-se o método misto (quantitativo), que viabiliza a integração de dados quantitativos e qualitativos em uma mesma investigação. Prodanov e Freitas (2013) afirmam que a pesquisa quantitativa permite traduzir informações e opiniões em números para posterior análise estatística. Por sua vez, os autores argumentam que a pesquisa qualitativa se preocupa com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, na intenção de compreender fenômenos a partir das percepções,

significados, valores e interpretações dos participantes. A abordagem mista permitiu uma análise mais abrangente do objeto investigado, articulando dados numéricos com interpretações e percepções dos públicos participantes da pesquisa.

Quanto aos procedimentos técnicos, a pesquisa é classificada como uma pesquisa de campo. Segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 59), a pesquisa de campo consiste na “observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que presumimos relevantes, para analisá-los”.

A escolha por uma pesquisa exploratória e descritiva, com uma abordagem mista, de natureza quali-quantitativa e desenvolvida por meio de uma pesquisa de campo, justifica-se pela necessidade de compreender como os estudantes e os docentes percebem o uso da gamificação no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola. O caráter exploratório da pesquisa possibilitou uma maior aproximação com o objeto do estudo, permitindo ampliar o conhecimento sobre a utilização de estratégias gamificadas no contexto educacional. Já o caráter descritivo mostrou-se fundamental por permitir identificar e apresentar as percepções, opiniões e experiências das professoras entrevistadas sobre a contribuição da gamificação para o ensino da língua espanhola.

A utilização de uma abordagem mista de natureza quali-quantitativa justifica-se pela necessidade de reunir dados quantitativos, capazes de indicar a escolha dos alunos através das respostas do questionário, e dados qualitativos, que possibilitam compreender de forma mais aprofundada os significados atribuídos as respostas obtidas pelas professoras nas entrevistas. Deste modo, a partir da pesquisa de campo, conseguiu-se coletar as informações diretamente no nosso local de pesquisa, favorecendo uma compreensão mais próxima da realidade vivenciada pelos sujeitos da pesquisa.

Assim, a pesquisa foi realizada em escolas da pública da cidade de Taperoá-PB, com dados coletados *in loco*, a partir da aplicação dos instrumentos de coleta com os públicos participantes, como descrito a seguir.

### 3.2 SUJEITOS DA PESQUISA, COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Os sujeitos participantes da pesquisa foram docentes e discentes do ensino fundamental e médio de escolas públicas do município de Taperoá, na Paraíba, que ofertem o ensino da língua espanhola.

No total, a pesquisa contou com um universo de 87 estudantes e dois docentes de espanhol. Na visita às escolas, foi explicado sobre o propósito da pesquisa, bem como enviado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Entretanto, observou-se que nem todos os estudantes devolveram os TCLEs assinados pelos seus responsáveis. Em decorrência disso, a amostra da pesquisa, obtida por acessibilidade, foi constituída por 45 alunos do ensino médio. No que diz respeito aos docentes, não foi necessário calcular amostra, realizando-se a pesquisa com os dois docentes de espanhol em atuação nas escolas pesquisadas.

A coleta de dados ocorreu com a aplicação de um questionário estruturado, com perguntas objetivas, destinado aos alunos do ensino médio das instituições públicas. As questões permitiram identificar o nível de ensino, série que estudam e há quanto tempo estão na escola, relação com a disciplina de espanhol e com o professor. Além disso, há questões que tratam do contato com atividades *gamificadas* nas aulas de espanhol, utilização de recursos lúdicos e a percepção dos discentes quanto à contribuição do uso da *gamificação* para o aprendizado do idioma.

Já os docentes de língua espanhola foram entrevistados, fazendo-se uso de um roteiro estruturado de entrevistas. As perguntas da entrevista visaram analisar o perfil do professor participante da pesquisa, como o seu tempo de docência e a rede de ensino na qual ele atua, uso da *gamificação* como metodologia de ensino, percepção a respeito da aprendizagem dos alunos, o que impede essa ferramenta de ser utilizada, bem como os benefícios observados nas aulas em que a gamificação fora usada como metodologia.

O questionário aplicado aos estudantes e o roteiro das entrevistas com os professores estão no Apêndice A. Importante destacar que o uso destes instrumentos de coleta de dados está alinhado à abordagem mista adotada na pesquisa, viabilizando a obtenção de informações quantitativas e qualitativas sobre o fenômeno investigado.

Gil (2008) argumenta que o questionário é uma técnica que possibilita a coleta padronizada de dados, favorecendo a organização e a comparação das

respostas obtidas. Quanto à entrevista, Prodanov e Freitas (2013) entendem que esta técnica permite a obtenção de informações diretamente junto aos participantes, podendo aprofundar aspectos relacionados às suas experiências, percepções e opiniões. A adoção de um roteiro estruturado garantiu a uniformidade das questões apresentadas aos entrevistados, possibilitando maior consistência na obtenção dos dados.

Em relação à análise, os dados coletados por meio dos questionários foram tratados a partir da estatística descritiva simples, com resultados apresentados em distribuição de frequências e gráficos. Segundo Prodanov e Freitas (2013), a estatística descritiva tem a finalidade de organizar, resumir e apresentar os dados coletados, facilitando sua compreensão e interpretação. Esta forma de apresentação permite a visualização de tendências observadas entre os participantes e contribui para a análise dos dados quantitativos.

Já os dados obtidos por meio das entrevistas foram analisados qualitativamente, tendo como base o conteúdo das respostas fornecidas pelos professores. A análise qualitativa busca interpretar os significados presentes nos discursos dos participantes, permitindo compreender percepções, opiniões e experiências relacionadas ao fenômeno investigado (Gil, 2008).

Nesse sentido, após as entrevistas, que foram gravadas mediante anuência dos participantes, foi realizada, inicialmente, a transcrição dos relatos. Em seguida, procedeu-se à leitura, organização e interpretação dos relatos, identificando aspectos recorrentes e elementos relevantes para a pesquisa, à luz dos objetivos pretendidos.

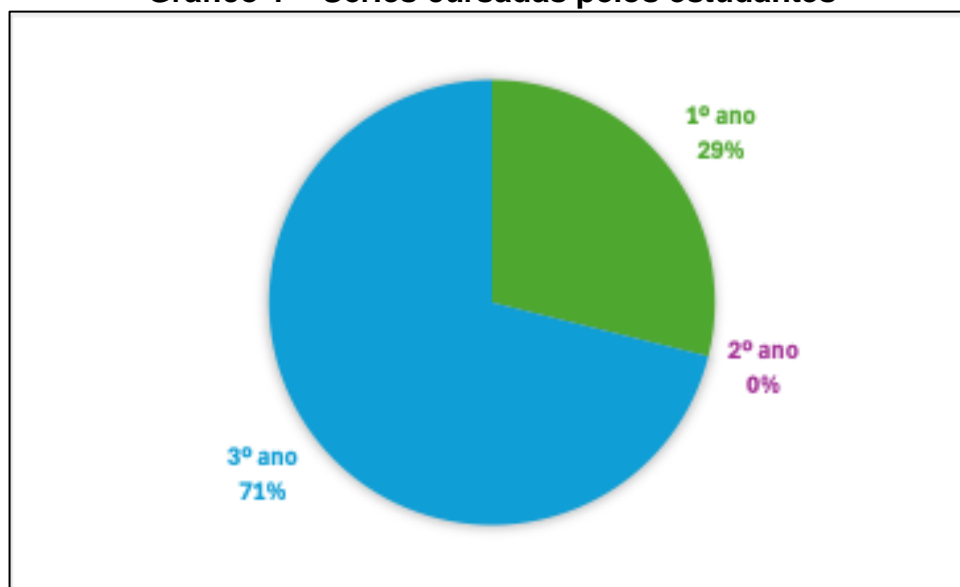
Para a análise dos dados coletados com os questionários e as entrevistas, foram considerados os seguintes aspectos: a) estratégias de *gamificação* utilizadas nas aulas de espanhol; b) relações entre o uso da *gamificação* e a aprendizagem dos estudantes; c) benefícios atrelados ao uso da *gamificação* no processo de ensino-aprendizagem do espanhol. Estes aspectos observados foram fundamentados a partir da discussão teórica apresentada na pesquisa

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A pesquisa foi realizada em duas escolas da rede pública de Taperoá-PB, ambas estaduais. A primeira foi a Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio e Ensino de Jovens e Adultos Felix Daltro e a segunda foi a Escola Cidadã Integral Técnica Estadual Melquíades Vilar.

Inicialmente, buscou-se delinear o perfil dos estudantes, de acordo com o seu nível a série que estão cursando e a quantidade de tempo em que estudam na instituição. Dos 45 alunos que responderam aos questionários, a maioria está cursando o 3º ano do ensino médio. Importante destacar que não foi possível coletar dados de estudantes do 2º ano do ensino médio, pois, no período da coleta de dados a turma estava em uma atividade fora da escola. O Gráfico 1 ilustra a distribuição dos estudantes por série.

**Gráfico 1 – Séries cursadas pelos estudantes**



Fonte: Dados da pesquisa (2026).

Em relação ao tempo em que estudam na escola, observou-se que a maioria (36) está na escola há mais de um ano. Compreende-se que a participação na escola por um tempo superior a um ano permite ao aluno mais possibilidades para descrever as aulas e metodologias para ensinar o espanhol.

Em relação às percepções dos estudantes sobre o aprendizado de espanhol, foram utilizadas oito afirmações, com uma escala de *Likert* de cinco níveis: discordo totalmente, discordo parcialmente, nem concordo e nem discordo, concordo parcialmente e concordo totalmente. Além disso, foram apresentadas duas questões objetivas, com a possibilidade de assinalarem mais de uma alternativa.

A primeira afirmação buscou identificar o nível de concordância dos alunos em relação a gostarem de aprender a língua espanhola. A maioria das respostas obtidas foi positiva, sendo cerca de 42% (19) que concordam totalmente e 40% (18) que concordam parcialmente com a afirmação, somando aproximadamente 82% as duas porcentagens.

Dos 45 alunos respondentes, apenas um assinalou que não gosta do idioma e sete afirmaram que não concordam e nem discordam da afirmativa. Estes dados indicam que a disciplina de espanhol é bem aceita pela maioria dos alunos.

A segunda afirmação teve o intuito de identificar se há ou não facilidade dos alunos para aprenderem os conteúdos de espanhol com a metodologia utilizada pelos(as) docentes. Observou-se que cerca de 42,2% concordam parcialmente e cerca de 33,3% concordam totalmente, representando 75,5% dos respondentes. Cerca de 24,5% dos alunos afirmaram discordar parcialmente, o que aponta que, embora a maioria dos alunos possuam facilidade para aprender o idioma tendo como base a metodologia empregada pelos docentes atualmente, existem alunos com algum grau de dificuldade neste aprendizado. Importante destacar que a afirmação atrelava a facilidade de aprender os conteúdos à metodologia utilizada pelo docente, o que pode sugerir dificuldades com a forma que o idioma está sendo ensinado.

Buscou-se compreender ainda se o(s) docente(s) de espanhol possuem uma relação próxima e participativa com a turma. Nesse sentido, dos 45 estudantes respondentes, 98% (44) avaliam de forma positiva, o que é considerado um fator positivo no engajamento para fazer as atividades propostas. Esse clima harmônico e descontraído pode contribuir para os alunos participarem mais ativamente das aulas.

Com relação à contribuição que o uso de recursos tecnológicos traz para o aprendizado da língua espanhola, 71,1% (32) avaliaram que conseguem aprender a partir do uso da gamificação. Este resultado converge com o entendimento de Alves, Minho e Diniz (2014), uma vez que os alunos possuem contato cada vez maior com a tecnologia, sendo o seu uso uma alternativa capaz de tornar as aulas mais dinâmicas e facilitar o aprendizado dos conteúdos.

O questionário trouxe a afirmação de que o uso de jogos e atividades gamificadas torna as aulas de espanhol mais interessante. Observou-se que

80% dos alunos (36) concordaram totalmente com a afirmação, o que mostra que a gamificação chama a atenção e desperta maior envolvimento com a disciplina, como afirmam Schmitz, Klemke e Specht (2012) e Busarello, Ulbricht e Fadel (2014). Observou-se ainda que 6,7% dos alunos (3) discordam que essa metodologia seja capaz de deixar as aulas mais interessantes e 13,3% (6) não concordam e nem discordam.

A pesquisa buscou compreender sobre a percepção dos estudantes em relação ao aprendizado de vocabulários e expressões com mais facilidade quando são utilizados jogos ou atividades gamificadas nas aulas. Os resultados demonstraram que 46,7% dos alunos concordam totalmente e 37,8% concordam parcialmente, totalizando 84,5% do total de respondentes com algum nível de concordância com esta afirmação. Seis estudantes assinalaram a opção nem concordo e nem discordo e apenas um assinalou que discorda parcialmente. Estes resultados reforçam o que Oliveira e Santos (2023) e Machado e Fontana (2024) descreveram em suas pesquisas, onde as estratégias de *gamificação* contribuíram para o aprendizado de vocabulários em espanhol dos estudantes.

Buscou-se identificar ainda sobre a utilização de jogos, desafios ou outras estratégias de *gamificação* nas aulas de espanhol. Os resultados revelaram que 31,1% dos respondentes (14) assinalaram a opção concordo totalmente, 33,3% (15) concordam parcialmente, 26,7% (12) nem concordam e nem discordam e 8,9% (4) discordam parcialmente. Embora a maioria dos estudantes respondentes apresente algum grau de concordância, verificou-se neste item o maior número de respondentes (16) que ficaram fora dos níveis de concordância. Estes dados sugerem que nem todos os estudantes reconhecem o uso de metodologias diferenciadas como estratégias de gamificação. Importante destacar que nenhum estudante assinalou a opção discordo totalmente.

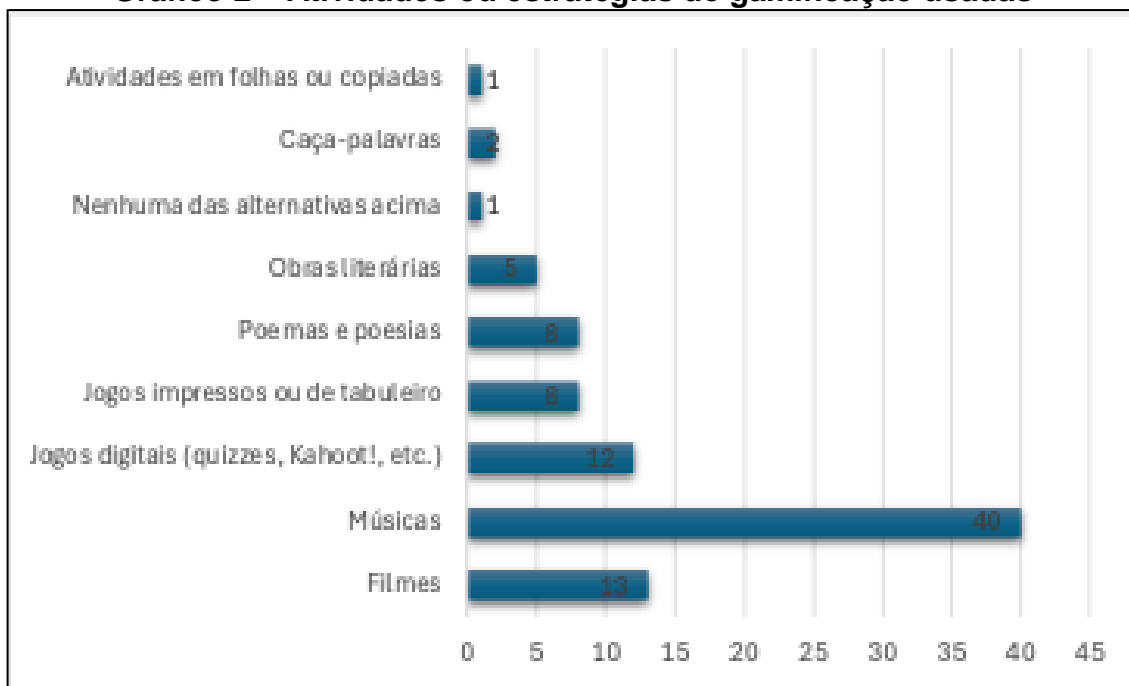
Em relação ao aumento da motivação para participar das aulas de espanhol a partir do uso de atividades *gamificadas*, a maioria dos estudantes (86,7%) concorda totalmente com esta afirmação. Apenas um estudante afirmou discordar totalmente, enquanto cinco estudantes assinalaram a opção nem concordo e nem discordo.

Estes resultados refletem o que as pesquisas de Schmitz, Klemke e Specht (2012), Oliveira e Santos (2023), Machado e Fontana (2024) e Lautenschläger e Nascimento (2026) apontam, ao relacionar o uso de

estratégias de *gamificação* ao aumento da motivação dos estudantes para o aprendizado do espanhol.

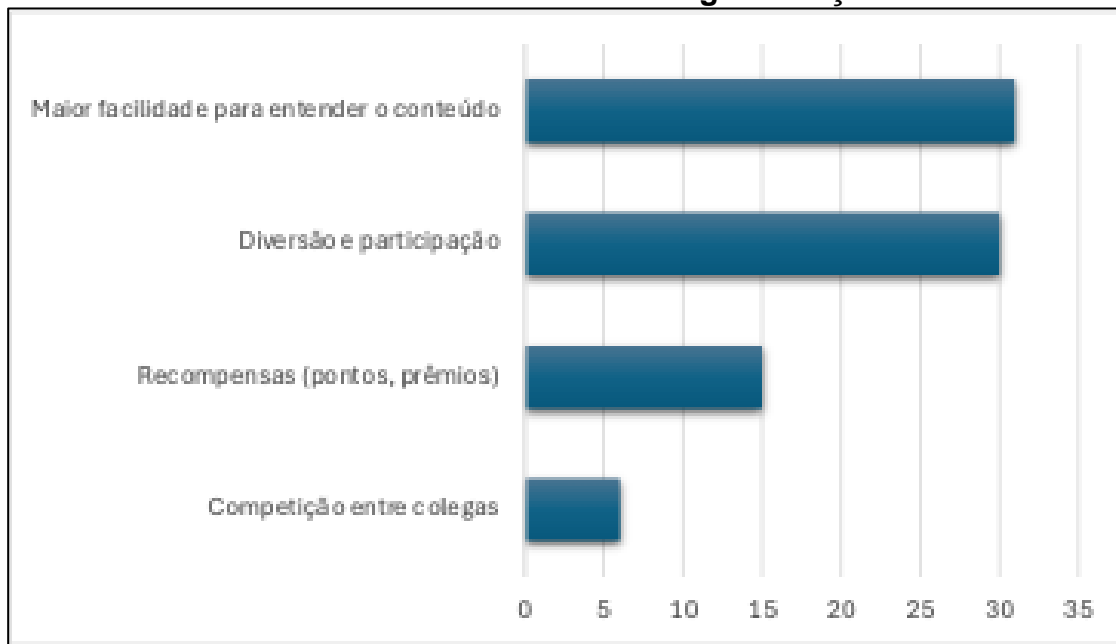
No que se refere às atividades ou estratégias de gamificação utilizadas nas aulas de espanhol, as metodologias que aparecem com maior destaque são as músicas, quizzes, jogos digitais, como o caso do aplicativo Duolingo e o site Kahoot! e até mesmo jogos impressos, como o caso de caça-palavras, mostrando que a *gamificação* não se resume apenas em atividades que se pareçam com jogos digitais. Esse dado é importante porque mostra que cada uma das metodologias pode ser adaptada de acordo com o contexto e com o nível linguístico do aluno. Nesta questão, os respondentes poderiam assinalar mais de uma alternativa. O Gráfico 2 ilustra os resultados obtidos.

**Gráfico 2 – Atividades ou estratégias de gamificação usadas**



Fonte: Dados da pesquisa (2026).

Já dentre os benefícios recebidos pelos alunos, destacam-se a maior facilidade para entender o conteúdo, assinalado por cerca de 69% dos alunos, seguido pela diversão e participação, assinalado por 67% dos alunos. As recompensas foram assinaladas por doze estudantes, enquanto seis também consideraram a competição entre colegas, como pode ser visto no Gráfico 3.

**Gráfico 3 – Benefícios com a gamificação**

Fonte: Dados da pesquisa (2026).

Os resultados apresentados a partir da pesquisa com os estudantes das escolas da rede pública de Taperoá demonstram que a *gamificação* atua não apenas como uma forma de motivar os alunos a participarem das aulas e das atividades propostas pelos professores, mas também uma forma de aprendizagem que apoia o método tradicional de ensino, corroborando com os estudos de Oliveira e Santos (2023), Machado e Fontana (2024) e Lautenschläger e Nascimento (2026).

Como já afirmando anteriormente, a pesquisa foi realizada também com docentes de Espanhol. Para que não haja identificação de nenhuma participante, foram utilizados códigos para cada docente (D1 e D2).

Assim, no que se refere ao perfil das entrevistadas, D1 tem 43 anos de idade e D2 tem 31 anos. Ambas possuem formação acadêmica compatível com a área de atuação. D1 possui graduação em Língua Espanhola com especialização em Metodologias do Ensino da Língua espanhola e portuguesa, enquanto D2 possui formação em Licenciatura Letras Espanhol, Licenciatura em Pedagogia e Licenciatura em Letras Português-Ingês.

O tempo de formação varia de 3 anos e meio (D1) a 10 anos (D2), mostrando que as entrevistadas possuem experiência profissional suficiente para avaliar as metodologias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola. Além disso, ambas começaram a trabalhar antes mesmo de

terminar sua licenciatura. Em relação ao tempo em que lecionam a disciplina de Espanhol, D1 está ensinando há três anos e meio, enquanto D2 leciona há oito anos, ambas atuando no ensino médio.

No que diz respeito à compreensão sobre a gamificação, as entrevistadas apresentaram opiniões similares, associando a metodologia de *gamificação* à utilização de jogos e atividades mais dinâmicas como estratégia para promover o ensino-aprendizagem. Segundo D2, a *gamificação* é “uma forma de transformar o aprendizado em uma experiência mais lúdica e participativa, contribui para protagonismo estudantil, estimula a cooperação entre os alunos e torna o processo de aquisição da língua mais prazeroso e eficiente”.

Ao analisar as respostas, percebe-se que as docentes compreendem o que é *gamificação*, não apenas como uma atividade recreativa, mas uma ferramenta que favorece o desenvolvimento de habilidades linguísticas como escuta, fala, leitura e escrita em espanhol, e amplia o envolvimento dos estudantes nas atividades propostas, corroborando com o que é proposto por Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), que compreendem a *gamificação* como uma metodologia que estimula a participação dos alunos.

As entrevistadas citaram algumas ferramentas de *gamificação* que já utilizam em sala de aula, bem como *quizzes*, músicas, bingos, caça-palavras, jogos de memória, dentre outras atividades mais dinâmicas.

Quando questionado sobre o objetivo para a utilização da *gamificação* em sala de aulas, D1 afirmou: “Para que os alunos aprendam de uma forma mais dinâmica e chamar a atenção deles”. Já D2 respondeu: “Além de aumentar o engajamento, essa metodologia favorece o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita, escuta e fala em espanhol de uma forma mais lúdica”.

Foi questionado ainda como as entrevistadas avaliavam a motivação das aulas de espanhol a partir do uso da *gamificação*. As docentes notaram que os alunos demonstram um maior envolvimento e interesses nas aulas, participando de forma mais ativa. D1 citou que um dos principais motivos dos alunos participarem ativamente é que esses elementos já fazem parte do dia a dia deles, deste modo, quando aplicada na aprendizagem do espanhol, eles já se sentem motivados por ser algo que já estão familiarizados.

Quanto à percepção sobre a aprendizagem dos alunos a partir das estratégias de *gamificação* utilizadas, D1 e D2 afirmaram terem percebido

melhoria nos resultados da aprendizagem. D2 tem percebido “impactos positivos na aprendizagem dos alunos, especialmente por aumentar o engajamento, a motivação e a participação nas aulas”.

As percepções das entrevistadas sobre a melhoria da aprendizagem, aumento da participação e maior envolvimento dos alunos nas aulas a partir do uso de estratégias de *gamificação* refletem o que Schmitz, Klemke e Specht (2012), Oliveira e Santos (2023), Machado e Fontana (2024) e Lautenschläger e Nascimento (2026) pontuam em suas pesquisas.

Contudo, existem algumas atividades, recursos ou estratégias que poderiam ser utilizados, mas não são, em razão da falta de infraestrutura. Nesse sentido, D1 aponta “o Kahoot! e o Duolingo, pois a internet não ajuda e o fato dos alunos não poderem utilizar o celular, dificultando a utilização da *gamificação* nas aulas”. Já D2 elenca a falta de internet nas escolas e a ausência de infraestrutura adequada para aulas mais dinâmicas.

Por fim, foi questionado sobre quais os benefícios e limitações encontradas a partir do uso de estratégias de *gamificação* nas aulas. Como benefícios, ambas apontaram aumento da participação dos alunos, melhoria no aprendizado e maior dinamicidade nas aulas. De modo específico, D2 afirma: “a gamificação apresenta diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, como desenvolvimento da autonomia, da cooperação e do pensamento crítico, além de tornar as aulas mais dinâmicas e significativas”.

Estes benefícios foram elencados também nas pesquisas de Alves, Minho e Diniz (2014), Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), Oliveira e Santos (2023), Machado e Fontana (2024) e Lautenschläger e Nascimento (2026).

Como limitações, além dos problemas relacionados à infraestrutura tecnológica e falta de recursos, foi apontada a necessidade de planejamento dessas atividades e tempo para elaboração por parte dos docentes. Nesse sentido, D2 ressalta:

Por outro lado, algumas limitações também podem ser observadas. A implementação da gamificação exige planejamento cuidadoso por parte do professor, demanda tempo para a elaboração das atividades e, em alguns casos, depende de recursos tecnológicos que nem sempre estão disponíveis.

Considerando os resultados obtidos através da pesquisa com professores e alunos, é possível perceber que os dois grupos consideram que

a *gamificação* exerce uma influência positiva, o que a torna uma ferramenta de significativa importância no processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola nas escolas onde a pesquisa foi realizada.

De modo sintético, em relação às estratégias de *gamificação* utilizadas nas aulas de espanhol, observou-se que alunos e professores identificaram as mesmas ferramentas ou recursos, como músicas, filmes, jogos, caça palavras, dentre outras atividades que tragam maior dinamicidade às aulas.

Quanto à relação entre o uso da *gamificação* e a aprendizagem dos estudantes, percebeu-se que alunos e professores estabeleceram uma relação positiva, reconhecendo a melhoria da aprendizagem e aumento da motivação para a participação nas aulas a partir do uso das estratégias de gamificação.

Quanto aos benefícios atrelados ao uso da *gamificação* no processo de ensino-aprendizagem do espanhol, o aumento da participação e maior facilidade para entender o conteúdo, apontado em maior medida pelos alunos, converge com o que foi apontado pelas docentes entrevistadas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por objetivo identificar como a *gamificação* vem sendo utilizada pelos docentes no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola. Sua realização se deu em escolas da rede pública da cidade de Taperoá-PB, motivado pela observação do contexto atual, no qual muitos estudantes apresentam uma maior facilidade de aprender a língua espanhola quando são utilizadas metodologias mais divertidas e similares a jogos.

Para tanto, foi realizada uma pesquisa de campo com estudantes do ensino médio e docentes de língua espanhola, buscando-se coletar dados a respeito das estratégias de *gamificação* utilizadas pelos docentes, das possíveis relações entre a *gamificação* e a aprendizagem do espanhol, além de benefícios percebidos por estudantes e docentes a partir do uso da *gamificação* para o ensino do idioma.

A partir dos resultados obtidos, verificou-se que os alunos percebem, em sua maioria, que conseguem aprender mais quando utilizadas estratégias de *gamificação* para auxiliar o ensino tradicional. Já os professores percebem que os alunos se tornam mais participativos quando utilizada essa metodologia.

Os dois grupos participantes da pesquisa apontaram estratégias como jogos (on-line ou não), quizzes, músicas, filmes, dentre outras atividades. Identificou-se ainda, que os alunos e professores consideram que o uso destas estratégias torna a aprendizagem do espanhol mais fácil, e aulas mais dinâmicas. Tais aspectos foram apontados, inclusive, como benefícios percebidos por alunos e professores sobre o uso da *gamificação* para o ensino do espanhol.

Como foi possível observar, a *gamificação* não deve ser tratada apenas como um jogo, mas como uma ferramenta que utiliza os principais elementos dos jogos a fim de deixar as aulas mais participativas, corroborando com o que os autores que fundamentaram a discussão teórica da pesquisa apontam.

É importante destacar que, para trabalhar com esse tipo de ferramenta, faz-se necessário que o docente tenha uma formação adequada, pois, se utilizada de forma equivocada, sem o devido planejamento pedagógico, a *gamificação* deixa de ser uma ferramenta e passa a ser apenas mais jogo

dentre outros. Contudo, ao ser utilizada de forma correta, essa metodologia faz com que os alunos interajam, participem e aprendam mais.

Como limitações, é importante destacar que a pesquisa foi planejada, inicialmente, para contemplar estudantes da rede pública do ensino fundamental (anos finais) e ensino médio. Contudo, em razão do baixo índice de autorização, por parte dos pais ou responsáveis dos alunos do ensino fundamental, para que os discentes participassem da pesquisa, foi necessário excluir este público.

Sugere-se, para estudos futuros, a realização desta pesquisa em escolas da rede pública de outras cidades da Paraíba, de modo a construir um panorama sobre o uso da gamificação no ensino do espanhol em todo o Estado.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. *In*: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cláudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

ASSOCIAÇÃO DE PROFESSORES DE ESPANHOL DO ESTADO DA PARAÍBA. Notícias. **Ações da APEEPB**. 2026. Disponível em <https://apeepb1.wordpress.com/noticias/>. Acesso em 5 abr. 2026.

BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. **Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e dá outras providências**. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm). Acesso em: 25 set. 2025

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. *In*: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

DOMINGO, Luciana Contreira. Os (Des)Caminhos do Ensino do Espanhol no Brasil. **Conexões Culturais – Revista de Linguagens, Artes e Estudos em Cultura**, v. 1, n. 2, 2015.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino-aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, Campinas, v. 4, n. 1, p. 221–233, jan./abr. 2017.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

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

LAUTENSCHLAGER, Carolina da Silva; NASCIMENTO, Cinara O. Entre jogar e aprender: ressignificando o ensino de espanhol como língua estrangeira com a gamificação. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**. São Paulo, v. 12, n. 4, abr. 2026.

OLIVEIRA, Ivan Lucas; SANTOS, Deivid Alex. O Duolingo e o IMVU no ensino e aprendizagem de língua espanhola: práticas ludopedagógicas e interativas. **Journal of Education**, v. 11, n. 2, 2023.

PAULINO, Lucas da Silva. **A Associação de Professores de Espanhol do Estado da Paraíba (APEEPB) como agente da política linguística e a sua relação com a Lei Estadual 11.191/2018**. Abehache – nº 16, 2019. Projeto de Lei 1509/2017. Disponível em <https://portalcorreio.com.br/alpb-aprovaprojeto-para-ensino-de-espanhol-nas-escolas/> Acesso em 17 mai. 2026.

PONTES, Camila Guimarães S. **O espanhol como língua franca: Rompendo barreiras, abrindo caminhos** [Tese de Doutorado], Universidade Federal da Bahia, 2019.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES, Fernanda dos Santos Castelano. Leis e Línguas: o lugar do espanhol na escola brasileira. *In*: BARROS, Cristiano Silva; COSTA, Elzimar Goettenauer de Marins. **Espanhol**: ensino médio. Brasília: Ministério da Educação, 2011.

SCHMITZ, Birgit; KLEMKE, Roland; SPECHT, Marcus. Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: a literature review. **Journal Technology Enhanced Learning**, 2012.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.**: como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design**: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

## APÊNDICE



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA**

**Questionário – Alunos**

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA: um estudo em escolas da rede pública de Taperoá-PB**

Este questionário faz parte da investigação de TCC intitulado “Gamificação como estratégia de ensino da língua espanhola: um estudo em escolas da rede pública de Taperoá-PB”, desenvolvido pela discente Iris da Costa Cardoso e orientada pela professora Dr<sup>a</sup> Márcia Maria de Medeiros Travassos Saeger. Por intermédio desse questionário buscamos conhecer como os alunos do ensino fundamental e médio da rede pública de ensino do município de Taperoá, na Paraíba, compreendem o que é a gamificação e como ela pode ser utilizada no processo de ensino/aprendizagem do espanhol. Este questionário é totalmente anônimo e o tempo estimado para seu preenchimento é de 5 a 10 minutos. Sua resposta é de fundamental importância. Desde já agradeço a sua participação! ¡Muchas Gracias!

**Parte 1 - Perfil dos participantes**

1. Em qual série/ano você estuda atualmente?

- 1º ano do Ensino Médio
- 2º ano do Ensino Médio
- 3º ano do Ensino Médio

2. Há quanto tempo você estuda nessa escola?

- Menos de um ano
- Entre 1 e 3 anos
- Mais de 3 anos

**Parte 2 - Percepções sobre o aprendizado de espanhol**

As afirmações/questões a seguir objetivam compreender as percepções sobre o aprendizado do espanhol a partir da *gamificação*. É importante esclarecer que o termo *gamificação* compreende o uso de jogos, desafios, pontuações, recompensas e atividades interativas para auxiliar no aprendizado. Assim, as respostas deverão considerar se estas ferramentas são utilizadas para o ensino do espanhol.

3. Eu gosto de aprender a língua espanhola.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

4. Tenho facilidade para aprender os conteúdos de espanhol com a metodologia utilizada pelo(a) professor(a).

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

5. O(A) professor(a) de espanhol mantém uma relação próxima e participativa com a turma.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

6. O uso de recursos tecnológicos contribui para o meu aprendizado da língua espanhola.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

7. O uso de jogos e atividades *gamificadas* torna as aulas de espanhol mais interessantes.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

8. Consigo aprender vocabulários e expressões com mais facilidade quando são utilizados jogos ou atividades *gamificadas* nas aulas.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

9. O(A) professor(a) utiliza jogos, desafios ou outras estratégias de *gamificação* nas aulas de espanhol.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

10. As atividades *gamificadas* aumentam minha motivação para participar das aulas de espanhol.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Nem concordo e nem discordo
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente

11. Qual(is) a(as) atividade(s) ou estratégia(s) de *gamificação* são utilizada(s) nas aulas de espanhol? (É possível marcar mais de uma alternativa)

- Filmes
- Músicas
- Jogos digitais (quizzes, Kahoot!, etc.)

- Jogos impressos ou de tabuleiro
- Poemas e poesias
- Obras literárias
- Nenhuma das alternativas acima
- Outra: \_\_\_\_\_

12. Qual(is) o(s) benefício(s) que você identifica quando participa de uma atividade *gamificada*? (É possível marcar mais de uma alternativa)

- Competição entre colegas
- Recompensas (pontos, prêmios)
- Diversão e participação
- Maior facilidade para entender o conteúdo



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO  
CURSO DE LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA**

**Roteiro de entrevista - Docentes**

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA: um estudo em  
escolas da rede pública de Taperoá-PB**

Este roteiro de entrevista faz parte da investigação de TCC intitulado “Gamificação como estratégia de ensino da língua espanhola: um estudo em escolas da rede pública de Taperoá-PB”, desenvolvido pela discente Iris da Costa Cardoso e orientada pela professora Dr<sup>a</sup> Márcia Maria de Medeiros Travassos Saeger, no curso de Letras Língua Espanhola da Universidade Federal da Paraíba. Por intermédio dessa entrevista, buscamos conhecer como os professores do ensino fundamental e médio da rede pública de ensino do município de Taperoá, na Paraíba, compreendem o que é a *gamificação* e como trabalham com ela no processo de ensino/aprendizagem do espanhol. A entrevista é totalmente anônima, sem identificação de nenhum dos participantes da pesquisa. A sua participação é de fundamental importância. Desde já agradeço! ¡Muchas Gracias!

**Parte 1 – Perfil dos entrevistados**

1. Idade:
2. Formação:
3. Tempo de formação:
4. Em qual(is) rede(s) de ensino leciona?
5. Há quanto tempo leciona a disciplina de Espanhol?
6. Em qual(is) nível(is) de ensino você atua?

**Parte 2 – Gamificação no ensino do espanhol**

7. O que você compreende por *gamificação*?
8. Você utiliza a *gamificação* nas aulas de espanhol? Se sim, quais as atividades ou estratégias que você utiliza?

9. Com que objetivo você utiliza a *gamificação* em suas aulas?
10. Como você avalia a motivação dos alunos para participar das aulas de espanhol a partir do uso da *gamificação*?
11. Qual a sua percepção a respeito da aprendizagem dos alunos mediante a adoção de atividades ou estratégias de *gamificação*?
12. Existem atividades, recursos ou estratégias que poderiam ser utilizados, mas não são em razão da falta de infraestrutura? Se respondeu sim, cite qual(is).
13. Em sua opinião, quais os benefícios e as limitações encontradas no uso da *gamificação* em sala de aula?