

Instituto Federal Sul-rio-grandense
Programa de Pós-Graduação em Educação
Grupo de Estudos em Educação e Tecnologias

Guia Didático

Gamificação nas Aulas de ***espanhol***

Autora: Carolina da Silva Lautenschläger
Orientadora: Cinara Ourique do Nascimento

Pelotas
2025

Autorizo, para fins de estudo e pesquisa, a reprodução e a divulgação total ou parcial deste produto educacional, em meio convencional ou eletrônico, desde que a fonte seja citada.

Texto: Carolina da Silva Lautenschläger

Orientação: Cinara Ourique do Nascimento

Ficha Catalográfica

L389g Lautenschläger, Carolina da Silva.
 Guia didático: gamificação nas aulas de espanhol / Carolina da Silva
 Lautenschläger. – 2025.
 26 p. : il. color.

 Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cinara Ourique do Nascimento.
 Produto educacional (mestrado) - Instituto Federal de Educação,
 Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, Programa de Pós-Graduação em
 Educação, Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia, Pelotas,
 2025.

 1. Gamificação. 2. Espanhol. 3. Língua estrangeira. 4. Ensino. 5.
 Aprendizagem. I. Nascimento, Cinara Ourique do. II. Instituto Federal de
 Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense - IFSul. III. Título.

CDD 370

Catalogação na publicação:
Bibliotecária Glória Acosta Santos CRB 10/1859
Biblioteca IFSul - Câmpus Pelotas

Guia Didático elaborado como produto educacional resultante da dissertação de mestrado apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia do IFSul – intitulada **A Gamificação na Sala de Aula: Ressignificando as Aulas de Espanhol como Língua Estrangeira.**



AUTORAS



Carolina da Silva Lautenschläger

Professora de Língua Espanhola no Estado do Rio Grande do Sul e no Município de Pelotas

Graduada em Secretariado Organizacional Formação Trilíngue - UCPEL

Licenciada em Letras Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola - UFPEL

Licenciada em Letras Português - UNINTER

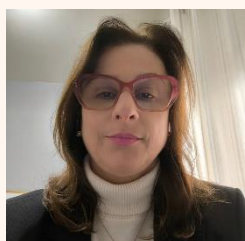
Pós-graduada em Gestão de Recursos Humanos - UNINTER

Acadêmica do Curso de Letras Tradução – Espanhol/Português - UFPEL

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação e Tecnologias - IFSUL

E-mail: carollautens@gmail.com

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9000324239781220>



Cinara Ourique do Nascimento

Professora Associada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense - IFSUL

Graduada em Ciências Econômicas – UFSM

Graduada em Formação Pedagógica em Filosofia – UNIFATECIE

Especialista em Gestão Estratégica Empresarial – UFSM

Mestre em Administração - UFSM

Doutora em Educação em Ciências – FURG

E-mail: cinaraourique@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9147389494431310>

*Creo en el poder de las palabras,
en la fuerza de las palabras,
creo que hacemos cosas con las palabras y, también,
que las palabras hacen cosas con nosotros.*

Jorge Larrosa Bondía

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	6
CAPÍTULO 1 – Contextualização da Proposta	8
1.1 Objetivos do Guia Didático	8
1.2 Fundamentação Teórica	8
1.3 Contexto da Intervenção Realizada	8
1.4 Proposta Didática: “Jugando y Aprendiendo Español”	8
1.5 Etapas de Execução	8
1.6 Critérios de Avaliação do Campeonato	9
1.7 Exemplos de Jogos Criados.....	9
1.8 Conteúdos Trabalhados	9
1.9 Resultados Observados	9
1.10 Registros Fotográficos dos Jogos Criados pelos Estudantes no Dia do Campeonato	10
1.11 Registro Fotográfico do Momento da Premiação dos Estudantes	11
CAPÍTULO 2 - Conceitos de Gamificação e Jogo	12
2.1 O que é Gamificação? Vídeo da Universidade Andarilho	12
2.2 Flora Alves no Programa Ciência é Tudo da TV Brasil.....	12
2.3 Vozes que nos Orientam	12
CAPÍTULO 3 - Gamificação, Ensino e Aprendizagem.....	14
3.1 Gamificação na Educação: O que é e como Aplicá-la em Aula?.....	14
3.2 Gamificação na Educação	14
3.3 Gamificação da Aprendizagem	14
3.2 Saberes que Fundamentam o Percorso	15
CAPÍTULO 4 – Roteiro para Gamificar as aulas de ELE	17
4.1 Planejamento Inicial	17

4.2 Sugestões para Formação dos Grupos	17
4.3 Materiais e Recursos.....	17
4.2 Possíveis Adaptações	17
4.5 Sugestão de Etapas do Projeto.....	18
4.6 Avaliação Formativa e Participativa.....	18
4.7 Exemplos de Jogos Produzidos	19
4.8 Premiação	19
4.9 Proposta de Criação de Projeto de Jogo Didático em Espanhol.....	19
CAPÍTULO 5 – Reflexão sobre o Fazer Docente ao Ensinar Espanhol como Língua Estrangeira	22
CONCLUSÃO	23
REFERÊNCIAS	24

APRESENTAÇÃO

Este Guia Didático tem como finalidade apoiar professores de Espanhol como Língua Estrangeira (ELE) no planejamento e na implementação de atividades gamificadas, oferecendo sugestões práticas baseadas na experiência vivenciada durante a investigação realizada no âmbito da dissertação de mestrado intitulada *A Gamificação na Sala de Aula: Ressignificando as Aulas de Espanhol como Língua Estrangeira*.

O produto educacional aqui apresentado atende às diretrizes da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para os programas de mestrado profissional, que exigem a elaboração de uma produção técnica ou tecnológica de caráter educacional, voltada à qualificação da prática pedagógica. Segundo a CAPES (2019, p. 5):

No Mestrado Profissional, distintamente do Mestrado Acadêmico, o mestrando necessita desenvolver um processo ou produto educativo e aplicado em condições reais de sala de aula ou outros espaços de ensino, em formato artesanal ou em protótipo. Esse produto pode ser, por exemplo, uma sequência didática, um aplicativo computacional, um jogo, um vídeo, um conjunto de vídeo-aulas, um equipamento, uma exposição, entre outros. A dissertação deve incluir necessariamente o relato fundamentado da aplicação do produto educacional desenvolvido.

Nesse contexto, o presente guia constitui-se como um recurso pedagógico que visa fomentar a reflexão e o uso da gamificação como estratégia didática, com potencial para enriquecer as práticas docentes no ensino de espanhol como língua estrangeira.

A proposta surgiu da necessidade de tornar o ensino de línguas mais atrativo e significativo para os jovens, sobretudo em contextos escolares marcados pelo desinteresse e pela baixa participação dos alunos. Além disso, os desafios enfrentados atualmente por professores de ELE foram determinantes para a concepção deste material, com o objetivo de contribuir para a inovação pedagógica e o fortalecimento de práticas educativas que favoreçam a aprendizagem significativa, o engajamento e o protagonismo discente.

Ao longo deste material, o(a) professor(a) encontrará uma contextualização da intervenção realizada, com a descrição de seus objetivos, fundamentos teóricos, etapas de execução e critérios avaliativos. A proposta intitulada “Jugando y Aprendiendo Español” foi aplicada em formato de campeonato temático, no qual os estudantes participaram ativamente da criação e execução de jogos didáticos voltados à consolidação dos conteúdos previamente estudados em sala de aula.

Com o intuito de fundamentar teoricamente a experiência, o guia traz um capítulo dedicado aos conceitos de gamificação e jogo, incluindo referências audiovisuais acessíveis, como vídeos educativos e programas de divulgação científica. Em seguida, são apresentados os vínculos entre gamificação, ensino e aprendizagem, relacionando-os às práticas docentes e às possibilidades de inovação metodológica.

A proposta culmina em um roteiro detalhado que pode ser adaptado por outros docentes de ELE. Esse roteiro inclui orientações práticas sobre o planejamento, formação dos grupos, seleção de materiais, sugestões de etapas e formas de

avaliação. Além disso, são apresentados exemplos concretos dos jogos criados pelos estudantes, bem como registros fotográficos da execução da proposta.

7

Por fim, o guia convida à reflexão sobre o papel dos professores no processo de ensino-aprendizagem de línguas, destacando o valor das diferentes metodologias e da escuta pedagógica. Espera-se que este material possa servir como inspiração e ferramenta prática para outros profissionais da área que desejam inovar em suas práticas e ampliar o engajamento dos estudantes no aprendizado da língua espanhola.

Desejamos que este material seja um recurso útil em sua prática docente, servindo como uma ferramenta de apoio e contribuindo para ressignificar práticas pedagógicas e promover uma formação mais integral, crítica e participativa dos estudantes.

Carolina da Silva Lautenschläger
Cinara Ourique do Nascimento

CAPÍTULO 1 – Contextualização da Proposta

1.1 Objetivos do Guia Didático

- Apoiar professores na aplicação da gamificação em aulas de ELE
- Promover o engajamento e a motivação dos estudantes
- Estimular práticas criativas, participativas e colaborativas
- Favorecer a aprendizagem significativa e o protagonismo discente

1.2 Fundamentação Teórica

A proposta fundamenta-se na concepção de gamificação como estratégia de engajamento e aprendizagem significativa. Autores como Flora Alves, Vilson Leffa, Humberto Maturana e Jorge Larrosa compõem a base teórica deste trabalho, destacando o papel do afeto, da interação e da experiência lúdica como elementos centrais no processo educativo. A gamificação, nesse contexto, não é apenas uma forma de entreter, mas de despertar o protagonismo dos estudantes e ampliar o vínculo com a língua espanhola.

1.3 Contexto da Intervenção Realizada

A proposta foi aplicada em quatro turmas do segundo ano do Ensino Médio de uma escola pública estadual de Pelotas/RS. A realidade da escola, com carga horária limitada para a disciplina de espanhol, motivou a busca por estratégias que promovessem o engajamento para além dos limites tradicionais da sala de aula. O projeto escolar denominado **“Jugando y Aprendiendo Español”** envolveu a criação de jogos didáticos pelos próprios estudantes, tendo como desfecho um campeonato interturmas.

1.4 Proposta Didática Gamificada: “Jugando y Aprendiendo Español”

Esta proposta promoveu a criação de jogos didáticos por parte dos estudantes, utilizando conteúdos trabalhados ao longo do trimestre. O projeto culminou em uma competição entre turmas, com avaliação por uma banca de professores e servidores da escola.

1.5 Etapas de Execução

Etapas	Descrição
1	Apresentação do projeto e sensibilização dos estudantes
2	Entrega do roteiro do projeto
3	Formação dos grupos e planejamento
4	Escolha dos conteúdos e materiais
5	Desenvolvimento dos jogos com mediação docente
6	Testagem e ajustes
7	Realização do campeonato
8	Premiação e socialização

1.6 Critérios de Avaliação do Campeonato

- Domínio do conteúdo em espanhol
- Clareza nas regras e jogabilidade
- Criatividade e originalidade
- Potencial de aprendizagem
- Expressão escrita e oral em espanhol
- Grau de motivação gerado pelo jogo

1.7 Exemplos de Jogos Criados

- Jogo investigativo com perguntas e vídeos explicativos
- Labirinto com desafios linguísticos
- Jogos com avatares e desafios progressivos
- Jogo de múltipla escolha com pontuação por rodadas

1.8 Conteúdos Trabalhados

- Dias da Semana
- Meses do Ano
- Advérbios e Locuções Adverbiais de Tempo
- Alfabeto da Língua Espanhola
- Pronúncia, Variantes de Pronúncia e Variação Linguística
- Países, Capitais e Nacionalidades Espano Falantes
- Pronomes Pessoais
- Tratamento Formal e Informal
- Diversidade Cultural
- Acento Diferencial (tú/tu, él/el)
- Materiais Escolares
- As Cores
- Saudações, Apresentações e Despedidas
- Aspectos Culturais dos Países Espano Falantes

1.9 Resultados Observados

A intervenção promoveu maior interesse, participação e fluência por parte dos estudantes, além de fomentar o trabalho em equipe, a criatividade e o vínculo com a aprendizagem do espanhol. A gamificação no ensino de espanhol foi percebida de forma extremamente positiva pelos alunos que revelaram que essa experiência com o ensino de espanhol foi, não apenas bem recebida, mas vivenciada de forma intensa, afetiva e significativa pelos estudantes. A proposta despertou entusiasmo, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e prazeroso. A ludicidade dos jogos contribuiu para o engajamento e a motivação dos participantes, favorecendo a socialização, a participação ativa e o desenvolvimento de competências linguísticas, mesmo entre aqueles que, inicialmente, não demonstravam interesse pela língua espanhola. Ao associarem o ato de aprender algo ao que gostam de fazer — como jogar e criar — os estudantes expressaram uma mudança de postura diante da aprendizagem, deslocando-se do desinteresse para o encantamento. A gamificação, nesse contexto, mostrou-se como um meio potente de

ressignificar o espaço da sala de aula e o processo de ensino-aprendizagem, estimulando não só a aquisição de conteúdo, mas também a construção de vínculos, a autoestima e o prazer de aprender. Tal vivência demonstrou que a utilização da gamificação no ensino e aprendizagem de espanhol como língua estrangeira, centrada nos sujeitos e em suas experiências, tem o poder de transformar não apenas o aprender, mas o próprio sentido da escola enquanto espaço de encontro, criação e pertencimento.

1.10 Registros Fotográficos dos Jogos Criados pelos Estudantes no Dia do Campeonato

Estudantes da Turma 1



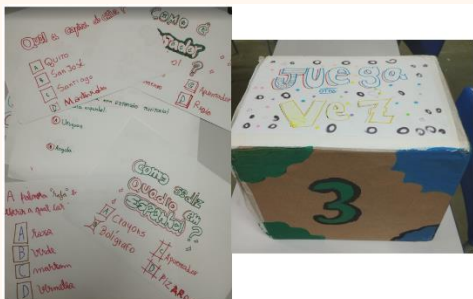
Fonte: Elaboração própria

Estudantes da Turma 2



Fonte: Elaboração própria

Materiais Produzidos pelos Estudantes da Turma 2



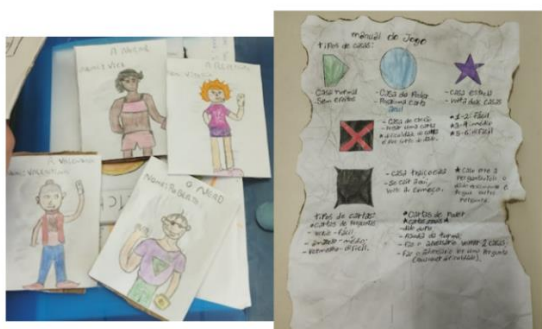
Fonte: Elaboração própria

Registro Fotográfico da Demonstração do Game pelos Estudantes da Turma 3



Fonte: Elaboração própria

Materiais Produzidos pelos Estudantes da Turma 3



Fonte: Elaboração própria

Registro Fotográfico da Demonstração do Game pelos Estudantes da Turma 4



Fonte: Elaboração própria

1.11 Registro Fotográfico do Momento da Premiação dos Estudantes

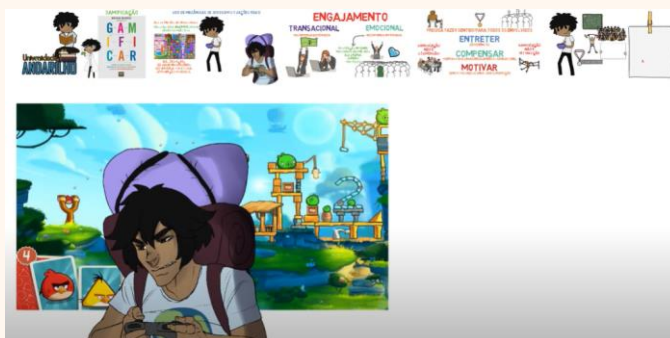


Fonte: Elaboração própria

CAPÍTULO 2 - Conceitos de Gamificação e Jogo

12

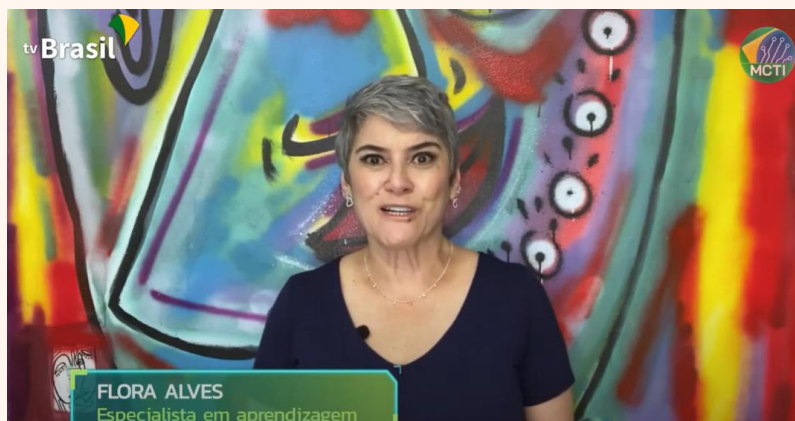
2.1 O que é Gamificação? Vídeo da Universidade Andarilho



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UI4ZhYwI9F0>.

Clique na Imagem

2.2 Flora Alves no Programa Ciência é Tudo da TV Brasil



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eKzbwYxNDSA>

Clique na Imagem

2.3 Vozes que nos Orientam

A gamificação é um fenômeno que consiste “no uso de elementos, estratégias e pensamentos dos games fora do contexto de um game, com a finalidade de contribuir para a resolução de algum problema” (Fardo, 2013, p. 13).

Para Kapp (2012), a gamificação consiste em empregar mecânicas e estética de jogos, bem como pensamento lúdico, em contextos não apenas de entretenimento, mas com o objetivo de estimular criatividade, pensamento crítico, engajamento, motivação, trabalho em equipe e autonomia na resolução de problemas.

Para Alves (2015, p. 30): Gamificação não é a transformação de qualquer atividade em um game, mas sim, aprender a partir de games, encontrar elementos de games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora.

Murr e Ferrari (2020, p. 7) destacam que: A gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando.

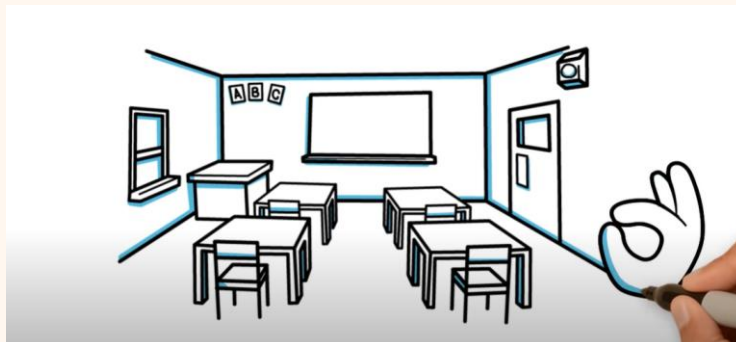
De acordo com Bacich e Moran (2018, p. 14-15) a gamificação caracteriza-se como uma concepção do processo de ensino e aprendizagem que considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem, valorizando as diferentes formas pelas quais eles podem ser envolvidos nesse processo para que aprendam melhor, em seu próprio ritmo, tempo e estilo.

Afinal, o que é jogo?

Partimos da palavra jogo, que de acordo com Farias e Bottcher (2023, p. 115) pode ser definida como uma ferramenta didática aplicada à aprendizagem e que implica uma potencialidade do movimento é o jogo, inicialmente utilizados para fins de ócio, mas, posteriormente, vistos como potencializadores de aprendizagens em diversas áreas do conhecimento pelo seu desenho interativo e sua capacidade para ativar a hiperatenção.

Para Vieira e Hoyos, (2018, p. 6) no que concerne à motivação, o jogo desperta a curiosidade do aluno que se sentirá mais estimulado a participar, principalmente se a proposta introduzir elementos competitivos. Tais aspectos aumentam o interesse do “jogador” por conseguir vencer etapas e, paralelamente, aumentam o compromisso do aluno com o processo de aprendizado sem que ele perceba claramente. Por estar envolvido nas atividades do jogo, que envolvem, geralmente, diversão e descontração, o indivíduo adquire muitos temas difíceis e chatos de forma mais interessante e atrativa.

3.1 Gamificação na Educação: O que é e como Aplicá-la em Aula?¹



Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g

Clique na Imagem

3.2 Gamificação na Educação²



Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=T5SGqP_h_IE

Clique na Imagem

3.3 Gamificação da Aprendizagem



Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ydX9WfpoC_s

Clique na Imagem

¹ Título original: Gamificación en Educación: Qué es y Cómo Aplicarla en Clase (Tradução nossa)

² Título original: Gamificación en educación (Tradução nossa)

Leffa *et al.* (2014, p. 360) destacam duas razões para o uso de games no âmbito escolar, “(1) a potencialidade que o jogo apresenta como recurso de aprendizagem e (2) a contribuição que pode trazer para a motivação do aluno”.

Quando se traz o game para o contexto de aprendizagem, busca-se um objetivo que não é o do jogo, mas do ensino. A ideia não é apenas divertir o aluno, oferecendo-lhe um passatempo, mas propiciar algo maior que sirva para reforçar algum tipo de aprendizagem. O aluno até pode se divertir, mas não é para esse lado que se olha. O que se quer é a refração projetada em outro espaço, possivelmente nem percebido pelo aluno. Gamificação é, portanto, a adaptação feita a um tipo de atividade para que ela possa ser redirecionada a outros objetivos (Leffa, 2020, p. 4).
--

Leffa <i>et al.</i> (2014, p. 358) ressaltam que: “[...] tudo aquilo que acontece durante o jogo é o que os professores gostariam de ver acontecer na sala de aula: motivação, interesse e aprendizagem. O jogo não apenas vicia, mas também desenvolve habilidades e conhecimentos, às vezes em alto grau de complexidade, exigindo e obtendo do aluno empenho na execução da tarefa e uso de estratégias superiores de aprendizagem, que incluem o emprego da negociação e o desenvolvimento da colaboração [...]”.
--

Leffa <i>et al.</i> (2014, p. 372) estabelecem que entre os games e a aprendizagem há muitas semelhanças e algumas diferenças, envolvendo tanto aspectos de aprendizagem como de motivação. As semelhanças ocorrem mais para o lado da aprendizagem, envolvendo os domínios psicomotor, cognitivo e afetivo, onde se percebe que jogar é aprender. A principal diferença está na motivação, onde se constata que ela é muito mais intensa nos games do que na aprendizagem.

Aprendemos mais quando fazemos as coisas do que quando simplesmente assistimos a elas, e isso marcaria uma diferença entre jogar videogames e assistir à televisão. Habilidades como conversação, linguagem e liderança precisam ser praticadas, assim como o esportista tem que treinar e o músico praticar para desenvolver suas habilidades. E, para essas e outras práticas, podemos utilizar games (Mattar, 2010, p. 60).

Segundo Murr e Ferrari (2020, p. 18): O aspecto social e a cooperação, por exemplo, elementos muito importantes em vários jogos, podem ser aproveitados com mais ênfase na educação. A exploração, pesquisa, curiosidade, autossuperação, construção (e não a destruição) são outras características que podem ser usadas de maneira positiva, de modo a potencializar o aprendizado e motivar os estudantes.



Fonte: Adaptado de Mattar, 2010.

CAPÍTULO 4 – Roteiro para Gamificar as aulas de ELE

4.1 Planejamento Inicial


- Conheça o perfil da turma: observe os interesses dos alunos, suas preferências de aprendizagem, e seu grau de familiaridade com jogos.
- Delimite objetivos claros: defina quais conteúdos e habilidades você deseja trabalhar com a atividade gamificada (ex.: vocabulário, compreensão oral, expressão escrita, etc.).
- Estabeleça uma rotina: reserve um período fixo da semana ou quinzenalmente para desenvolver as etapas do projeto.

4.2 Sugestões para Formação dos Grupos

- Forme grupos heterogêneos com número equilibrado de participantes.
- Estimule que cada grupo defina funções (ex.: líder criativo, redator, ilustrador, revisor linguístico).
- Ofereça apoio para a mediação de conflitos e cooperação entre os membros.

4.3 Materiais e Recursos

Os recursos devem ser selecionados de acordo com a realidade da escola e de seus estudantes.

	Dica: Incentive o uso de recursos digitais simples (como Canva, Word ou PowerPoint) caso a escola tenha acesso a computadores.	
---	---	--

A maioria dos jogos criados pelos alunos utilizou materiais acessíveis, como:

- *Papel cartão, cartolina, canetas coloridas, cola, tesoura*
- *Dados, fichas, cartões de perguntas e resposta*
- *Impressões simples de elementos visuais*
- *Reaproveitamento de caixas de papelão e outros materiais recicláveis*

4.4 Possíveis Adaptações

A proposta pode ser adaptada para:

- Ensino Fundamental: jogos com foco em vocabulário básico, músicas, imagens e ações;
- Ensino de Jovens e Adultos (EJA): temas do cotidiano, profissões, saúde, cidadania;
- Turmas com pouco tempo de aula: proponha mini games ou uma sequência de pequenos desafios progressivos ao longo de várias semanas;
- Ambientes sem infraestrutura tecnológica: trabalhe com jogos físicos e atividades orais mais dinâmicas, como gincanas linguísticas ou quiz com cartões.

4.5 Sugestão de Etapas do Projeto

1. Apresentação da proposta e explicação dos objetivos.
2. Entrega do roteiro impresso com espaço para anotações.
3. Formação dos grupos e distribuição das funções.
4. Pesquisa dos conteúdos linguísticos.
5. Definição das regras, mecânica e materiais.
6. Criação e teste dos jogos.
7. Apresentação dos jogos na competição.
8. Avaliação e premiação.

4.6 Avaliação Formativa e Participativa

- Use rubricas com critérios claros e compartilhados com os alunos.
- Envolver os estudantes no processo de autoavaliação e avaliação entre pares.
- Valorize a criatividade, o esforço e a cooperação, além do domínio linguístico.
- Proponha momentos de feedback coletivo ao final da experiência.

Sugerimos uma avaliação qualitativa e quantitativa observadas desde a proposta do projeto, observando o envolvimento dos estudantes, a realização de tarefas e a contribuição com ideias.

Para a realização da pesquisa, além da avaliação ao longo da criação e do desenvolvimento dos games, utilizamos uma banca avaliadora composta por professores e funcionários da escola que, na data do Campeonato Interturmas, experienciaram cada um dos jogos e, logo preencheram a seguinte ficha avaliativa:

Ficha Avaliativa da Competição

Critério	Pontuação Máxima
Domínio do tema	1,0
Motivação proporcionada pelo jogo	1,0
Expressão escrita em espanhol	1,0
Criatividade e originalidade	1,0
Possibilidade de aprendizagem a partir do jogo	1,0

Total possível por grupo: 5,0 pontos

Observação: A pontuação final influenciou a média trimestral das turmas envolvidas.

4.7 Exemplos de Jogos Produzidos

- Turma 1: jogo investigativo com perguntas e respostas, maquetes e vídeos explicativos.
- Turma 2: *Laberinto*, com dados personalizados e dinâmica de sorte e azar.
- Turma 3: jogo com avatares criados pelos alunos, tabuleiro com casas temáticas e desafios de dificuldade progressiva.
- Turma 4: *Desafío de Mil Millones*, com sistema de pontuação por múltipla escolha e rodadas de desafio.

4.8 Premiação

A turma vencedora poderá receber uma premiação simbólica, que pode ser sugerida pelos próprios estudantes, reforçando o caráter coletivo e afetivo do encerramento.

4.9 Proposta de Criação de Projeto de Jogo Didático em Espanhol

Após definir os grupos e os conteúdos a serem trabalhados, apresente aos alunos a proposta de criação de jogos com enfoque na consolidação dos conteúdos estudados anteriormente nas aulas de espanhol. Sugerimos que a proposta seja entregue também por escrito para que fiquem claras as regras estabelecidas. A seguir apresentamos uma sugestão.

Proposta de Criação de Jogo Didático em Espanhol

Projeto: *Nome do Projeto*

Objetivo:

Criar, em grupo, um jogo didático em língua espanhola com o propósito de revisar e consolidar os conteúdos trabalhados ao longo do *bimestre/trimestre/semestre*, de forma criativa e colaborativa.

Orientações Gerais

- Os jogos serão apresentados e jogados no evento final do projeto: (*Nome do Campeonato*), com a participação das turmas/dos grupos (*identificação das turmas ou grupos participantes*).
 - O jogo deve ser original, funcional, e utilizar os conteúdos estudados nas aulas de espanhol.
 - Vocês terão liberdade para escolher o tipo de jogo (tabuleiro, cartas, quiz, desafios, caça ao tesouro, etc.), desde que sigam os critérios descritos abaixo.
-

CrITÉRIOS obrigatóRIOS para o jogo

- Deve conter conteúdo em língua espanhola (vocabulário, frases, perguntas, comandos, etc.).
- As regras precisam estar claras, escritas e apresentadas junto ao jogo.
- O jogo deve permitir que outras pessoas possam jogar com facilidade, mesmo sem conhecer profundamente a proposta.
- Deve ter pelo menos 5 perguntas ou desafios relacionados aos conteúdos estudados.
- Deve estimular a interação entre os participantes.
- Deve conter elementos visuais (cartas, tabuleiro, marcadores, dados ou materiais visuais feitos pelo grupo).

Sugestões de conteúdos a serem incluídos

(Escolham pelo menos dois)

- Vocabulário Básico: dias da semana, meses, cores, objetos escolares
- Advérbios e Locuções Adverbiais de Tempo (hoy, mañana, pasado mañana, ayer, anteayer)
- Alfabeto da Língua Espanhola
- Pronúncia, Variantes de Pronúncia e Variação Linguística
- Países, Capitais e Nacionalidades Espano Falantes
- Saudações e Despedidas
- Pronomes Pessoais
- Tratamento Formal e Informal
- Acento Diferencial (tú/tu, él/el)
- Aspectos Culturais dos Países Espano Falantes

Sugerimos que sejam incluídos os conteúdos trabalhados anteriormente, nas aulas de espanhol, com os estudantes. No entanto, se houver acesso às tecnologias, é possível solicitar aos estudantes a pesquisa dos conteúdos que desejem incluir em seus jogos.

Etapas de trabalho

1. Planejamento em grupo: escolha do tipo de jogo, definição de regras e conteúdo.
2. Criação dos materiais: elaboração das perguntas, cartas, tabuleiro, fichas ou outros elementos.
3. Revisão linguística: corrigir eventuais erros com ajuda do(a) professor(a).
4. Testagem e ajustes: jogar entre os grupos para verificar clareza e jogabilidade.
5. Apresentação no campeonato: explicação do jogo e participação dos colegas.

O estilo de jogo, as regras, os materiais, os conteúdos abordados, o uso de tecnologias, os elementos desafiadores, a narrativa a ser apresentada, o conceito e as mecânicas do game foram criados, engendrados, desenvolvidos, produzidos e apresentados pelos estudantes. Pensamos que, dessa forma, os alunos teriam a liberdade de criar e de se expressar à sua maneira possibilitando uma interação maior entre os estudantes, buscando ajustar ideias para chegar a um senso comum e solucionar os problemas que surgissem. Desse modo, foi possível criar um ambiente livre e democrático colocando-os em um papel de protagonismo com a orientação, apoio e mediação da professora.

Avaliação

A banca avaliadora irá considerar os seguintes critérios (pontuação de 0 a 1 em cada item):

- Clareza das regras
- Criatividade e originalidade
- Domínio do conteúdo em espanhol
- Expressão escrita e oral
- Potencial de aprendizagem
- Grau de motivação gerado pelo jogo

A pontuação atribuída e os critérios de avaliação podem ser adaptados à realidade da escola e das turmas participantes.

Entrega final

- Jogo pronto e funcional
- Ficha de regras
- Nome do grupo e dos participantes
- Breve explicação escrita (5 a 10 linhas) sobre o funcionamento e objetivo do jogo

Qual é o papel do(a) professor(a) de espanhol na trajetória dos aprendizes? É possível fazer diferença em suas vidas? Como podemos aproximá-los da língua espanhola de forma significativa? Dentre os conteúdos estabelecidos na matriz curricular, quais são, de fato, os mais relevantes para esses estudantes? E, diante de uma carga horária frequentemente limitada, como promover o contato com o espanhol para além da sala de aula?

São muitas as perguntas — e nem todas possuem respostas definitivas. No entanto, a investigação que deu origem a este Guia Didático foi justamente motivada por esse conjunto de inquietações. O caminho percorrido durante a pesquisa buscou compreender como construir um processo de ensino-aprendizagem mais significativo, ao mesmo tempo em que se oferece aos docentes da área um instrumento prático e reflexivo que possa ser integrado às suas práticas educativas.

A reflexão sobre o fazer docente, provocada ao longo da elaboração da dissertação supracitada, revelou-se uma experiência transformadora. Como destacam Maturana e Varela (2005, p. 268–269; grifo nosso):

A esse ato de ampliar nosso domínio cognitivo reflexivo – que sempre implica uma experiência nova –, podemos chegar pelo raciocínio ou, mais diretamente, porque alguma circunstância nos leva a **ver o outro como um igual**, um ato que habitualmente chamamos de **amor**. Além do mais, tudo isso nos permite perceber que o amor ou, se não quisermos usar uma palavra tão forte, a **aceitação** do outro junto a nós na convivência, é o fundamento biológico do fenômeno social. Sem amor, sem a aceitação do outro junto a nós, não há socialização, e sem esta não há humanidade. [...] Não nos enganemos. Não estamos moralizando nem fazendo aqui uma prédica do amor. Só estamos destacando o fato de que biologicamente, sem amor, sem aceitação do outro, não há fenômeno social.

Assim, deixamos aqui, a todos os professores e professoras de espanhol, não apenas uma proposta pedagógica, mas também uma partilha afetiva e reflexiva sobre o nosso ofício. Que este material inspire a ressignificação das práticas educativas e contribua, com amor e compromisso, para a construção de uma educação mais humana, transformadora e sensível às realidades dos nossos estudantes.

CONCLUSÃO

Este guia foi concebido como um convite à ressignificação da prática docente no ensino de Espanhol como Língua Estrangeira, a partir da integração da gamificação como estratégia pedagógica. Mais do que apresentar uma metodologia, este documento compartilha uma experiência vivida, construída com estudantes reais, em uma escola pública, com os recursos e limitações que muitos professores conhecem de perto.

Os jogos desenvolvidos pelos alunos e a participação ativa nas etapas do projeto revelaram que é possível transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico, criativo e significativo. A gamificação, nesse contexto, mostrou-se uma ferramenta potente para estimular a autonomia, o protagonismo e o vínculo com o processo de aprendizagem.

Como destacam Maturana e Varela, o ato de ensinar está profundamente ligado à convivência, à aceitação do outro e ao afeto como base do fenômeno social. Ensinar, assim, é um gesto de cuidado com o outro e com a linguagem — é permitir que os estudantes se reconheçam sujeitos capazes de criar, comunicar e transformar.

Sabemos que cada escola, cada turma e cada estudante são únicos, com realidades distintas e desafios próprios. Por isso, este material não pretende ser um modelo fechado, mas sim uma proposta aberta, adaptável, inspiradora. Esperamos que ele seja útil em sua atuação docente e que possa gerar novas ideias, novas práticas e novas reflexões sobre o ensino de línguas.

Que este guia seja, acima de tudo, um gesto de partilha, de confiança no potencial de nossos alunos e de compromisso com uma educação mais humana, criativa e transformadora.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras, um guia completo: do conceito à prática.** São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Lynn. COUTINHO, Isa de Jesus. (orgs). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências.** Campinas: Papirus, 2016.

BACICH, L., & MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Documento de área 46.** Área de avaliação: Ensino, 2019. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/ensino1.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2024.

FARDO, M.L. 2013. **A gamificação como método: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Caxias do Sul, Programa de Pós Graduação em Educação. Disponível online em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/457>. Acesso em: 08 jun. 2024.

FARDO, M. L. (2013). **Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Revista Novas Tecnologias na Educação, 11(1). Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409> >. Acesso em: 15 mai. 2024.

FARIAS, Aline Carolina Ferreira; SBEGHEN, Luana Bottcher. **Gamificação na aprendizagem de língua espanhola.** Revista Letras Raras, Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 114-126, ago. 2023. Doi: 10.5281/zenodo.8302102.

FUNDACIÓN EDUCACIONAL ARREBOL. **Gamificación en educación.** [vídeo]. YouTube, 10 ago. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=T5SGqP_h_IE. Acesso em: 28 jun. 2025.

KAPP, Karl M. **A Gamificação da Aprendizagem e da Instrução: Como o Pensamento de Jogo Pode Revolucionar a Educação.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.

KAPP, K. M. **The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.** Pfeiffer. Hoboken, NJ. 2012.

LARROSA, J. (2002) "Experiencia y pasión" en, Entre las Lenguas. **Lenguaje y educación después de Babel**, Barcelona, 2003, pp. 165-178.

LARROSA, Jorge. **Notas sobre la experiencia y el saber de la experiencia.** In: CONFERÊNCIA I SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO DE CAMPINAS, 2001. Disponível em: acesse.dev/researchgate-Larrosa. Acesso em: 30 ago. 2023.

LARROSA, Bondía, J. **Notas sobre la experiencia y el saber de la experiencia.** Revista Brasileira de Educación, nº19, 20-28, septiembre, 2002. Traducción de Diego Maurício Suarez Vivas (UTP, Colombia).

LARROSA, Jorge. **Sobre la experiencia.** Aloma. Revista de Psicologia i Ciències de l'Educació, 2006, num. 19, p. 87-112. Disponível em: <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/96984>. Acesso em 02 out. 2023.

LEFFA, V. J.; PINTO, C. M. 2014. **Aprendizagem como vício:** o uso de games na sala de aula. In: Revista (Con)Textos Linguísticos, 10.1, p. 358-378. Disponível online em: http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Aprendizagem_vicio.pdf.

LEFFA, Vilson. **Gamificação da aprendizagem** | ELA: Epifanias em Linguística Aplicada. [vídeo]. YouTube, 10 ago. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ydX9WfpoC_s. Acesso em: 28 jun. 2025.

LEFFA, V. J. **Gamificação no ensino de línguas.** Perspectiva. v. 38, n. 2, p. 01-14, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2020.e66027/pdf>. Acesso em: 04 jul. 2025.

LEFFA, Vilson J. **O professor de línguas estrangeiras:** construindo a profissão. [organizado por] Vilson J. Leffa. 2.ed. Pelotas: EDUCAT, 2008.

MATTAR, J. **Games em educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MATURANA, Humberto; DÁVILA, Ximena. **Habitar Humano en Seis Ensayos de Biología Cultural.** Santiago do Chile: Instituto de Formación Matriztica, 2006.

MATURANA, H.; VARELA, F. **A árvore do conhecimento:** as bases biológicas da compreensão humana. São Paulo: Palas Athena, 5ª. ed., 2005.

MATURANA, Humberto. **Cognição, ciência e vida cotidiana.** Org. e trad. Cristina Magro, Víctor Paredes. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2001. Disponível em: <http://www.biolinguaagem.com/inuma/MATURANA%202001%20metadesign.pdf> Acesso em 15 jul. 2023.

MATURANA, Humberto. **Uma nova concepção de aprendizagem.** Palestra para professores do Ensino Básico Universidade Católica de Santiago do Chile, 20 jul.1990. Transcrição: Nelson Vaz e Cristina Magro Disponível em: https://ead-tec.furg.br/images/textos/uma_nova_concepcao_aprendizagem.pdf. Acesso em 26 jun.2023.

MATURANA, Humberto. **Transformación en la convivencia.** Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Granica, 2014.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação** [recurso eletrônico]: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC: UAB, 2020. Disponível em:

<https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2025.

PALABRA MAESTRA. **Gamificación en educación: qué es y cómo aplicarla en clase.** [vídeo]. YouTube, 20 abr. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g. Acesso em: 28 jun. 2025.

SG APRENDIZAGEM CORPORATIVA. **Flora Alves no programa Ciência é Tudo da TV Brasil.** [vídeo]. YouTube, 24 mar. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eKzbwYxNDSA>. Acesso em: 28 jun. 2025.

UNIVERSIDADE ANDARILHO. **O que é Gamificação?** [vídeo]. YouTube, 5 fev. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UI4ZhYwl9F0>. Acesso em: 28 jun. 2025.

VIEIRA, F.; HOYOS, **A Gamificação no ensino das línguas portuguesa e espanhola:** relato de experiência no IFSP Avaré. Revista CBTecLE, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 110–123, 2018. Disponível em: <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/138>. Acesso em: 13 nov. 2024.