



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA**

CLÁUDIO FÉLIX LIMA

**USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LÍNGUA
ESPAHOLA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: Uma proposta
didática.**

**CAMPINA GRANDE
2023**

CLÁUDIO FÉLIX LIMA

**USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: Uma proposta
didática.**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado ao curso de Letras/Espanhol
da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do título
de Licenciatura em Letras – Habilitação
Língua Espanhola.

Orientador: Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva.

**CAMPINA GRANDE - PB
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L732u Lima, Claudio Felix.
Uso da gamificação no processo de aquisição da língua espanhola nos anos finais do ensino fundamental [manuscrito] : uma proposta didática / Claudio Felix Lima. - 2023.
28 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.
"Orientação : Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva, Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC. "

1. Gamificação. 2. Língua espanhola. 3. Ensino fundamental. I. Título

21. ed. CDD 372.656

CLÁUDIO FÉLIX LIMA

**USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: Uma proposta
didática.**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado ao curso de Letras/Espanhol
da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito à obtenção do título de
Licenciatura em Letras – Habilitação
Língua Espanhola.

Aprovada em: 28/06/2023.

BANCA EXAMINADORA

Kaio César Pinheiro da Silva
Prof. Esp. Kaio César Pinheiro da Silva (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Áyyla Mayara Araújo Camêlo
Prof. Ma. Áyyla Mayara Araújo Camêlo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Fábio Marques de Souza
Profa. Dr. Fábio Marques de Souza
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	ENSINO TRADICIONAL E ENSINO INOVADOR: Premissas e conceitos	6
2.1	Breve panorama sobre o ensino do espanhol no Brasil	9
2.2	Metodologias ativas para o ensino de ELE	10
2.3	A Gamificação como subsídio para o processo de aquisição ELE	12
3	O GAME DE TABULEIRO COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO DE ELE	15
3.1	Descrição do game	15
3.2	Pontos possíveis a serem alcançados no jogo	23
4	CONCLUSÃO	25
	REFERÊNCIAS	26
	APÊNDICE A – TABULEIRO CONFECCIONADO	28

USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: Uma proposta didática.

Cláudio Félix Lima¹

RESUMO

Na atualidade, muito se é questionado a respeito das metodologias utilizadas em sala de aula. Práticas metodológicas obsoletas são usadas hoje, mas que não são consideradas eficazes quando se espera um ensino-aprendizagem significativo. Dessa forma, o ensino inovador vem ganhando espaço nas aulas de professores que se preocupam no rendimento do aprendizado do aluno. Dessa forma, as chamadas metodologias ativas se apresentam como alternativa para que alunos se envolvam mais e construam seu próprio aprendizado. O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de gamificação para veicular conteúdo acerca da cultura hispânica na aula de língua espanhola. Tal proposta busca expor uma estratégia pedagógica que facilita a aquisição da língua espanhola em sala de aula colocando o aluno como o protagonista de sua aprendizagem. Para tanto, foram utilizados alguns estudiosos como BERBEL(2011) e SILBERMAN (1996) para apresentar as metodologias ativas de modo geral, até a específica, utilizada neste trabalho: a gamificação. Para mais, este trabalho apresenta uma contribuição para aqueles que possuem a necessidade de inovar em sala de aula e que propõe criar metodologias para atender as necessidades dos seus alunos.

Palavras-chave: Língua espanhola. Metodologias ativas. Gamificação. Ensino de LE.

RESUMEN

Hoy en día se cuestionan mucho las metodologías utilizadas en el aula. Hoy se utilizan prácticas metodológicas obsoletas, pero que no se consideran eficientes cuando se espera una enseñanza-aprendizaje significativa. De esta forma, la enseñanza innovadora ha ido ganando espacio en las clases de profesores preocupados por el rendimiento escolar del alumno. De esta forma, las llamadas metodologías activas se presentan como una alternativa para que los alumnos se involucren más y construyan su propio aprendizaje. El presente trabajo tiene como objetivo presentar una propuesta de gamificación para transmitir contenidos sobre la cultura hispánica en la clase de lengua española. Dicha propuesta pretende exponer una estrategia pedagógica que facilite la adquisición de la lengua española en el aula situando al alumno como protagonista de su aprendizaje. Para ello, se recurrió a algunos estudiosos como BERBEL(2011) y SILBERMAN (1996) para presentar las metodologías activas en general, hasta la específica utilizada en este trabajo: la gamificación. Además, este trabajo presenta una contribución para aquellos que tienen la necesidad de innovar en el aula y que se proponen crear nuevas metodologías para satisfacer las necesidades de sus alumnos.

Palabras-clave: Lengua Española. Metodologías Activas. Gamificación. Enseñanza.de LE.

¹ Aluno da graduação do Curso de Letras – Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba, Campus I – Campina Grande. E-mail: klaudyofelix@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Nos diversos questionamentos em torno processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, percebe-se que a abordagem tradicional², ainda prevalece em sala de aula, ou seja, parte de uma exposição de conteúdos que visa um ensino bancário e que coloca o aluno em uma condição de passividade.

Apesar do método tradicional ser passado de geração em geração por alguns professores, é percebido que esses docentes se esforçam muito para atrair a atenção dos alunos, mas que não veem resultados gratificantes. Logo, percebemos que métodos tradicionais de ensino não devem ser considerados como únicos e absolutos para lidar os novos perfis de alunos que vêm surgindo na atualidade.

Desse modo, criar e implementar estratégias didáticas que sejam eficazes no contexto de ensino-aprendizagem, ainda vem sendo uma “pedra no sapato” para os educadores da área, uma vez que, o cenário escolar é composto de grupos sociais que aprendem de várias formas. Dessa forma, a educação vem exigindo cada vez mais um trabalho que parta de os alunos e que os incentivem a buscarem o conhecimento e sintam protagonistas da sua aprendizagem.

Como uma alternativa para driblar esse déficit de aprendizagem na educação, surgem as metodologias ativas como um recurso didático que destituiu o aluno da posição passiva e passando a uma posição de sujeito ativo no seu processo de aprendizagem. As metodologias ativas se diferenciam de um ensino tradicional por desempenhar algumas vantagens diferenciadas como: o desenvolvimento do protagonismo do estudante, a figura do professor como mediador do conhecimento, o desenvolvimento do pensamento crítico, do engajamento, da criatividade, do trabalho socioemocional, entre outras.

Quando criamos uma ponte com o ensino de língua estrangeira, percebemos que é de total compreensão, que aprender um novo idioma não é uma atividade simples de ser realizada do dia para a noite e que demanda tempo e dedicação por parte do aprendiz. Contudo, um fator de grande valia que contribui para esse processo é aplicar instrumentos que venham despertar o interesse do estudante e que venha tirá-lo do comodismo da sala de aula.

Ao se valer das metodologias ativas nas aulas de línguas estrangeiras, especificamente, de língua espanhola, notamos que os estudantes se tornam mais ativos, motivados à aprendizagem, críticos, criativos e colaboradores no processo de desenvolvimento da aula. Diante desse quadro, observamos que quanto menos se aplicam metodologias baseadas na transmissão de informações e mais no desenvolvimento de habilidades, mais estudantes motivados se criam em sala de aula.

Quando imergimos no campo das metodologias ativas, encontramos a “Gamificação” como uma estratégia para o ensino da língua espanhola, que consegue motivar os estudantes a buscarem o seu conhecimento de forma prazerosa e ativa contribuindo assim para formar um caráter interativo e interessante que constrói uma nova forma de aprendizagem, distinta da que o aluno está acostumado.

Com base no exposto acerca das metodologias ativas e da importância da Gamificação como instrumento facilitador para a aquisição da língua espanhola no processo de ensino, este trabalho possui como objetivo principal apresentar uma proposta de implementação da gamificação com subsídio para promover o trabalho

² “O método tradicional de ensino/aprendizagem centra-se no ato de transferir conhecimento. Considera o professor visto como portador de conhecimentos que devem ser repassados aos alunos, que, por sua vez, devem decorá-los para logo serem conferidos pelo professor.” (CARNEIRO, 2012, p. 2)

da cultura hispânica na disciplina de língua espanhola. Como objetivos específicos temos: a) Identificar possíveis benefícios da metodologia ativa “gamificação” como instrumento facilitador para aquisição do espanhol; b) Analisar e compreender o processo de didatização da cultura hispânica na gamificação proposta.

No que se refere à caracterização desta pesquisa, este trabalho apresenta-se inserido em uma natureza bibliográfica, uma vez que, foram selecionados e coletados materiais de apoio como artigos, revistas, dissertações e teses sobre como o uso de metodologias ativas podem contribuir para o ensino-aprendizagem de língua espanhola em sala de aula. Dessa forma, esse trabalho surgiu do intuito de construir um instrumento didático a fim de promover uma didatização da língua espanhola através da metodologia ativa “gamificação”, com o intuito de estabelecer a aquisição do idioma e relacioná-lo ao seu contexto de uso.

Portanto, este trabalho se faz pertinente pela necessidade de utilizar as metodologias ativas, especificamente, a gamificação como instrumento inovador para aquisição do espanhol em sala de aula, através do repertório cultural hispânico. Essa proposta de pesquisa foi escolhida pelo motivo de se apresentar como uma temática inovadora que se encontra alinhada com habilidades cognitivas, socioemocionais e sociais dos estudantes.

Mais do que favorecer a aquisição da língua espanhola, essa pesquisa surge da intenção de oferecer estratégias para a prática de professores da área que buscam inovar e construir caminhos para sanar as dificuldades encontradas no ensino do espanhol, visando uma prática mais atraente e estimulante para o seu alunado.

O desenvolvimento do tema deste trabalho traçou um percurso metodológico que vai da teoria até a análise dos dados exemplificados. Para isso organizamos o nosso trabalho em três seções. Na primeira seção, referente a introdução, apresentamos a contextualização, objetivo geral e específicos, tipo de pesquisa e relevância dele. Na segunda seção, contemplamos as teorias que serviram como embasamento teórico para criar estratégias metodológicas que auxiliem na aquisição da língua espanhola em sala de aula. Por fim, na terceira seção, procedemos à análise dos dados, sendo essa construída pela descrição da gamificação e possíveis pontos positivos e negativos de uma suposta aplicação em sala.

2 ENSINO TRADICIONAL E ENSINO INOVADOR: Premissas e conceitos.

O campo da educação apresenta um constante crescimento quando se refere a contexto de sala de aula, ou seja, desde o contexto de pesquisa quanto o contexto de ensino-aprendizagem. Contudo, durante a história, as práticas pedagógicas nunca foram às mesmas. Desde o Brasil colônia já existia alguns modelos de ensino, a exemplo da educação jesuítica que se baseava na catequização dos indígenas a educação tecnicista que tinha como premissa preparar um futuro trabalhador, não tornando o estudante um sujeito crítico e a mais famosa dela, a educação bancária que considera o aluno apenas como "depósito" de ideias e conteúdo.

Sobre o modelo tradicional de ensino, Leão discorre que:

O ensino tradicional pretende transmitir os conhecimentos, isto é, os conteúdos a serem ensinados por esse paradigma seriam previamente compendiados, sistematizados e incorporados ao acervo cultural da humanidade. Dessa forma, é o professor que domina os conteúdos logicamente organizados e estruturados para serem transmitidos aos alunos. (LEÃO, 1999, p. 191)

Contudo, com o passar dos anos, os modelos de ensinamentos tradicionais mencionados, foram sendo questionados e conseqüentemente mudados, sobressaindo-se o modelo tradicional, que foi e ainda é o mais ativo antes na educação, como declara Saviani (2007) quando discorre que desde o século XIX as práticas pedagógicas tradicionais eram dominantes no espaço escolar e, todavia, segue sendo atualmente.

Levando a cabo tais questionamentos sobre a postura do docente e do papel do aluno nos modelos de ensino tradicional, a necessidade de inovar-se em uma sala de aula foi surgindo, diante da necessidade de preparar aulas que coloquem o aluno no centro de um protagonismo e não de uma monotonia. Ao escolher uma determinada metodologia, é possível ter consciência do tipo de aluno e cidadão que se quer formar.

Assim, sabemos que a metodologia³ utilizada é uma ação imprescindível no processo pedagógico, isso porque de certa forma norteiam ações realizadas pelo professor no âmbito escolar, como o planejamento das atividades educativas e as estratégias que o professor terá de traçar em sala de aula e estabelece o que ele espera do aluno no processo educacional.

Quando pensamos no conceito de “metodologia” dentro um paradigma tradicional de ensino, vemos que esse paradigma constrói estratégias metodológicas consideradas como monótonas e enfadonhas como memorização, transcrição ou repetição de conteúdos que buscam formar um aluno passivo, sendo considerado um sujeito receptor de conhecimentos, esses perpassados pelo professor. O modelo de ensino em questão opõe o aluno a ter uma participação ativa em sala de aula, no que diz respeito à construção do seu saber, de modo a limitá-lo somente a receber informações que são dadas, reduzindo-o apenas a espectador da sala de aula, cabendo a ele somente memorizar informações que estão sendo passadas.

Quando nos referirmos a um ensino tradicional, não tem como não destacar o papel do professor, uma vez que, o mesmo fica preso em sua “bolha profissional” ao ser considerado apenas como um sujeito que pratica uma pedagógica fragmentada e descontextualizada na sala de aula e não permite que o câmbio de conhecimentos entre o mestre e o aluno aconteça de forma colaborativa. Sobre a figura do professor, Saviani (2007, p.105):

[...] reforça o papel do professor, entendido como aquele que, detendo os conhecimentos elaborados, portanto, o saber teoricamente fundamentado, tem a responsabilidade de ensiná-los aos alunos mediante procedimentos adequados que configuram os métodos de ensino [...].

Assim, o professor ainda é tido como autoridade máxima, é considerado como figura primordial e como detentor do conhecimento, que transmite conteúdos e informações aos alunos através de uma aula comumente expositiva. Esse modelo de ensino, tido como tradicional que não considera a singularidade do aluno, é chamado por muitos estudiosos por educação bancária, uma vez que a voz do aluno não é considerada, sendo somente levado em questão a figura de autoridade docente que se preocupa apenas em transmitir conhecimentos. Contudo, com o advento da tecnologia, o conhecimento tornou-se mais acessível e com isso surgiram vários questionamentos

³ A metodologia do ensino pode ser compreendida como um “conjunto de procedimentos didáticos, representados por seus métodos e técnicas de ensino”, esse conjunto de métodos são utilizados com o intuito de alcançar objetivos do ensino e de aprendizagem, com a máxima eficácia e, por sua vez, obter o máximo de rendimento. (NÉRICE, 1978, p.284).

sobre o modelo tradicional de ensino e a busca por novos métodos de aprender e de ensinar.

Quando pensamos em educação vemos que a cada dia essa área vem passando por transformações, principalmente, no que diz respeito ao ensino. Atualmente, os papéis do professor, aluno e escola vem se remodelando para atingir as novas demandas da sociedade. É diante dessa realidade, que entendemos que o ensino não pode ser protagonizado por um único sujeito. Ao escutar o termo metodologia, devemos repensar sobre as estratégias de ensino-aprendizagem utilizadas em sala de aula, buscando entender que o aluno está em seu processo de formação.

Na atual sociedade em que vivemos é necessário pensar em metodologias de ensino que coloque o aluno como um sujeito ativo e que compreenda sua função social, através de diálogos que insira esse alunado no mundo contemporâneo. Em controvérsia as metodologias tradicionais de ensino, o cenário educacional vem se remodelando através de um ensino inovador, das peculiaridades de aprendizado e suas relações com a sociedade; da prática das metodologias ativas; e da apropriação de novos recursos das TDICs (tecnologias de informação e comunicação) para criar espaços significativos de aprendizagem. De acordo com Carbonell (2002, p. 16):

[...] não se pode olhar para trás em direção à escola ancorada no passado em que se limitava ler, escrever, contar e receber passivamente um banho de cultura geral. A nova cidadania que é preciso formar exige, desde os primeiros anos de escolarização, outro tipo de conhecimento e uma participação mais ativa.

É necessário em sala de aula, criar condições para que haja um protagonismo mais ativo dos educandos, para isso é imprescindível ter uma mudança na prática e no aprimoramento de novas estratégias que garantam uma aprendizagem mais interativa e intimamente ligada a situações reais. O ensino inovador se estabelece por meio de práticas que um processo de aprendizagem ativa e prática.

Sobre isso Vickery (2016) afirma que o professor precisa conhecer bem seu grupo de alunos e, a partir disso, criar um ambiente que favoreça a liberdade de expressão dos alunos, exercitando as suas capacidades de expressar suas opiniões, suas ideias etc. Sabe-se que, em espaços nos quais os professores assumem a centralidade do processo e se apresentam como detentores de todo o conhecimento acaba por impossibilitar a participação mais ativa dos estudantes e, ainda, se instaura o medo de errar, de arriscar e de participar.

O ensino inovador se configura como um leque de possibilidades para criar relações significativas entre os diferentes conhecimentos, de forma gradativa, para assim ir construindo uma concepção mais elaborada. O espaço escolar dentro desse modelo assume a postura de um local democrático, atrativo e estimulador, bem como, provoca a reflexão sobre as vivências, experiências.

Além disso, esse modelo amplia a autonomia pedagógica do aluno, levando a desenvolver seu intelecto de forma processual. Através desse processo inovador de ensino surge o respeito à diferença de saberes e a pluralidade de conhecimentos, onde é entendido que nenhum indivíduo aprende da mesma forma, pois a aprendizagem é desenvolvida na cooperação das pessoas envolvidas e na compreensão dos distintos saberes. Corroborando com essa perspectiva Fraiman (2015. p.107) elucida que:

Cada pessoa cria o que pode a partir do que ouve, porque todos somos proativos em nossa percepção. Como já vimos, não somos passivos diante do mundo. Nosso cérebro tende a imitar o meio externo e a “encaixar” as informações recebidas dentro de um sistema complexo de significados. Por isso, temos de tomar muito cuidado com a escuta do outro. Na escola, em especial, uma comunicação ruim traz problemas de aprendizagem e conflitos. (Fraiman, 2015, p.107)

Seguindo esse viés, inovar no ensino, significa abordar uma nova prática educacional que partam de questionamentos das finalidades do cenário pedagógico, buscando tornar os protagonistas desse processo o professor, o aluno e a gestão escolar como incentivadores de uma reflexão-ação, sendo esse um processo que não possui um fim em si mesmo.

Quando trazemos esse pensamento para o ensino de espanhol como língua estrangeira (ELE), percebemos que o processo de aprendizagem através da metodologia tradicional acaba tornando a sala de aula um cenário de ensino monótono e enfadonho, por esta razão, as novas metodologias se apresentam como ferramentas de auxílio para favorecer um processo mais fluido na aquisição da língua.

Portanto, com a ascensão nos estudos das novas metodologias, é perceptível que o aluno tenha mais autonomia no seu processo de aprendizagem. Dessa forma, o ensino tradicional mostra-se obsoleto em diversos processos formativos, especificamente no processo de aprendizagem de línguas. Assim, parto da crença de que as chamadas metodologias ativas, que surgem como preferidas, principalmente por professores recém-formados, ganham espaços em sala de aula e torna o processo de aprendizagem mais interessante e atrativo para o aluno, como será exposto no tópico seguinte.

2.1 Breve panorama sobre o ensino do espanhol no Brasil

O ensino das línguas estrangeiras no Brasil desde a colônia até hoje passou por vários câmbios, sejam de métodos ou de línguas ministradas no currículo nacional. Dessa forma, as aulas destes idiomas sempre partiam do método tradicional. Diante do exposto, segundo Cruz (2001), “a língua espanhola só ressurgiu no Brasil na década de 90, devido à criação do Mercosul, com grande expansão no território brasileiro, se destacando nas regiões sudeste, sul e nas áreas fronteiriças com os países de fala hispânica.”

Eres Fernández (2010 p. 78) complementa ao afirmar que o estudo de línguas estrangeiras surgiu entre os anos de 1840 até cerca 1940, com procedimentos de estudo de gramática ou tradução, focando apenas em estudos de regras gramaticais e fixação dessas regras como intermédio para estudos de tradução. Além disso, todo estudo da língua estrangeira era voltado para a compreensão dos clássicos da literatura, utilizando assim habilidades de escrita e leitura.

Destoando desse ensino tradicional da língua espanhola, descrita, Frigotto e Araújo (2018), elucidam que o professor deve ter a responsabilidade de formar o aluno em sua totalidade, visando assim o desenvolvimento de outras dimensões que não só venha se restringir ao conhecimento mecânico, de regras prescritas ou simplesmente vocabulário isolado. Como dito, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira Moderna (BRASIL, 2000, p.26) destaca a seguinte ideia:

Torna-se, pois, fundamental, conferir ao ensino escolar de Línguas Estrangeiras um caráter que, além de capacitar o aluno a compreender e produzir enunciados corretos no novo idioma, propicie ao aprendiz a

possibilidade de atingir um nível de competência linguística capaz de permitir-lhe acesso a informações de vários tipos, ao mesmo tempo em que contribua para a sua formação geral enquanto cidadão.

Nesse sentido é que se propõe, a utilização das metodologias ativas como proposta de uma nova roupagem para a prática pedagógica alinhada às vivências e formas de aprendizagens dos estudantes. Devido aos mais variados métodos e procedimentos com as metodologias ativas, o docente pode fazer a sua escolha selecionando aquela que mais se adequa a sua necessidade pedagógica. No entanto, para efetivar essa prática não basta apenas escolher uma estratégia sem que haja objetivos pré-definidos.

Para isso, Frigotto e Araújo (2018) ressaltam “que mais importante do que a técnica que se escolhe, é a prática integradora revelar uma atitude humana transformadora, porque as práticas educativas têm implicações que não se encerram na escola, mas se revelam na realidade social”.

Sobre o processo de aquisição das línguas estrangeiras:

Sabemos que aprender uma nova língua não é uma tarefa fácil de ser realizada e que necessita de tempo e dedicação por parte do indivíduo. No entanto, um aspecto importante durante esse processo, é implementar mecanismos que possam despertar no aluno o interesse e a vontade em avançar. Assim, desenvolver práticas pedagógicas que realmente sejam promissoras no âmbito do ensino-aprendizagem de uma nova língua tem sido um obstáculo para os docentes da área, pois o ambiente escolar constitui grupos significativamente heterogênicos (SILVA *apud* SILVA, 2020, p. 14).

Com base no que foi mencionado, fazer uso das metodologias ativas como estratégia pedagógica de ensino, com o objetivo de consolidar os processos de aprendizagem em turmas de língua espanhola, é fundamental. Portanto, deve-se pensar em procedimentos que desenvolvam a aquisição do espanhol, apreendendo os conteúdos linguísticos, sem esquecer de associar esses conteúdos às informações culturais mais satisfatórias, com o intuito de alcançar resultados mais eficientes em alunos.

Para isso, a gamificação surge como uma forte aliada para criar espaços de aprendizagem de LE, uma vez que, para aprender um novo idioma, primeiramente é necessário criar um ambiente confortável e sem pressão, para que o estudante não venha sentir medo ou receio de aprendê-lo e de comunicar-se através dele.

Um dos principais fatores que influencia a sala de aula de língua estrangeira é a interação. Logo, os games são instrumentos que propiciam esse aspecto, através de uma troca colaborativa de pensamentos e ideias entre pessoas, conseqüentemente, abrindo espaço para o conhecimento e implicando ainda na aquisição de um novo idioma de forma mais significativa e prazerosa.

2.2 Metodologias ativas para o ensino de ELE

Quando pensamos no processo de aprendizagem de língua estrangeira e tentamos fazer uso de uma metodologia que não auxilie o aluno no seu processo de aquisição, essa metodologia usada acaba por ser questionada. Através da função do professor, das aulas repetitivas sem reflexão e criticidade, bem como, a posição do aluno passivo e sem motivação, questionamentos esses feitos por pesquisadores que

não concordam com uma aprendizagem passiva presente no modelo tradicional de ensino.

A partir da problemática posta, levantamos a seguinte pergunta: Qual é a metodologia mais eficaz para ensinar o espanhol como língua estrangeira em sala de aula? Inicialmente para respondermos essa questão é necessário compreender que os professores de língua espanhola devem atualizar suas práticas e metodologias, para que assim consigam melhorar os resultados dos seus alunos e envolvê-los substancialmente numa aprendizagem ativa.

Quando buscamos compreender o perfil do aluno de hoje, vemos um alunado imerso num ambiente tecnológico, com ferramentas e redes sociais ao seu dispor. São indivíduos que não se comprometem com um tempo para escutar um discurso expositivo de um professor em sala. É nesse novo universo que o docente precisa estar aberto para se reinventar, buscando novos métodos de sanar dúvidas e resolver dificuldades de entendimento de forma individualizada, de acordo com as necessidades de cada aluno.

Segundo Diesel; Baldez; Martins (2017, p. 28) as chamadas metodologias ativas surgiram como resposta para a necessidade de novas rotas e metodologias de ensino que rompem com a forma monótona e passiva de ensino tradicional que estamos habituados a presenciar. Esta se propõe a situar o aluno no papel de protagonista de sua aprendizagem, trasladando a perspectiva do docente (ensinagem) para o estudante (aprendizagem).

Para compreendermos como esse novo modelo de ensino funciona, nos valem das palavras de Camargo (2018, p. 16) onde reitera que as metodologias ativas têm como foco o “desenvolvimento de competências e habilidades, com base na aprendizagem colaborativa e na interdisciplinaridade”. Segundo o mesmo autor, as metodologias ativas proporcionam:

- a) desenvolvimento efetivo de competências para a vida profissional e pessoal;
- b) visão transdisciplinar do conhecimento;
- c) visão empreendedora;
- d) protagonismo do aluno, colocando-o como sujeito da aprendizagem;
- e) desenvolvimento de nova postura do professor, agora como facilitador, mediador;
- e f) geração de ideias e de conhecimento e a reflexão, em vez de memorização e reprodução de conhecimento. (CAMARGO, 2018, p. 16)

Percebemos que as chamadas metodologias ativas vêm com uma proposta que impulsionam um processo de ensino-aprendizagem mais significativo, reflexivo e autônomo, em contrapartida a um ensino tradicional de aulas que não conseguem suprir as necessidades dos educandos modernos.

As metodologias ativas, ao contrário do ensino tradicional que considera o aluno como um receptor passivo, vem remodelar esse papel, considerando o aluno como o eixo central da aprendizagem. Nesse modelo, o educando passa a ser um sujeito protagonista na construção do seu conhecimento, enquanto, que o professor assume a postura de um mediador ou curador desse processo intermediado e não sendo um simples transmissor de informações, como destaca Freire (1987, p. 40):

Deste modo, o educador problematizador refaz, constantemente, seu ato cognoscente, na cognoscibilidade dos educandos. Estes, em lugar de serem recipientes dóceis de depósitos, agora são investigadores críticos em diálogo com o educador, investigador crítico, também (FREIRE, 1987, p. 40).

Ao pensar no aluno autônomo, imergimos em um universo onde ele não irá realizar atividades mecânicas e seguir padrões estabelecidos, mas sua postura se

remodela ao construir uma personalidade investigativa de saberes, conhecimentos, problemas e desafios da vida real. Como sujeito protagonista da sua aprendizagem, ele deve pensar, criar, estabelecer e construir saberes definidos. Diante dessa perspectiva Berbel (2011, p. 25) reitera: “Para que as Metodologias Ativas possam causar efeito na direção da intencionalidade pela qual são definidas ou eleitas, será necessário que os participantes do processo as assimilarem no sentido de compreendê-las”.

Consonante a esse modelo, toda aprendizagem deve ser efetivada em um mundo complexo, que além de trabalhar com o conhecimento cognitivo, possa também abarcar as habilidades e competências socioemocionais do mundo contemporâneo como: empatia, colaboração, criatividade, comunicação e pensamento crítico. Seguindo essa perspectiva, Berbel (2011) ressalta que os estudantes que se compreendem como autônomos em seus contatos escolares apresentam resultados positivos em relação à motivação, ao engajamento, ao desenvolvimento, à aprendizagem, à melhoria do desempenho em notas e ao estado psicológico.

No tocante a aprendizagem ativa é planejada para ser efetivada em um ambiente escolar, o docente precisa agir partindo do estado inicial dos seus alunos, incitando saberes e conhecimentos, que tenham relação com a realidade do estudante. Logo, é imprescindível a interação entre docente e discente, bem como, a coletividade que tem como objetivo a compreensão e assimilação da sua cultura da qual participa. Partindo desse viés, o aluno consegue participar com mais engajamento e proatividade nas aulas, como assegura Silberman (1996) no qual diz que, nos métodos ativos, os discentes assimilam um volume considerável de conteúdos, de modo que conseguem aproveitar as aulas com mais satisfação e prazer, tendo um aproveitamento de aprendizagem em um curto tempo.

Nessa metodologia de ensino-aprendizagem percebemos que o conhecimento adquire um valor significativo, o qual, se relaciona de forma contínua a outro já existente, para que isso ocorra, é necessário que o aluno esteja motivado para aprender.

Segundo Moran (2018, p. 23) Entre as principais metodologias ativas podemos destacar: a aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em projetos, o estudo de caso, o design thinking, a sala de aula invertida, a gamificação, a instrução entre pares em outras. Em comum, elas propõem a aprendizagem significativa e a conexão mais eficaz com a realidade do aluno.

Considerando o exposto até agora, os exemplos de metodologias ativas apresentados servem fundamentalmente para tornar o aprendizado de línguas mais interessante e estimulante, tanto para o professor que consegue aplicar seu planejamento com mais êxito, quanto para o aluno que consegue construir seus caminhos para a sua aprendizagem. Dessa forma, para entender como ocorre a aprendizagem de línguas estrangeiras com o auxílio das metodologias ativas, nos cabe apresentar um pouco do contexto histórico sobre as línguas estrangeiras do Brasil.

2.3 A Gamificação como subsídio para o processo de aquisição ELE

Considerando que o propósito do ensino de línguas estrangeiras é também de promover a competência comunicativa, é necessário pensar em uma metodologia de ensino que seja eficaz para a aquisição desse idioma. Para isso, deve ser levado em conta uma aprendizagem prescritiva e descritiva, mas de forma reelaborada que

busque facilitar o processo aquisitivo e que também desmistifique alguns preconceitos sobre a língua em questão.

O que podemos perceber quando falamos do processo de aprendizagem de línguas estrangeiras, é um grande investimento apenas na utilização da metalíngua⁴, ou seja, o estudo da língua focando unicamente em nomenclaturas, termos de enunciados, mas sem esclarecer ao aluno o motivo de determinada norma ou como ele poderá usar isso em seu cotidiano conforme solicitam os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs, (1999).

Diante desse cenário do oferecimento de novas oportunidades de aprendizagem, a gamificação vem conquistando seu espaço nas mais diversas áreas e na educação não poderia ser diferente. Segundo Fardo (2013, p. 13) “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”. Em outras palavras, é o processo da utilização da mecânica, estilo e o pensamento de jogos em contextos de não games de forma didática e planejada, seja virtual ou manual como o propósito de motivar a aquisição do conhecimento ou da realização de uma tarefa, que ao ser exposta de outro modo, poderia ser considerado um processo enfadonho ou tedioso.

Corroborando com Fardo (2013), Leffa et al (2014b), destaca duas razões, no ambiente escolar para a utilização de games, sendo esses: “(1) a potencialidade que o jogo apresenta como recurso de aprendizagem e (2) a contribuição que pode trazer para a motivação do aluno” (LEFFA et al, 2014b, p. 360). A gamificação pode ser promissora como instrumento facilitador para aquisição de ELE, podendo contribuir para promoção de competências como: colaboração, engajamento, trabalho em equipe entre outras, além de que com essa metodologia é possível oportunizar aos estudantes um envolvimento nas tarefas propostas, funcionando como uma motivação para os discentes, uma vez que, seu foco essencial está na aprendizagem com prazer e diversão.

No que diz respeito ao espaço físico da sala de aula, o docente deve se colocar como um curador, criando possibilidades para aquisição de conteúdos mais dinâmicos e personalizados de forma que seus alunos atuem de forma ativa, sendo protagonistas dos seus conhecimentos. Domínguez *et al* (2013) salientam como a gamificação consegue criar esses ambientes:

Os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de aprendizagem. Nos aspectos narrativos, Collantes (2013) identifica que os jogos permitem que o indivíduo possa vivenciar um fragmento de espaço e tempo característicos da vida real em um contexto ficcional e controlado. (DOMÍNGUEZ *et al*, 2013, p.26)

Podemos notar que como instrumento de aprendizagem, os jogos, ou melhor dizendo, os games não apenas criam ambientes de aprendizagem, como também envolve aspectos como a afetividade, interação, engajamento e proatividade na aquisição de habilidades cognitivas e socioemocionais de forma significativa. No que se refere ao processo de aquisição de uma língua estrangeira (LE), o estudante muitas

⁴ Metalíngua é uma língua artificial que serve para descrever uma língua natural (1) cujos termos são os da língua objeto de análise, mas que têm uma só aceção e (2) cujas regras de sintaxe são também as da língua analisada. A metalíngua é, por exemplo, a linguagem gramatical, de que se serve o linguista para descrever o funcionamento da língua; é a linguagem lexicográfica, de que se serve o autor de dicionário para as definições das palavras. (Dubois et al. (2004, p. 411-412).

das vezes se apresenta em sala de aula como um sujeito inseguro quando é solicitado a se expressar verbalmente no idioma estudado, para tanto, a gamificação surge como um escape para fazer com o que esse estudante quebre essa barreira.

Através do jogo, o discente irá demonstrar mais engajamento e participação de forma mais significativa, pois será incentivado pela afetividade criada, expressando com mais autenticidade suas opiniões e desenvolvendo a sua fala de modo espontâneo. Partindo desse pressuposto, Vianna compreende que:

O nível de engajamento do indivíduo no jogo é influenciado pelo grau de dedicação do mesmo às tarefas designadas. Essa dedicação, por sua vez, é traduzida nas soluções do jogo que influenciam no processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido. (VIANNA, 2013, p.13)

A execução da gamificação, bem como os elementos do jogo, devem estar em consonância com os conteúdos propostos em sala e ao objetivo proposto pelo professor, uma vez que, é essencial planejar metodologicamente o uso do recurso, verificando a sua competência para que se possa ser aplicada ou adaptada em qualquer disciplina ou idade.

O docente se torna um criador, o qual irá possuir em seu acervo a capacidade de criar jogos e exercícios relacionados ao conteúdo proposto a ser ministrado, podendo também adicionar outras ideias dos próprios discentes, isto é, personalizar o conteúdo segundo as necessidades e especificidades de cada grupo.

Zichermann e Cunningham (2011, p.16) ressaltam que:

[...]ambientes que interagem com as emoções e desejos dos usuários são eficazes para o engajamento do indivíduo. Compreendem que através dos mecanismos da gamificação é possível alinhar os interesses dos criadores dos artefatos e objetos com as motivações dos usuários. No que diz respeito aos elementos que auxiliam na promoção da motivação do indivíduo, são destacados dois tipos: as intrínsecas e as extrínsecas. (ZICHERMANN E CUNNINGHAM, 2011, p. 16)

Segundo esses autores, as motivações intrínsecas são originadas dentro do próprio sujeito e necessariamente não estão baseadas no mundo externo. Dessa forma o indivíduo se envolve com as coisas por vontade própria, pois elas despertam interesse, desafio, envolvimento, prazer.

Vianna et al. (2013, p.17) ressalta que ao serem motivados, os indivíduos procurarão por novidades e entretenimento, satisfazendo sua curiosidade, além de terem a oportunidade de executar novas habilidades e aprender sobre algo novo. Já Muntean (2011, p.17) reafirma essa ideia mostrando que esta motivação surge quando o indivíduo decide tomar ou não uma ação como o altruísmo, a cooperação, o sentimento de pertencer, de amor ou de agressão.

Ainda de acordo com as ideias de Zichermann, Cunningham (2011, p 17) ao contrário das motivações intrínsecas, as motivações extrínsecas são apresentadas pelos autores como sendo aquela que provém do mundo e que envolve o indivíduo. Dessa forma, Vianna et al. (2013, 17) também destaca que essas motivações têm como ponto de partida o desejo do sujeito em obter uma recompensa externa, como, por exemplo, reconhecimento social e bens materiais. Enquanto Muntean (201, p.17) identifica que essa motivação acontece quando alguém ou alguma coisa determina ao sujeito a ação que deve ser feita. Como pontos, prêmios, missões, classificações e assim por diante.

O planejamento e criação de cenários e instrumentos que surgem através da gamificação devem sempre buscar estimular o trabalho com esses dois aspectos motivadores tanto relacionados, bem como, apartadamente. Quando essa metodologia se torna alvo de uma fusão das motivações intrínseca e extrínseca, o estudante acaba desenvolvendo o sentimento de motivação e envolvimento na tarefa proposta.

Assim, para se trabalhar a gamificação no ensino de LE, o primeiro passo a ser dado é conhecer os objetivos e os conteúdos que serão ministrados na atividade proposta. Consequentemente, como afirma Lorenzo (2016, p. 18), é fundamental questionar-se sobre os gostos dos alunos e as habilidades que serão desenvolvidas, e realizar tarefas diagnósticas para reconhecer seus interesses e as competências que o aluno já possui e que o ajudarão a concluir o jogo.

Quando um estudante se sente motivado a aprender um conteúdo jogando, ele acredita que consegue superar os obstáculos, que irá ter sucesso, que vencer é uma possibilidade. Logo, se os educadores tiverem esse mesmo pensamento e transpor essa mesma compreensão para o ambiente educacional, vão conseguir despir suas aulas estereotipadas de “chatas”.

Não tem como separarmos os games da educação, pois eles sempre serão um poderoso recurso para atingir níveis mais avançados de aprendizagem. Logo, porque não relacionar o que há de proveitoso nesses dois mundos (o educacional e o dos jogos) e buscar mudar alguns métodos que não conseguem mais atingir a eficácia de novos resultados.

3 O GAME DE TABULEIRO COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO DE ELE.

Neste tópico, apresentamos o jogo de tabuleiro como proposta metodológica, descrevendo-o minuciosamente desde a sua confecção até a escolha dos conteúdos a serem utilizados para o processo de aprendizagem da língua espanhola. Nesta parte do artigo, serão apresentadas e tecidas algumas possíveis metas que acreditamos que são realizáveis de serem alcançadas na sua reprodução. Vale ressaltar que o conteúdo escolhido para este tabuleiro foi opcional.

3.1 Descrição do Game.

O jogo de tabuleiro intitulado “Juego de mesa: hispano-cultural” é pensado como recurso didático para a aquisição da língua espanhola em um contexto cultural e para ser aplicado em uma sala de aula. Esse jogo ganhou esse nome, pois nele seriam retratados os seguintes tópicos culturais: día de San Juan en la Coruña; Día de Muertos en México y figura de los alebrijes; Fiesta de navidad en España. O objetivo desse tabuleiro é de levar os estudantes a compreender os aspectos culturais presentes no universo hispano falante. Para isso, foram coletadas informações a respeito de comemorações presentes em países que possuem a língua espanhola como seu idioma oficial: Espanha e México.

Essa gamificação foi constituída de perguntas e respostas acerca do tema, neste caso, a cultura hispânica já citada. A gamificação foi estruturada em formato de um tabuleiro manual, sendo composto por um dado temático e quatro peões personalizados de alebrijes para simbolizar cada participante. No decorrer da gamificação confeccionada pelo professor, todos os elementos foram pensados com

a ideia de expressar alguns aspectos culturais. Dessa forma, desde os peões já é possível visualizar a cultura espanhola através das suas personalizações de alebrijes.

Figura 1: Forma de Cone



Fonte: Imagens da Internet

Figura 2: Alebrijes



Fonte: Imagens da Internet

A reprodução do game consiste, inicialmente, na formação de quatro grupos de alunos em sala de aula, podendo formar até quatro equipes de preferivelmente 6 a 8 alunos. Dessa forma, eles irão arremessar o dado e definir quem irá iniciar a partida, considerando a maior pontuação marcada no dado.

Dando segmento ao game, ao iniciar a partida, o participante jogará, o seu resultado decidirá quantas casas ele irá seguir por rodada. Entretanto, para prosseguir no duelo até o fim, o participante deverá responder corretamente às perguntas que carregarão tópicos dos conteúdos trabalhados em sala até o momento.

No game, terá a presença de casas que servirão como bonificações e armadilhas, favorecendo ou não a evolução do jogador. As casas citadas são apresentadas de acordo com a temática cultural apresentada, girando em torno dos três conteúdos culturais estudados. Por esta razão é importante que o aluno estude em casa o conteúdo que foi ministrado em sala para que no dia da aplicação.

As perguntas desse tabuleiro são estruturadas em forma de múltipla escolha, tendo as opções de A a D, com uma delas sendo a correta. As perguntas estão explanadas em cards que, durante a realização, devem estar sob posse do professor ou realizador. A utilização do dado numérico foi primordial para definir quantas casas o participante teria de percorrer por rodada. Vejamos abaixo o modelo das perguntas:

Figura 3: modelo de card de perguntas



Fonte: Acervo pessoal

Durante o trajeto do tabuleiro, cada grupo poderá mover-se para uma determinada casa, na qual, poderá refletir e compreender algum aspecto cultural referente à tradição do *día de los muertos*, sobre a criação de *las esculturasalebrijes*, sobre como é a comemoração do *Navidad*, bem como a *Noche de San Juan en Coruña*, aproximando a realidade dos educandos a outras esferas culturais hispânicas distintas. Para mais, veremos a análise das principais casas presentes no tabuleiro, para compreender de que forma a cultura hispânica se manifesta nessa gamificação. Ao iniciar às análises, começamos destacando a primeira casa bônus do tabuleiro:

Figura 4: casa de tabuleiro: Hoguera de San Juan



Fonte: Acervo pessoal.

A casa intitulada de “Hoguera de San Juan”, está localizada na segunda casa do tabuleiro, a qual vem apresentar um contexto cultural sobre como é comemorado a festividade do São João na cidade de Corunha, na Galiza. A funcionalidade desta casa no tabuleiro é de apresentar ao aluno que a chegada da noite de São João em Corunha na Galiza é demarcada pelas centenas de fogueiras que são acesas nas praias de Riazor e Orzán onde a festa adquire a sua dimensão mais espetacular.

Ao entrar em contato com essa informação, o aluno irá ter o conhecimento de que a meia-noite, a cor do fogo presente nas fogueiras reflete nas águas do oceano, atingindo o ápice da noite, ficando esse ato conhecido como “a noite da queima”, além de que, será informado que no mesmo local há a existência de uma fogueira gigantesca que é construída nos dias antes de começar a queimar. Através dessa casa, o estudante ainda poderá ter acesso à informação de que é muito frequente nesse dia a presença de pessoas praticando rituais de banhos purificadores ao submergir sobre as águas das praias e encerrando a noite com fogos de artifícios e com uma festa que translada altas horas da madrugada.

Esta casa é marcada no tabuleiro, como uma “bonificação” para o jogador, expressando o seguinte comando: “*HOGUERA DE SAN JUAN - Al llegar aquí se*

celebra la llegada del verano en una noche de San Juan. Avanza 1 espacio". A funcionalidade desse comando é levar o aluno a perceber como o povo espanhol se alegra com a chegada do verão em noite de virada para o São João, logo, trazendo o espírito de passagem espiritual para aqueles que realizam tal ato. Portanto, o jogador deverá entender que o seu avanço para uma casa parte dessa concepção.

A seguinte casa analisada recebe como título o nome de "Altar de los muertos" que está localizada na casa de nº 5 do tabuleiro:

Figura 5: Casa do tabuleiro Altar de los Muertos



fonte: acervo pessoal

A mesma vem expressar como aspecto cultural a festividade do Día de los muertos, sendo essa a comemoração mais popular do México. A funcionalidade desta casa no tabuleiro é de apresentar para o educando como os mexicanos celebram essa passagem do fim da vida para outro plano espiritual, uma vez que, essa data é celebrada no México no dia 2 de novembro, a qual, é de costume ir aos cemitérios para visitar os túmulos dos entes queridos e preparar altares com alimentos, velas, flores e outros elementos, acreditando-se que somente nesses dias as almas podem voltar do além para estar perto dos seus.

A escolha de um altar de caveiras para simbolizar "O día de los muertos", vem da intencionalidade de apresentar para o aluno que esse é um dos elementos característicos dessa celebração. O aluno deverá receber a informação de que a construção deste altar é direcionado para algum ente querido após a sua morte, podendo ter sua estrutura de 2 a 7 níveis em que cada um apresenta elementos específicos como: sementes ou frutas da pessoa falecida, fotografia(s) da(s) pessoa(s) falecida(s) a quem o altar é dedicado, o *pan de muerto* (pão dos mortos), um tipo de pão tradicional oferecido como alimento e consagração, o sal que simboliza a purificação, bem como, imagem do santo de devoção da família. Além de que, também são distribuídas outras oferendas pelo altar como, por exemplo: incenso, velas, água, papéis coloridos perfurados com imagens, flores, caveiras de açúcar e objetos de afeição da pessoa falecida.

Essa casa é marcada no tabuleiro, como uma "bonificação" para o jogador, uma vez que, recebe o seguinte comando: "**ALTAR DE LOS MUERTOS - Acabas de hacer un altar para los muertos. Avanza 1 espacio**". A finalidade desse comando presente na casa, é de apresentar ao aluno que a construção de um altar com perfis de caveiras

e outros artefatos é um sinal de respeito para um ente querido, logo, deverá entender que ao cumprir com essa ação no jogo, o levará a avançar uma casa como prêmio.

A terceira casa analisada recebe como título "PÉRDIDA DE LOS REYES MAGOS" que se encontra localizada na casa de nº 10 do tabuleiro, como podemos ver a seguir:

Figura 6: Casa do tabuleiro: pérdida de los reyes magos.



Fonte: acervo pessoal.

A casa em questão, vem representar no tabuleiro a festividade de Navidad (Natal) na Espanha. A sua funcionalidade no jogo é de trazer a informação de que se comemora o dia de Reis na Espanha associado ao Natal em honra da tradição cristã que relembra a visita que os reis magos fizeram após o nascimento de Jesus. Na Espanha, também são seguidos os preceitos da bíblia que conta que os Três Reis Magos eram grandes sábios e que viajaram por dias para conhecer e adorar o menino Jesus. Também é narrado que eles teriam chegado à madrugada do dia 5 para o dia 6 de janeiro – por isso a comemoração acontece nesta data, com presentes para abençoar o recém-nascido, levando ouro, incenso e mirra.

Conta-se também que, para chegar até o local de nascimento de Jesus, os Três Reis Magos foram guiados por uma estrela-guia que os levou até a cidade de Belém, local onde Jesus nasceu. Quando chegaram, encontraram Jesus na manjedoura, como nos mostram as imagens dos famosos presépios de Natal.

Essa casa é tida no tabuleiro como a primeira “armadilha” para o jogador, levando em conta o seguinte comando: *"PÉRDIDA DE LOS REYES MAGOS - Te guiaste por la misma estrella que guió a los 3 Reyes Magos y acabaste perdiéndote. Retrocede 4 espacios"*. A sua finalidade é de apresentar para o jogador uma analogia contrária da contribuição das figuras dos reis magos para o nascimento de Jesus, a qual, em vez de serem guiados pela estrela, é desorientada por ela. Portanto, o jogador que cair nessa casa deverá compreender que seu retrocesso de quatro casas se deve pelo fato da analogia citada.

A seguinte casa analisada apresenta uma temática cultural de “La Navidad” da Espanha, especificamente sobre a história dos três reis magos. A casa apresenta-se da seguinte forma, como mostra a figura abaixo:

Figura 7 - casa dos regalos de reyes magos



Fonte: Acervo pessoal

A casa intitulada “Regalos de Reyes Magos” vem apresentar o contexto cultural do Natal que acontece na Espanha. Nesta circunstância, a comemoração se inicia no dia 24 de dezembro e vai até o dia 6 de janeiro com a comemoração mais importante para as crianças da Espanha. A presença dos reis magos Melchor, Gaspar y Baltasar são consideravelmente presentes na história, que ao serem guiados por uma estrela que indicava o caminho até chegar ao celeiro onde estava o menino Jesus que acabara de nascer. Ao serem guiados eles levaram presentes para Jesus em forma de boas-vindas.

Assim, conta-se que para a cultura espanhola, o papai Noel não está encarregado de presentear as crianças durante a noite de Natal, mas sim os reis magos trazendo presentes para aquela criança que se comportou e foi educada o ano todo. Dessa maneira, ao se aproximar o Natal, as crianças espanholas escrevem para um dos três reis magos, ou para os três contando os feitos que fizeram durante o ano e o que gostaria de ganhar. Aos que se portam bem, ganham presentes dos reis magos, aos que se portam mal, dizem que os reis magos presenteiam com carvão.

Portanto, a casa é considerada bônus e conta com o seguinte comando: “*Te has portado bien y acabas de recibir los regalos de los Reyes Magos. Avanze 2 espacios*”. A casa ordena que você foi presenteado pelos reis Magos a avançarem duas casas por ter se portado bem todo o ano. Podendo o jogador avançar dois quadrantes, ao chegar nessa posição.

Figura 8: casa día de muertos



Fonte: Acervo pessoal.

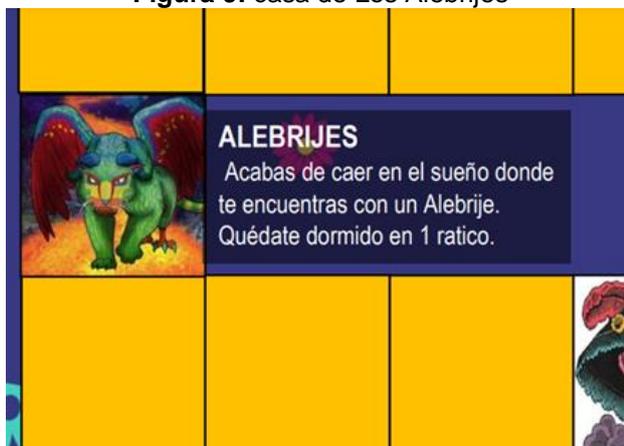
Seguindo a cultura do dia dos mortos no México, a casa intitulada “DÍA DE MUERTOS” faz referência a uma das mais populares celebrações que acontece entre os últimos dias de outubro aos primeiros dias de novembro e apresenta a relevância desta data comemorativa para os povos mexicanos. Esta comemoração além de ser

uma celebração festiva, é solene, isso porque é um momento em que os vivos convivem com os mortos, podendo socializar com o ente já falecido e os presenteando com oferendas como uma forma de respeito.

Levando em conta o que já foi dito, o tabuleiro apresenta o seguinte comando: “*Acabas de faltar al respeto a un día sagrado: el día de los defuntos. Quédate una ronda sin jugar*”. Assim, a ordem do tabuleiro diz que o jogador que chegou até lá, faltou com respeito aos mortos neste dia comemorativo. Por esta razão, a casa em questão é considerada armadilha, pois impede de seguir o jogador que chegou até ela, vetando-o de jogar por uma rodada.

A casa de “Los Alebrijes” apresenta-se no tabuleiro como mostra a imagem abaixo:

Figura 9: casa de Los Alebrijes



Fonte: Acervo pessoal.

A casa que descreveremos agora chama-se “Alebrijes” que se denomina como criaturas surrealistas de sonho ou pesadelo, pintadas de várias cores e rico em detalhes de pintura. Conta à cultura mexicana que os Alebrijes são criaturas místicas de misturas de animais, sendo dragões alados com cabeça de leão, peixes com chifres e patas, sendo formas que só encontramos nos limites da imaginação.

Segundo a cultura mexicana conta que os alebrijes foram criados pelo artesão Pedro Linares López no ano de 1936 depois de sofrer uma noite de alucinações que foram provocadas por uma enfermidade. Foi tão grave o mal-estar que ele sentia que entrou em um estado catatônico. Conta à lenda que ao acordar de sua alucinação, disse que enquanto sua família o velava para seu enterro, ele sonhava que caminhava em um bosque e ouvia uma voz que dizia “Alebrijes”. Logo se viu rodeado de criaturas fantásticas que ele criou, ao acordar do sonho.

Essa casa é considerada no tabuleiro como uma “armadilha” para o jogador, uma vez que, traz o seguinte comando: “*ALEBRIJES - Acabas de caer en el sueño donde te encuentras con un Alebrije. Quédate dormido en 1 ratico*”. A sua função no jogo é criar um contexto informacional que apresente a referência do criador das esculturas alebrijeanas, Pedro Linares, que após ter sonhado com criaturas durante o período que estava doente começa a confeccionar tais seres. Portanto, o jogador deverá compreender que assim como dormiu o criador e sonhou com as criaturas, ele também dormirá ficando uma rodada sem jogar.

Vamos observar a próxima casa analisada:

Figura 9: casa uvas de la suerte.

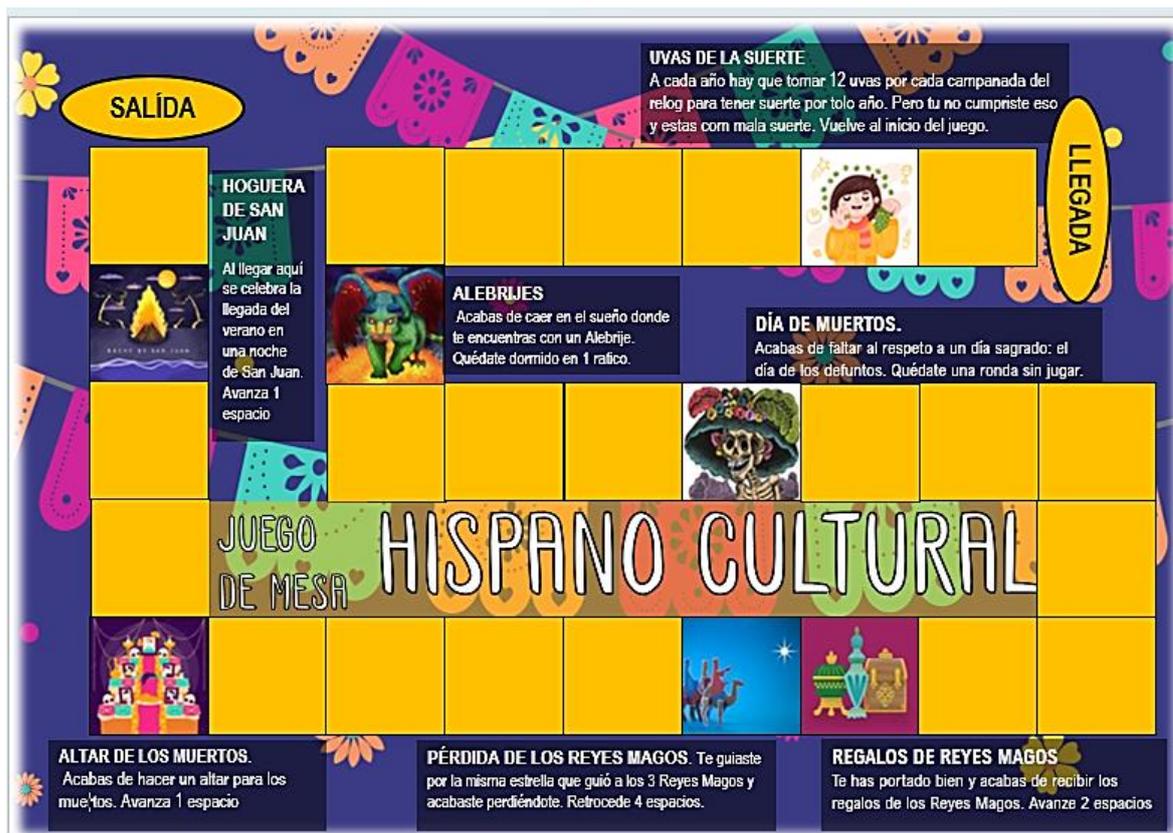


Fonte: acervo pessoal.

A casa denominada “uvas de la suerte” está localizada na penúltima casa antes do final do tabuleiro. Essa casa apresenta aos alunos como segue a tradição conhecida como *Nochevieja* (noite velha), como é chamado o réveillon espanhol. Ela possui esse título porque, seguindo a cultura do ano novo na Espanha, durante a virada do ano, após o relógio apontar meia noite, as pessoas costumam comer as doze uvas, enquanto o relógio bate doze batidas. Dessa forma, é comida uma uva a cada campanada do relógio para que o ano de quem esteja realizando essa superstição se torne mais tranquilo e seja um ano de sorte. Contudo, só terá um ano de sorte e prosperidade, quem conseguir comer todas as uvas neste curto período.

Desta forma a casa apresenta-se como uma armadilha, isso porque quem chegar até ela, terá o azar de não ter comido as uvas durante as 12 batidas, e por esta razão é severamente punido, sendo ordenado a voltar ao início do jogo. Assim, a casa justifica-se como armadilha argumentando as seguintes palavras: “*A cada año hay que tomar 12 uvas por cada campanada del reloj para tener suerte por todo año. Pero tu no cumpliste eso y estas con mala suerte. Vuelve al inicio del juego.*”. Após a leitura desta casa armadilha, o jogador, que estava prestes a ganhar, é obrigado a voltar às casas e iniciar o jogo novamente. Segue abaixo o tabuleiro na íntegra:

Figura 10: Tabuleiro completo



Fonte: acervo pessoal.

3.2 Pontos possíveis a serem alcançados no jogo.

O processo de aprendizagem a todo o momento vem passando por modificações, mudanças essas que buscam atender de forma mais integral o educando. Diante dessas mudanças cotidianas, percebe-se que, na atual conjuntura, o ensino deve ser mais dinâmico e interativo, para que os alunos venham se sentirem protagonistas no processo de compreensão dos conteúdos.

Levando em consideração o dito, exposto sobre o “juego de mesa - hispano cultural”, apontaremos aqui alguns pontos possíveis e positivos, que esse jogo pode alcançar durante a sua aplicação em sala de aula, bem como a sua utilização como instrumento de ensino-aprendizagem para o conteúdo proposto. Desta forma, essa gamificação é pensada para fugir do contexto de aula tradicional em que os alunos, nem sempre dão importância por ser algo mecânico e repetitivo. O tabuleiro se apresenta como um recurso que procede aos conteúdos e serve tanto como atividade de fixação quanto atividade verificação da aprendizagem.

O tabuleiro “juego de mesa - hispano cultural” além de ser um jogo lúdico e divertido, é antes de tudo um recurso de caráter didático, que busca desenvolver aspectos sociais, cognitivos e afetivos dos estudantes. A abertura ofertada por esse jogo é capaz de oferecer um protagonismo de modo que ele se sinta pertencente naquele contexto. A aplicação desse tabuleiro abrange as três dimensões citadas, ao começar pela dimensão social, esse tabuleiro é capaz de estimular os alunos a se organizarem em grupos, ao se relacionarem entre si durante as partidas e com o professor, bem como os incentivam a obedecerem às regras e limites do adversário.

No que tange a dimensão afetiva, os alunos que, ao entrarem em contato com o tabuleiro, poderão desenvolver atitudes como: o respeito à vez do colega, o engajamento, a autonomia para realizar ações durante as partidas, a competitividade

saudável para saber ganhar ou saber perder, compreendendo que esta prática é inerente ao jogo e que aquele que ganha, não é melhor do que aquele que perde.

Não desprezando as dimensões já citadas, o nosso tabuleiro se destaca quando se diz respeito ao trabalho com a dimensão cognitiva, uma vez que, esse game poderá desenvolver no educando habilidades já esperadas de serem alcançadas pela BNCC, como: apropriação da língua estrangeira (espanhola) para a compreensão das perguntas, comunicação verbal, administração das ideias, inteligência, repertório cultural, concentração, atenção entre outras.

A função do professor se automodela ao utilizar um instrumento didático como esse, uma vez que, assume a postura de um tutor da aprendizagem, em vez de um simples transmissor de conteúdo. O professor passa a levar em consideração na construção dos jogos algumas habilidades, que na maioria das vezes são descartadas em uma aula tradicional como, por exemplo: utilizar formas, posições e representações do mundo real que vai dar possibilidade ao aluno exercitar e enriquecer a capacidade de assimilação, em seu aprendizado. Isto proporciona ao professor condições de analisar e de compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno e de dinamizar a relação entre ensino e aprendizagem, por meio de reflexões sobre as jogadas realizadas pelos jogadores.

Com o uso desse game, os alunos podem conseguir relacionar os conteúdos estudados a seus respectivos contextos de uso, neste caso, os aspectos culturais hispânicos da Espanha e do México, podendo levar o aluno a conhecer e respeitar o universo do outro, a contar também que tais conteúdos instigam o aluno a pesquisar mais sobre o que está sendo estudado e contrastar a cultura estudada a sua.

A dinamização do jogo pode se apresentar como um contexto de aprendizagem ativo e dinâmico e por consequência tornar-se um veículo de resgate de um engajamento perdido em aulas tradicionais. Isso porque, essa gamificação pode despertar o interesse do aluno em participar do game e ser protagonista do mesmo, haja vista que esse mesmo aluno pode ser aquele que não interage nas aulas tradicionais, tendo um aumento significativo de alunos participantes.

Podemos apontar como suposto ponto favorável deste jogo, a possibilidade de integração de um número maior de jogadores, que poderá favorecer então uma socialização entre os alunos e o jogo em equipe, proporcionando entre eles uma troca mútua de conhecimentos adquiridos na aula. Tendo em vista a mesma perspectiva, a competitividade, que apesar de existir, pode se apresentar de maneira respeitosa com relação ao seu adversário, e se alinhando aos membros de sua mesma equipe, tornando-os um único cérebro, permitindo-os pensar em coletivo. Dessa forma, é possível que membros da mesma equipe se ajudem com a troca de conhecimento.

O game em questão poderá proporcionar ao aluno um raciocínio e concentração no momento da leitura das perguntas, dando a eles responsabilidades de pensar e socializar com membros de sua equipe para poderem responder às perguntas. Acreditamos que a confecção das perguntas na língua meta, pois além de aumentar o grau de dificuldade entre as equipes que estão participando do game, poderá favorecer ao aluno um aprendizado mais considerável, visto que ele raciocinará na língua em que está aprendendo.

Por fim, esse jogo de tabuleiro, por ser manual, poderá possuir a capacidade de desenvolver ainda aspectos como a percepção visual e a coordenação motora das mãos, uma vez que, o próprio ato de lançar o dado com os acertos das perguntas poderá estimular o aluno a sair de uma postura sedentária. Além disso, o aluno ao se movimentar perante as casas poderá analisar a correlação entre o comando e a imagem visual que ilustra esse mesmo comando.

4 CONCLUSÃO

Embora seja constantemente relacionada a uma banalização de distração ou passatempo, a gamificação quando é inserida na educação enquanto instrumento facilitador de ensino e aprendizagem se torna um recurso pedagógico de grande valia. Quando associamos o game ao aprendizado de uma língua estrangeira vemos quanto poder esse recurso tem, uma vez que, é capaz de criar espaços de aprendizagem mais flexíveis e prazerosos podendo superar algumas limitações e receios de estudantes.

Quando falamos em metodologias, não podemos criá-las de formas estáticas. Logo, entendemos a importância de estar sempre inovando em sala de aula através da forma de repassar um conteúdo bem mais articulado. O professor ao confeccionar a gamificação apresentada neste trabalho, reflete sobre possibilidades de seu uso como veículo facilitador no processo de aprendizagem da língua espanhola. Seja através de conteúdos linguísticos, gramaticais e até mesmo culturais da língua, esse instrumento gamificado abrange e reproduz qualquer conteúdo que se deseja ministrar em sala.

Diferente de uma aula tradicional, o ato de jogar por parte dos estudantes, pode trazer mecânicas que os ajudam a compartilhar suas dificuldades e receios, construindo, de maneira conjunta, novos conhecimentos. No caso do processo de aprendizagem de uma língua estrangeira, por exemplo, no qual o aluno, muitas vezes, se mostra mais inibido ao ter que se expressar oralmente no idioma alvo, a utilização da gamificação vem ajudar a fazer com que o indivíduo rompa essa barreira. Por meio do game, é solicitado que o estudante leia as instruções do jogo em espanhol para o grupo, provocando mais interesse e participando de forma mais autêntica embalado pela afetividade gerada, expressando suas opiniões e desenvolvendo a fala de modo natural e espontâneo.

Partindo dessa concepção, este trabalho surgiu com a intenção de apresentar a metodologia ativa: Gamificação como um recurso didático facilitador e valorativo que contém estratégias que podem transcender uma mera aula tradicional. Compreendemos que para aprender a língua espanhola é preciso não só contemplar a sua gramática, mas também a sua cultura e suas tradições, pois ambas representam a riqueza e herança do idioma que é representado pelas suas comemorações e particularidades

Portanto, a língua espanhola foi tratada neste trabalho não apenas como um receptáculo de regras gramaticais, mas também como uma transmissora da cultura hispânica presente na Espanha e no México. Além de ser trabalhado o aspecto cultural, esse game não abdica da estrutura da língua, uma vez que, também oferece ao contexto de sala de aula diversas oportunidades para conhecer o léxico da língua espanhola, através do ensino de vocabulário hispânico.

Diante do exposto, consideramos que a gamificação auxilia o aluno de Língua Espanhola em muitos fatores de aprendizagem. Além disso, esse aluno avança de um modo introvertido de timidez e para um modo mais motivado com base no feedback positivo do game proposto. Desta forma, este trabalho apresenta como subsídio para os profissionais de língua espanhola que desejam inovar em sua prática, ou seja, uma vez que se queira desenvolver uma aula de espanhol comprometida com uma aprendizagem significativa e prazerosa, principalmente, para aqueles que queiram transformar a aprendizagem de língua estrangeira em um cenário que trabalha com dimensões cognitivas, afetivas e sociais.

REFERÊNCIAS

- SAVIANI, D. Pedagogia: o espaço da educação na universidade. Cadernos de Pesquisa, Campinas, v. 37, n. 130, p.99-134, - jan. 2007. 3. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v37n130/06.pdf>. Acesso em 01.11.2018.
- CARBONELL, J. A aventura de inovar: a mudança na escola. São Paulo: Artes Médicas, 2002.
- VICKERY, A. Aprendizagem ativa nos anos iniciais do ensino fundamental. Porto Alegre: Penso, 2016.
- FRAIMAN, Leo. Como ensinar bem a crianças e adolescentes de hoje.1 ed. São Paulo: Metodologia OPEE, 2015.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 17. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987
- DIESEL, A.; BALDEZ, A.L.S.; MARTINS, S.N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista Thema, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.
- BERBEL, Neusi. As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.
- DUBOIS, J.; GIACOMO, M.; GUESPIN, L. et al.. Dicionário de linguística. 14ª ed.. São Paulo: Cultrix, 2004.
- FRIGOTTO, G.; ARAÚJO, R. M. L. Práticas pedagógicas e ensino integrado. In: Gaudêncio Frigotto (org.). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia: relação com o ensino médio integrado e o projeto societário de desenvolvimento. Rio de Janeiro: UERJ, LPP, 2018. p. 249-266.
- NÉRICE, I. G. Didática geral dinâmica. 10 ed., São Paulo: Atlas, 1987.
- SILBERMAN M.: **Active Learning: 101 strategies do teach any subject.** Massachuets: Ed. Allyn and Bacon. 1996.
- CRUZ, M. L. O. B. (2001). Estágios de interlíngua: estudo longitudinal centrado na oralidade de sujeitos brasileiros aprendizes de espanhol. (Tese de doutorado). Campinas, SP: UNICAMP, IEL.
- ERES FERNÁNDEZ, Gretel. Entre enfoques y métodos: algunas relaciones (in) coherentes en la enseñanza del español lengua extranjera. In: Coleção Explorando o Ensino. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010.
- BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: Ensino Médio. Brasil, Brasília: MEC. Secretaria de Educação Básica, 2000.
- CAMARGO, F.; Daros, T. A sala de aula inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

CYNTIA, Nayara P. Macena. Metodologias ativas: a utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de espanhol no âmbito da sala de aula. João Pessoa, 2020.

LEFFA, V. 2014a. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: Anais do Congresso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, Argentina.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, volume 1, 1999

DOMÍNGUEZ, Adrián; NAVARRETE, Joseba Saenz de; MARCOS, Luis de; SANZ, Luis Fernández; PAGÉS, Carmen; HERRÁIZ, José Javier Martínez. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Journal Computers & Education, Virginia, v. 63, p. 380–392, 2013.

COLLANTES, Xavier Ruiz. Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. In: SCOLARI, Carlos A.. HomoVideoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona. 2013.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. MJVPress: 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.

LORENZO, M. B. 2016. La gamificación en el aula de lengua extranjera. In: El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas. Portugal: Centro de Publicaciones - Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, p. 14-25.

CARNEIRO, R. P. Reflexões acerca do processo ensino-aprendizagem numa perspectiva freiriana e biocêntrica. REVISTA THEMA, [S. l.], p. 1-18, 9 fev. 2012. Disponível em: <file:///C:/Users/rodri/Downloads/darsand,+reflex%C3%A3oes+acerca.pdf>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

LEÃO, D. M. M. Paradigmas contemporâneos de educação: escola tradicional e escola construtivista. Paradigmas contemporâneos na educação, [S. l.], p. 187-206, 1 jul. 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/PwJJHWcxknGGMghXdGRXZbB/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 08 de junho de 2023.

APÊNDICE A – TABULEIRO CONFECCIONADO

SALIDA

HOGUERA DE SAN JUAN
Al llegar aquí se celebra la llegada del verano en una noche de San Juan. Avanza 1 espacio

ALIEBRUES
Acabas de caer en el sueño donde te encuentras con un Aliebrüe. Quédate dormido en 1 ratito.

DÍA DE MUERTOS.
Acabas de faltar al respeto a un día sagrado: el día de los difuntos. Quédate una ronda sin jugar.

UVAS DE LA SUERTE
A cada año hay que tomar 12 uvas por cada campanada del reloj para tener suerte por todo año. Pero tu no cumpraste eso y estas con mala suerte. Vuelve al inicio del juego.

LLEGADA

HISPARNO CULTURAL

JUEGO DE MESA

ALTAR DE LOS MUERTOS.
Acabas de hacer un altar para los muertos. Avanza 1 espacio

PÉRDIDA DE LOS REYES MAGOS. Te quistaste por la misma estrella que guió a los 3 Reyes Magos y acabaste perdiéndote. Retrocede 4 espacios.

REGALOS DE REYES MAGOS
Te has portado bien y acabas de recibir los regalos de los Reyes Magos. Avanza 2 espacios