



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
INSTITUTO DE LETRAS - IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
LICENCIATURA EM LETRAS ESPANHOL

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

LUDICIDADE E O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA NO ENSINO MÉDIO

GIOVANNA LAUANA DOS SANTOS

BRASÍLIA - DF

2026

GIOVANNA LAUANA DOS SANTOS

LUDICIDADE E O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA NO ENSINO MÉDIO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade de Brasília - UnB como pré-requisito para obtenção do título de licenciada em Letras - Língua Espanhola e Literatura Espanhola e Hispano-americana.

Orientador: Prof. MSc. Antonio Luiz da Silva Junior

BRASÍLIA - DF

2026

GIOVANNA LAUANA DOS SANTOS

LUDICIDADE E O ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA NO ENSINO MÉDIO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade de Brasília - UnB como pré-requisito para obtenção do título de licenciada em Letras - Língua Espanhola e Literatura Espanhola e Hispano-Americana.

Orientador: Prof. MSc. Antonio Luiz da Silva Junior

Brasília, 09 de janeiro de 2026

BANCA EXAMINADORA:

Prof. MSc. Antonio Luiz da Silva Junior
(Orientador - Universidade de Brasília)

Prof.^a Esp. Laura da Silva Alarcão Carneiro
(Membro externo - SEEDF)

Prof. Esp. Thiago dos Santos Queirós
(Membro externo - SEEDF)

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, por ter colocado esse sonho em meu coração e me sustentado em seu Amor.

Aos meus amados pais, Maria Anália e Francisco, por sempre me incentivarem, acreditarem em mim e por me apoiarem com amor nessa jornada dos estudos desde pequenina.

Aos meus amores, minhas irmãs, Beatriz e Maitê, por serem as minhas melhores amigas e por me incentivarem - mesmo que não tenham ideia do quanto - a realizar esse sonho.

Aos meus amados amigos, pelas conversas, incentivos diários e por estarem sempre ao meu lado. À Mariana, em especial, pela amizade e irmandade de anos.

À minha psicóloga, Kamila Fontes, por acreditar em mim, pelo incentivo, apoio, que foram tão importantes para a finalização deste trabalho.

Ao meu orientador, professor MSc. Antonio Luiz da Silva Junior, por ter aceitado orientar o meu trabalho e por fazer parte da minha trajetória de formação como professora de espanhol.

A todos os meus familiares, amigos, colegas e professores que cruzaram o meu caminho durante o percurso da minha formação e que colaboraram de maneira direta e indireta para eu chegar onde estou.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal investigar, por meio de pesquisa bibliográfica, e compreender como as metodologias ativas auxiliam no processo de ensino-aprendizagem de língua espanhola no ensino médio, analisando, de forma específica, como elementos lúdicos podem favorecer o engajamento, a autonomia no processo de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos estudantes. É uma pesquisa qualitativa, na forma de pesquisa bibliográfica, baseada nos trabalhos de autores que discutem tanto a educação quanto o papel da ludicidade no processo formativo: Arriada (2012) apresenta debates sobre metodologias inovadoras, enquanto Gadotti (2000) e Freire (1996) destacam perspectivas críticas e transformadoras da prática pedagógica. Piaget (1970) e Vygotsky (1994) oferecem bases teóricas sobre o desenvolvimento cognitivo e a importância da interação social, contribuindo para a compreensão do papel ativo do estudante na construção do conhecimento. Já Moran (2015), Bacich e Moran (2017) e Valente (2017) tratam das metodologias ativas no contexto contemporâneo, ao passo que Huizinga (2000), Kishimoto (1995) e Deterding et al (2011) aprofundam a dimensão cultural e pedagógica do lúdico, do jogo e da gamificação. E Da Silva Gomes e Da Silva (2025) aborda sobre os benefícios do cérebro bilíngue e da motivação ao aprender outro idioma. A partir dessa articulação teórica, o estudo evidencia que a ludicidade, integrada a metodologias ativas, pode potencializar o ensino de espanhol ao tornar o processo mais significativo, dinâmico e alinhado às demandas educacionais contemporâneas.

Palavras-chave: ludicidade; ensino de espanhol; metodologias ativas; aprendizagem; ensino médio.

RESUMEN

El objetivo principal de este trabajo es investigar, mediante una revisión bibliográfica, y comprender cómo las metodologías activas ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español en la educación secundaria, analizando, de manera específica, cómo los elementos lúdicos pueden favorecer el compromiso, la autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes. Se trata de una investigación cualitativa, en forma de investigación bibliográfica, basada en los trabajos de autores que discuten tanto la educación como el papel de la ludicidad en el proceso formativo: Arriada (2012) presenta debates sobre metodologías innovadoras, mientras que Gadotti (2000) y Freire (1996) destacan perspectivas críticas y transformadoras de la práctica pedagógica. Piaget (1970) y Vygotsky (1994) ofrecen bases teóricas sobre el desarrollo cognitivo y la importancia de la interacción social, contribuyendo a la comprensión del papel activo del estudiante en la construcción del conocimiento. Por su parte, Moran (2015), Bacich y Moran (2017) y Valente (2017) tratan las metodologías activas en el contexto contemporáneo, mientras que Huizinga (2000), Kishimoto (1995) y Deterding et al (2011) profundizan en la dimensión cultural y pedagógica de lo lúdico, el juego y la gamificación. Por fin, Da Silva Gomes y Da Silva (2025) abordan los beneficios del cerebro bilingüe y la motivación para aprender otro idioma. A partir de esta articulación teórica, el estudio evidencia que la ludicidad, integrada a metodologías activas, puede potenciar la enseñanza del español al tornar el proceso más significativo, dinámico y alineado con las demandas educativas contemporáneas.

Palabras clave: lúdico; enseñanza del español; metodologías activas; aprendizaje; enseñanza media.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 METODOLOGIA DE PESQUISA.....	10
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
3.1. O ensino ontem, hoje e amanhã: transformações, limites e possibilidades.....	12
3.2. A ludicidade no processo de ensino de língua espanhola: o jogo como elemento metodológico.....	16
3.3. O uso de jogos digitais como ferramenta lúdica no ensino de espanhol como língua estrangeira – Kahoot!.....	17
4 PLANO DE AULA COM JOGOS.....	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27
APÊNDICE A - PLANO DE AULA COM JOGOS.....	30

1 INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras no contexto do ensino médio brasileiro tem passado por transformações significativas, impulsionadas pelas demandas contemporâneas da sociedade e por orientações educacionais que enfatizam a participação ativa do estudante na construção do conhecimento (Brasil, 2018). Entre as abordagens que emergem nesse cenário, destacam-se as metodologias ativas, que buscam superar práticas tradicionais centradas na transmissão de conteúdos e promover aprendizagens mais dinâmicas, colaborativas e contextualizadas (Bacich; Moran, 2017). Nesse conjunto de propostas, a ludicidade e a gamificação ocupam um lugar de destaque, pois podem ampliar o engajamento dos estudantes, favorecer a autonomia e contribuir para o desenvolvimento de competências linguísticas de forma significativa (Kishimoto, 1995; Huizinga, 2000; Deterding et al., 2011).

No ensino de língua espanhola, disciplina que possui relevância cultural, histórica e social para o contexto latino-americano, a ludicidade apresenta-se como um caminho promissor diante dos desafios relacionados ao interesse, à motivação e à participação dos estudantes. Ao transformar a sala de aula em um espaço mais interativo, participativo e conectado às práticas culturais contemporâneas, especialmente àquelas relacionadas ao uso de tecnologias, o lúdico pode contribuir para ressignificar a experiência de aprendizagem e aproximar o estudante do idioma.

Partindo dessas considerações, este estudo se orienta pela seguinte pergunta de pesquisa: como a ludicidade, integrada às metodologias ativas, pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de língua espanhola no ensino médio, especialmente no que se refere ao engajamento e à participação dos estudantes? A escolha do tema fundamenta-se na necessidade de compreender propostas pedagógicas que tornem as aulas mais envolventes e coerentes com as formas atuais de aprender, caracterizadas pela rápida circulação de informações, pelo uso contínuo de dispositivos digitais e pela preferência por experiências imersivas e interativas.

O objetivo geral deste trabalho consiste em investigar, por meio de pesquisa bibliográfica, de que maneira a ludicidade articulada às metodologias ativas pode favorecer a aprendizagem de língua espanhola no ensino médio, especialmente no que se refere ao engajamento, à autonomia e ao desenvolvimento dos estudantes. Como objetivos específicos, busca-se:

a) compreender como a integração entre elementos lúdicos e metodologias ativas pode promover maior participação e envolvimento discente;

b) identificar estratégias pedagógicas que utilizem a ludicidade e a gamificação como recursos didáticos aplicáveis às aulas de espanhol;

c) discutir possibilidades de implementação de práticas lúdicas no contexto escolar, destacando seus potenciais benefícios para o ensino-aprendizagem.

Metodologicamente, este estudo configura-se como uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica, sustentada pela análise de obras de autores que discutem ensino, aprendizagem, ludicidade, desenvolvimento cognitivo e metodologias ativas, tais como Arriada (2012), Gadotti (2000), Freire (1996), Piaget (1970), Vygotsky (1994), Moran (2015), Bacich e Moran (2017), Valente (2017), Huizinga (2000), Kishimoto (1995) e Deterding et al. (2011). A articulação dessas perspectivas permite compreender como o lúdico pode ser incorporado às práticas pedagógicas contemporâneas, especialmente no ensino de línguas estrangeiras.

A relevância deste estudo reside na possibilidade de oferecer reflexões e subsídios teóricos que contribuam para práticas inovadoras no ensino de espanhol. Ao reconhecer o potencial da ludicidade e das metodologias ativas para ampliar a participação estudantil e tornar a aprendizagem mais significativa, espera-se que esta pesquisa inspire abordagens pedagógicas mais alinhadas às necessidades educacionais atuais e ao desenvolvimento integral dos estudantes.

Por fim, este trabalho está organizado em quatro seções. Na primeira, apresentam-se a contextualização do tema, os objetivos e a pergunta de pesquisa. A segunda seção descreve os procedimentos metodológicos adotados. A terceira reúne a fundamentação teórica que sustenta a discussão sobre ludicidade, metodologias ativas, gamificação e ensino de espanhol. Na quarta seção, tecem-se as considerações finais, incluindo as contribuições do estudo, suas limitações e sugestões para pesquisas futuras.

2 METODOLOGIA DE PESQUISA

Nesta seção apresentamos como esta pesquisa foi desenvolvida pelo método qualitativo, na forma de pesquisa bibliográfica, com o intuito de analisar estudos e reflexões sobre a ludicidade no ensino de línguas estrangeiras, especialmente no ensino de língua espanhola.

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica, cujo objetivo é compreender de que maneira a ludicidade integrada às metodologias ativas pode favorecer o ensino-aprendizagem de língua espanhola no ensino médio. A escolha por esse tipo de pesquisa fundamenta-se na necessidade de reunir, analisar e interpretar contribuições teóricas produzidas por diferentes autores, buscando construir uma reflexão consistente sobre o tema a partir de referências já consolidadas no campo educacional.

A pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2008), consiste no exame sistemático de materiais publicados em livros, artigos científicos, documentos oficiais e outros registros acadêmicos pertinentes ao objeto de estudo. A partir dessa perspectiva, realizou-se uma seleção criteriosa de obras que abordam: i) fundamentos da educação contemporânea; ii) metodologias ativas; iii) ludicidade e desenvolvimento cognitivo; iv) processos de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras; e v) elementos de gamificação aplicados ao contexto escolar.

Os critérios utilizados para a seleção do material teórico incluíram:

- a) relevância para o tema e para o problema de pesquisa;
- b) contribuição reconhecida na área da educação e da aprendizagem;
- c) presença recorrente nas discussões acadêmicas sobre metodologias ativas e ludicidade;
- d) disponibilidade em bases confiáveis, tais como livros acadêmicos, artigos indexados e documentos oficiais publicados por órgãos educacionais brasileiros.

Entre os autores que compõem o referencial teórico deste estudo, destacam-se Freire (1996), Gadotti (2000), Moran (2015), Bacich e Moran (2017), Valente (2017), Huizinga (2000), Kishimoto (1995), Piaget (1970), Vygotsky (1994) e Deterding et al. (2011). Suas contribuições permitiram analisar como o lúdico pode assumir papel formativo relevante nas práticas pedagógicas contemporâneas, especialmente quando articulado às metodologias ativas e ao uso de tecnologias digitais.

O processo de análise seguiu uma abordagem descritivo-interpretativa, que consistiu em:

1. leitura integral das obras selecionadas;
2. identificação dos conceitos centrais relacionados ao tema;
3. organização temática das informações;
4. articulação entre os autores, de modo a permitir diálogo teórico;
5. elaboração de sínteses que respondam à pergunta de pesquisa e aos objetivos propostos.

Por se tratar de investigação bibliográfica, este estudo não envolve coleta de dados empíricos, nem observação direta de práticas pedagógicas. Assim, seus resultados decorrem exclusivamente da interpretação do corpus teórico examinado, buscando oferecer reflexões, possibilidades e caminhos para a inserção da ludicidade no ensino de espanhol, sem a pretensão de generalizar conclusões para todos os contextos escolares.

Essa opção metodológica alinha-se ao propósito da pesquisa, que visa compreender processos, discutir abordagens e sugerir reflexões pedagógicas fundamentadas, contribuindo para que professores e pesquisadores possam repensar suas práticas à luz das transformações contemporâneas no ensino de línguas.

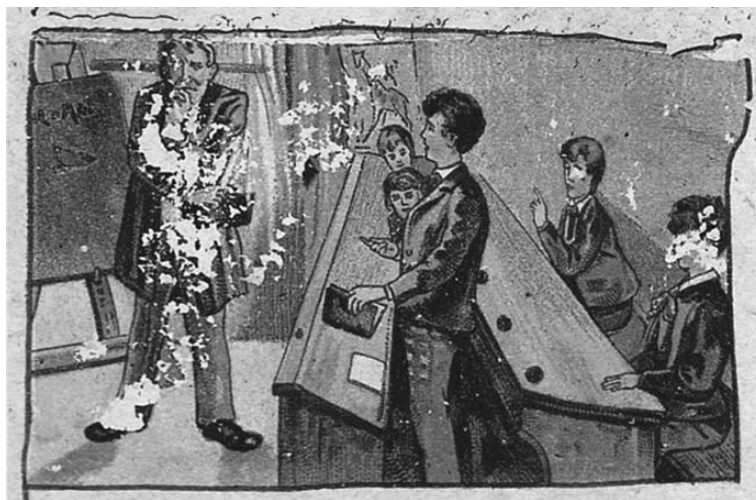
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção exploramos os trabalhos utilizados para o desenvolvimento desta pesquisa, em que buscamos compreender como ocorre o processo de ensino-aprendizagem e quais os métodos que buscam auxiliar a prática docente no ensino de línguas estrangeiras, com foco no ensino de língua espanhola, destacando a relevância da ludicidade e das metodologias ativas nesse processo.

3.1. O ensino ontem, hoje e amanhã: transformações, limites e possibilidades

A organização tradicional da escola, marcada por práticas transmissíveis e por estruturas rígidas, ainda persiste em grande parte das instituições de ensino, mesmo diante das transformações tecnológicas e culturais que caracterizam o século XXI. A distribuição física das salas de aula, as rotinas rígidas e a centralidade do professor são elementos que expressam um modelo escolar que, embora historicamente consolidado, já não responde às necessidades formativas contemporâneas. Arriada (2012) destaca que a escola moderna foi construída sobre mecanismos de controle, vigilância e normatização, que moldaram não apenas modos de ensinar, mas também de organizar o tempo, o espaço e o comportamento dos estudantes.

Figura 1 – Sala de aula no século XIX



Fonte: Davinis e Trainer (1887).

Conforme Arriada (2012), tais estruturas revelam incoerências próprias do mundo moderno, no qual se afirma a importância da liberdade e da igualdade, mas se perpetuam práticas pedagógicas que regulam corpos, movimentos e ritmos, limitando a autonomia

discente. A figura representa justamente essa dinâmica escolar tradicional, em que o estudante ocupa lugar secundário, sendo pouco estimulado à participação ativa.

Ao refletir sobre as mudanças na educação, Gadotti (2000) enfatiza que pensar o ensino “ontem, hoje e amanhã” significa reconhecer que o futuro da educação não se limita à inserção de tecnologias, mas exige uma revisão profunda dos princípios pedagógicos que sustentam o processo de ensino-aprendizagem. Segundo o autor, a escola deve se transformar em um espaço em que o estudante seja protagonista, capaz de agir criticamente e de participar da construção de saberes significativos.

Nessa mesma direção, Freire (1996, p. 13) critica o modelo de educação bancária, que reduz o aluno a mero receptor de informações e esvazia seu papel como sujeito da aprendizagem. Para o autor (1996, p. 13):

Se, na experiência de minha formação, que deve ser permanente, começo por aceitar que o formador é o sujeito em relação a quem me considero o objeto, que ele é o sujeito que me forma e eu, o objeto por ele formado, me considero como um paciente que recebe os conhecimentos conteúdos-acumulados pelo sujeito que sabe e que são a mim transferidos. Nesta forma de compreender e de viver o processo formador, eu, objeto agora, terei a possibilidade, amanhã, de me tornar o falso sujeito da “formação” do futuro objeto de meu ato formador. É preciso que, pelo contrário, desde os começos do processo, vá ficando cada vez mais claro que, embora diferentes entre si, quem forma se forma e re-forma ao for-mar e quem é formado forma -se e forma ao ser formado. É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos nem forrar é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.

Ou seja, ensinar é um ato de libertação, a verdadeira aprendizagem ocorre quando o aluno participa ativamente do processo de construção do conhecimento, dessa forma, a autonomia de aprendizagem não é algo dado, mas construído gradualmente, a partir da reflexão crítica e do diálogo entre educador e educando. Freire (1996) propõe a “educação problematizadora”, que estimula o pensamento crítico e a emancipação intelectual.

Essa concepção de emancipação é reforçada por Jean Piaget (apud Pascual, 1999), que entende a aprendizagem como um processo ativo de construção do conhecimento. Para ele, o aluno desenvolve sua autonomia intelectual à medida que interage com o meio e reflete sobre suas ações. Segundo Piaget (apud Pascual, 1999, p. 9), “o principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas, e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram”. A educação, portanto, deve favorecer situações em que o estudante possa experimentar, errar, refletir e reconstruir seus saberes.

Alinhado aos autores citados anteriormente, Lev Vygotsky (1994) destaca a importância da interação social e da mediação na aprendizagem. Em sua teoria da *Zona de*

Desenvolvimento Proximal (ZDP), em que temos dois níveis de desenvolvimento, um que é o *nível de desenvolvimento real*, em que é caracterizado como o nível em que a criança consegue realizar alguma atividade sozinha, o que já está concretizado e desenvolvido, e o *nível de desenvolvimento potencial*, em que é o nível que a criança consegue compreender, solucionar problemas com o auxílio e orientação de um professor ou adulto, ele demonstra que o desenvolvimento cognitivo se dá por meio das relações com os outros, especialmente quando há colaboração e diálogo. Assim, a autonomia do aluno é construída socialmente e depende de um ambiente educativo que estimule a cooperação e o pensamento coletivo. Vygotsky (1994, p. 117-118) afirma: “[...] o aprendizado desperta processos internos de desenvolvimento que só operam quando o aluno interage com outras pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. [...]”

Através da compreensão de que o ensino é uma ação que ultrapassa os muros escolares, temos diante dos nossos olhos o desenvolvimento de uma nova forma de pensar que transforma a maneira que a educação e o ensinar são aplicados em sala de aula. Em conjunto com isso, temos a concepção de novas metodologias que visam auxiliar, facilitar e fornecer novas formas de aprender com o auxílio de recursos tecnológicos. Neste trabalho, as metodologias ativas são compreendidas não apenas como um conjunto de técnicas ou ferramentas didáticas, mas como uma postura pedagógica que coloca o estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem. Essa perspectiva implica o protagonismo discente, a mediação do professor e a valorização de práticas que envolvem participação, interação, colaboração e reflexão crítica, conforme discutem Bacich e Moran (2017) e Moran (2015).

Na época atual, temos a presença de recursos tecnológicos que fazem parte do dia a dia de todos, dispomos de uma grande flexibilidade de acesso à internet a todo momento e em qualquer espaço. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (2025), em 2024, 89,1% (168,0 milhões) da população brasileira, com 10 anos ou mais de idade, utilizou a internet e o maior acesso foi através do telefone móvel celular, chegando a 98,8%. Com esses dados, podemos compreender que se acessa a internet desde muito cedo e com muita facilidade, através de telefones móveis do tipo *smartphones*, ou “celulares” como são amplamente conhecidos, dada a função que possuem de serem utilizados como um pequeno computador com acesso à internet, ou seja, um computador de bolso.

Levando em consideração os tópicos apresentados acima, temos um ponto em comum: o desenvolvimento da autonomia do aluno no processo de aprendizagem em um contexto que as informações são facilmente acessadas e é nesse contexto que as metodologias ativas entram

em ação a fim de auxiliar e proporcionar novas formas que vão além da transmissão de conteúdos: a criação de condições para que o estudante se torne sujeito de sua aprendizagem, se envolva cognitivamente, afetivamente e socialmente, e para além disso, que desenvolva a sua capacidade de reflexão crítica, de agir e de transformar a realidade em que vive.

Para contribuir nesse processo, de acordo com Valente (2017), existem diversos métodos utilizados em sala de aula que proporcionam um maior engajamento do aluno no seu processo de aprendizagem. Essas metodologias buscam promover a aprendizagem significativa, associando os conteúdos com situações cotidianas, interesses ou experiências dos estudantes, tornando o aprendizado mais palpável e aplicável. E como exemplo de alguns, temos:

1. Rotação por estações: consiste na organização da sala em diferentes espaços de aprendizagem, nos quais os alunos alternam atividades variadas, com objetivos específicos e complementares.
2. Aprendizagem baseada em investigação (ABin): os alunos realizam investigações, avaliam situações e buscam propor soluções plausíveis.
3. Aprendizagem baseada em problemas (ABProb ou como é amplamente conhecida, PBL - do inglês, *problem-based learning*): por meio da apresentação de um problema complexo, o aluno deve investigá-lo para propor soluções, desenvolvendo o pensamento crítico e argumentação.
4. Aprendizagem baseada em projetos (ABP): envolve o aluno em projetos que partem de problemas reais e relevantes, exigindo pesquisa, colaboração e produção final.
5. Sala de aula invertida (*Flipped Classroom*): o conteúdo é estudado previamente pelo aluno, fora da sala de aula, por meio de vídeos, textos, podcasts ou outras mídias. O tempo presencial é então dedicado à discussão, à resolução de dúvidas e à aplicação prática do conteúdo.
6. Aprendizado por jogos (gamificação): o jogo pode ser utilizado como uma forma de transformar a aprendizagem em uma experiência com características lúdicas, como metas, desafios, recompensas, ranking, feedbacks imediatos e cooperação entre os participantes.

De acordo com o que foi apresentado, discutiremos na próxima seção sobre como as metodologias ativas podem ser incluídas em sala de aula utilizando a *gamificação* como uma ferramenta de ludicidade possível em ensino de línguas estrangeiras.

3.2. A ludicidade no processo de ensino de língua espanhola: o jogo como elemento metodológico

A ludicidade tem ocupado um espaço importante na rotina escolar, especialmente quando se busca desenvolver práticas que estimulem a autonomia, o engajamento e o prazer em aprender. No contexto de ensino de línguas estrangeiras, como o espanhol, o lúdico não deve ser considerado um simples entretenimento, mas sim uma importante ferramenta pedagógica que possibilita a construção coletiva de conhecimentos, a criatividade, a comunicação, entre outros. Ao inserirmos na rotina escolar, poderemos ter o desenvolvimento de metodologias ativas que promovem o protagonismo do aluno em seu próprio processo de aprendizado (Bacich; Moran, 2017). Aqui iremos explorar o lúdico e uso de jogos eletrônicos - ou como são popularmente conhecidos: *games*¹ – no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira, com foco no ensino de língua espanhola no ensino médio.

O autor Johan Huizinga (2000), defende que o jogo é um elemento fundamental da cultura humana e uma das formas mais puras de expressão do pensamento e da sociabilidade. Para o autor (2000, p. 9), o jogo é: “[...] uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”, portanto, ele foca em apresentar as principais características que podem ser encontradas nas mais diversas manifestações de jogos, sendo elas: é uma atividade voluntária, que dispõe de uma liberdade que permite a escolha de realizá-la ou não, e se a realizam é porque gostam e não porque é uma necessidade². Por meio da prática gamificada, há a possibilidade de construção de um imaginário que permite “a evasão da vida ‘real’” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (Huizinga, 2000, p. 10), e é algo que envolve completamente o jogador e “possui um caminho e sentido próprios” (Huizinga, 2000, p.11).

Com as características apontadas acima, o jogo – e, por extensão, o lúdico – constitui-se como uma dimensão formadora, pois proporciona espaços de experimentação, imaginação e diálogo, elementos centrais que auxiliam no desenvolvimento do aprendizado de uma língua estrangeira. Ao observarmos possibilidades de implementação do jogo e da

¹ Ludicidade refere-se ao uso de atividades que envolvem o brincar, a criatividade e o prazer como forma de promover uma aprendizagem significativa. Já a gamificação consiste na aplicação de elementos dos jogos, como desafios, pontuação e recompensas, em contextos educacionais, com o objetivo de aumentar o engajamento dos alunos.

² Convém esclarecer que, neste trabalho, as metodologias ativas são compreendidas não apenas como um conjunto de técnicas ou ferramentas didáticas, mas como uma postura pedagógica que coloca o estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem. Essa perspectiva implica o protagonismo discente, a mediação do professor e a valorização de práticas que envolvem participação, interação, colaboração e reflexão crítica, conforme discutem Bacich e Moran (2017) e Moran (2015).

ludicidade no ensino de língua estrangeira para adolescentes, temos a viabilização e oportunidade de propiciar um aprendizado significativo que possibilita o envolvimento do adolescente, ao mesmo tempo em que se diverte. Atividades como jogos *online*, dramatizações, e dinâmicas comunicativas permitem que o aluno não apenas memorize estruturas linguísticas, mas também desenvolva competência de comunicações em situações contextualizadas, como explica Kishimoto (1995, p. 59-60): “Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. [...]”, é claro que para o contexto deste estudo tomamos a liberdade de apresentar este trecho com expansão do jogo utilizado também na educação de jovens, mais especificamente jovens no ensino médio, que é o nosso foco.

Ao afirmarmos que a ludicidade desempenha uma função importante no ensino-aprendizagem de língua estrangeira, compreendemos que o educando, nessa fase da adolescência, se encontra em um processo de transformações neurobiológicas que produzem impacto direto no processo de aprendizagem e de interação social, entendendo que a motivação deve ser trabalhada e incentivada, alinhando o aprendizado à metodologias que promovam o envolvimento desse adolescente e propicie um aprendizado significativo, não apenas centralizado em memorização e repetições (Da Silva Gomes e Da Silva, 2025).

Ainda de acordo com os autores Da Silva Gomes e Da Silva (2025), alinhado a importância de desenvolver metodologias que proporcione um aprendizado envolto pela motivação, eles explicam que a aquisição de uma LE proporciona benefícios cognitivos, fortalecendo as funções como memória, atenção, flexibilidade cognitiva, capacidade de resolução de problemas, pensamento crítico, dentre outras, o que proporciona um contínuo aprimoramento das funções cerebrais. Além dos benefícios cognitivos, os alunos também experienciam um aprendizado e imersão social e cultural que fortalece a empatia, a compreensão intercultural e a capacidade de comunicação em contextos diversos, promovendo colaboração, cooperação e construção coletiva de sentidos, considerando que a língua é amplamente utilizada no contexto latino-americano e constitui meio de integração cultural e econômica entre os países hispanofalantes (De Assis, 2011; Distrito Federal, 2020)

Seguiremos o próximo tópico abordando sobre o uso de jogos digitais e quais atividades podem ser desenvolvidas atribuindo os elementos de gamificação para o ensino em sala de aula.

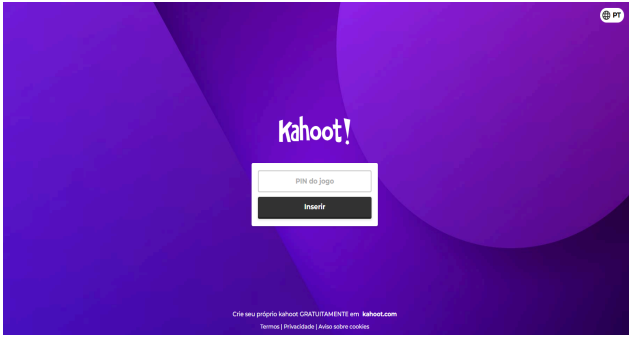
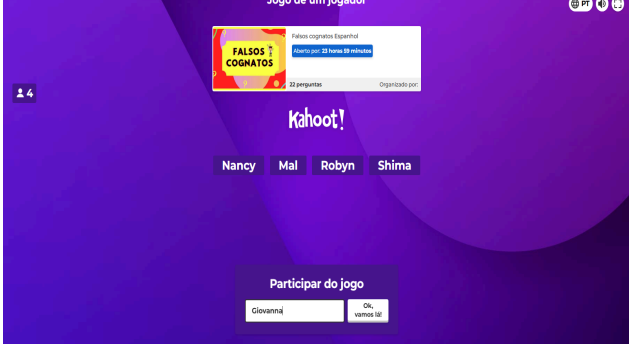
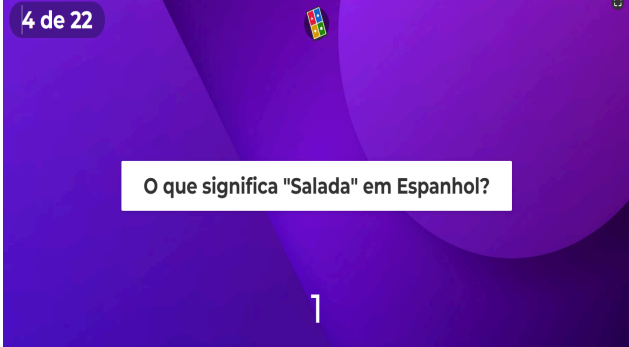
3.3. O uso de jogos digitais como ferramenta lúdica no ensino de espanhol como língua estrangeira – Kahoot!

Baseada na utilização de elementos e dinâmicas dos jogos em ambientes de aprendizagem, a gamificação surge como uma metodologia ativa capaz de potencializar o engajamento e a autonomia dos estudantes. A ideia central dessa proposta de atividade, conforme Bacich e Moran (2017), é trazer à luz exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas em sala de aula em conjunto com o uso de jogos digitais – ou *games*, como são conhecidos – que buscam facilitar, favorecer a interação e o aprendizado dos alunos.

A gamificação, segundo Deterding *et al.* (2011), é a utilização de elementos presentes em jogos em outros contextos. Pretendemos aqui explorar essa definição como uma metodologia aplicada em sala de aula, o que implica a utilização de princípios como metas, feedback, níveis de progressão e recompensas para tornar a experiência de aprendizagem mais envolvente e significativa. No ensino de língua espanhola no ensino médio, a gamificação representa uma alternativa metodológica com potenciais possibilidades de êxito na aprendizagem, pois possibilita a integração entre o prazer, o desafio e a própria aprendizagem, superando o modelo tradicional centrado na memorização e na passividade discente.

O aplicativo que buscamos apresentar aqui e utilizar como exemplo de uma plataforma digital, com característica de jogo que pode ser utilizado em sala de aula é o *Kahoot!*³, que é uma plataforma digital de aprendizagem baseada em jogos e pode ser utilizada no contexto educacional para promover maior interação e engajamento dos estudantes. Ela permite a criação e acesso a *quizzes*, questionários e enquetes, viabilizando assim uma extensa possibilidade de conteúdos que podem ser trabalhados, além disso, outra característica muito atrativa para o que propomos aqui é que ela permite que os participantes respondam em tempo real, utilizando computadores, tablets ou smartphones, ou seja, sendo um tipo de aplicativo que proporciona uma maior possibilidade de ser integralizado no dia a dia para somar no aprendizado dos alunos. Abaixo apresentamos demonstrações de como funciona o aplicativo e suas principais características:

³ O *Kahoot!* é apresentado neste trabalho como um exemplo ilustrativo de plataforma digital que pode ser utilizada em práticas gamificadas no ensino de língua espanhola, não sendo compreendido como a única nem a principal possibilidade de aplicação da ludicidade em sala de aula. Também é importante ressaltar que ela pode sofrer alterações em suas funcionalidades, interface e recursos ao longo do tempo.

<p>Página inicial que aparece aos alunos para eles inserirem o PIN do jogo, um número informado pelo professor para que participem da mesma sala de jogos:</p>	
<p>Opções de modos de estudos/jogos disponíveis. Para o exemplo da aula será utilizado o <i>Modo Clássico</i>.</p>	
<p>Interface onde o jogador insere o seu nome no jogo. Aqui há espaço para o aluno se identificar com deseja, caso seja uma atividade em grupo, o time pode escolher o nome da equipe.</p>	
<p>Interface inicial em que aparece a pergunta, com a contagem regressiva iniciando a partir do 3.</p>	

Interface que expande e aparece as opções de respostas e que o aluno deve escolher apenas uma resposta. Um detalhe importante é o de que ao acertar alguma pergunta, o aluno segue uma sequência de respostas corretas:



O ranking em tempo real, após cada resposta dada:



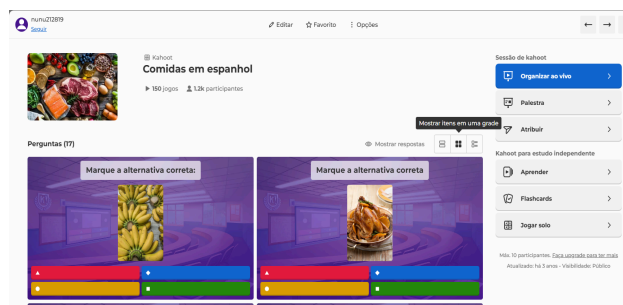
Quando o aluno responde algo incorretamente, aparece a opção correta, o auxiliando no processo de aprendizado e fixação.



Pontuação final com a posição de cada participante.



Além das opções apresentadas anteriormente, a aplicação também possibilita que você estude sobre outros temas diversos



Além do *Kahoot!*, também temos outros aplicativos e jogos não digitais que podem ser utilizados para a gamificação do aprendizado de línguas estrangeiras, por questões de espaços apenas detalharei como funcionam e as principais características. Inicialmente, temos o *Duolingo*, um aplicativo, disponível em versão web e em aplicativo de celular, que organiza o aprendizado em unidades curtas, chamadas “lições”, estruturadas por níveis de dificuldade crescente. Essas lições trabalham habilidades linguísticas como vocabulário, compreensão oral e escrita, pronúncia e tradução, utilizando exercícios interativos que oferecem feedback imediato. Ele pode ser utilizado como uma ferramenta de apoio às práticas escolares por apresentar recursos que gamifica a prática: conquistas, metas diárias, ranking entre usuários, tornando o aprendizado motivador e incentivando com que o aluno mantenha uma constância. Alinhado a isso, o professor, ao apresentar e incentivar a utilização desse recurso, possibilita que o aluno desenvolva a sua autonomia, o constante contato e conseqüentemente a prática do idioma alvo (Deterding et al, 2011; Huinzinga, 2000; Kishimoto, 1995).

Outro jogo que pode ser inserido em contexto educacional é o de adivinhação, que se baseia em dinâmicas de desenho e adivinhação coletiva: cada rodada consiste em um aluno desenhando um termo sorteado pelo professor – como temas de alimento, objetos, profissões – enquanto os demais jogadores tentam adivinhar a palavra apenas por meio de pistas visuais. A dinâmica de adivinhação estimula o uso ativo do vocabulário, já que os estudantes precisam reconhecer palavras, relacionar conceitos e, muitas vezes, formular hipóteses linguísticas para chegar ao termo correto, transformando o jogo em uma prática significativa de fixação lexical. A atividade também favorece o desenvolvimento da competência comunicativa, pois cria situações autênticas de interação, negociação de sentidos e colaboração entre os estudantes (Huinzinga, 2000; Kishimoto, 1995). Esse jogo foi proposto por possibilitar que ambientes escolares que não possuem acessibilidade a internet possam aplicar elementos do jogo e do lúdico em atividades com o uso apenas de um quadro e um

pincel, compreendendo que essas metodologias também podem ser adaptadas às mais diversas maneiras, propiciando um ambiente com a interação e diversão dos alunos, enquanto aprendem.

Ao inserirmos em sala de aula um tipo de ferramenta como esse, oferecemos um conjunto de possibilidades didáticas que favorecem a prática comunicativa e a imersão linguística. Estratégias como quiz interativo, desafios de vocabulário, competições colaborativas, sistemas de pontuação, fornecimento de feedback imediato, permitindo que o aluno identifique rapidamente acertos e dificuldades e missões temáticas podem ser utilizadas para estimular o uso ativo do idioma. Ao engajar os estudantes em tarefas com propósito e objetivos definidos, alinhado a um jogo que possui uma interface intuitiva, fácil de manusear e de compreender, o aprendizado torna-se mais dinâmico, contextualizado e prazeroso (Deterding et al, 2011).

Para o próximo tópico faremos uma sugestão de aula com atividades envolvendo a utilização de jogos educativos digitais – e não digitais, possibilitando uma opção a escolas que não possuem acesso à internet – demonstrando, na prática, a possibilidade de gamificação em sala de aula.

4 PLANO DE AULA COM JOGOS

Para o plano de aula sugerimos uma possível aula para alunos do ensino médio, buscando unir ludicidade e metodologias ativas com o intuito de possibilitar um aprendizado significativo. O tema escolhido foi: *'El día de los muertos'* e através dele pretendemos apresentar o universo sociocultural hispânico, desenvolvendo a competência intercultural dos alunos, como defende Freire (1996), ao ressaltar a importância de uma educação que dialogue com a realidade social dos estudantes. O plano de aula pode ser encontrado no apêndice A⁴.

A escolha do conteúdo busca apresentar a descrição de elementos culturais, símbolos e significados, a comparação de práticas culturais brasileiras, auxiliando o aluno a contextualizar o uso da língua estrangeira, de acordo com o que nos apresenta Piaget (1970) e Vygotsky (1994), em que justificam que o aprendizado ocorre através da significação construída socialmente e da interação. Os objetivos de aprendizagem e do aluno busca evidenciar o que esperamos que os alunos saibam ao final da aula.

Os procedimentos utilizados inicialmente será a apresentação de imagens das celebrações, selecionadas previamente pelo docente, com o fim de mostrar, dialogar e reconhecer o que os alunos conhecem dessa manifestação cultural. Após isso, será apresentado um vídeo de como é uma celebração e quais os principais elementos, a fim de nomeá-los aos alunos, que posteriormente utilizaremos esse conhecimento para os jogos.

Para a gamificação desse conteúdo sugerimos a utilização de um jogo que pode ser realizado com o uso de imagens, solicitando aos alunos que reconheçam os elementos e símbolos apresentados previamente, descrevendo com uma frase a sua função, relacionando os símbolos com os seus significados e ao realizarem isso corretamente receberão pontos correspondentes e emblemas representando os objetivos e ganhos realizados. Outra sugestão é o uso do *Kahoot*, em que os alunos continuarão em equipe e poderão realizar um quiz de perguntas contextualizado sobre o vocabulário, símbolos e as práticas. Ao sugerir essas atividades, buscamos aplicar a prática docente o que nos apresenta Kishimoto (1995) sobre o valor pedagógico do brincar, proporcionando ao aluno o envolvimento emocional.

O plano prevê o desenvolvimento de uma aula dinâmica, estruturada em fases: inicialmente a contextualização cultural, depois a exploração do vocabulário e por fim

⁴ O plano de aula apresentado a seguir foi elaborado com base nos pressupostos teóricos discutidos neste trabalho, especialmente no que se refere às metodologias ativas, à ludicidade e à gamificação como estratégias pedagógicas. A proposta busca materializar, na prática docente, os princípios do protagonismo discente, da aprendizagem significativa e da interação social, conforme defendem autores como Freire (1996), Bacich e Moran (2017) e Kishimoto (1995).

atividades gamificadas. A aplicação de metodologias ativas com práticas gamificadas - missões, sistemas de pontuação - se fundamenta no que Kishimoto (1995), Bacich e Moran (2017) e Valente (2017) nos apresenta, ou seja, um mecanismo que promove o engajamento, autonomia e participação ativa e a cooperação entre os alunos.

De acordo com Freire (1996), o aprendizado ocorre quando o aluno participa ativamente e interpreta criticamente a realidade, assim, ao investigar símbolos culturais, participar de jogos e cooperar em equipes, o estudante exerce o seu papel na construção do conhecimento.

As estratégias de avaliação e a escolha pela avaliação formativa, em que será observado a participação, o desempenho nas atividades, as interações em grupos e a capacidade de aplicar o vocabulário ao contexto, possibilita o acompanhamento do processo de forma contínua, como demonstra Moran (2017) que destaca a importância de avaliar pela trajetória e não apenas os resultados. Ao utilizarmos esse tipo de avaliação, proporcionamos aos alunos momentos de metacognição, em que eles refletem sobre o que aprenderam e identifiquem os seus avanços e as dificuldades no processo. Para Piaget (1970) e Vygotsky (1994) esse processo é essencial para o desenvolvimento, especialmente quando mediado por cooperação e diálogo.

Com isso, com essa sugestão de plano de aula buscamos propor a integração da ludicidade e metodologias possíveis para as aulas de ensino de língua espanhola, proporcionando aos alunos e aos professores aulas dinâmicas, voltadas ao diálogo e à construção coletiva de conhecimentos com práticas docentes alcançáveis e reais.⁵

⁵ Embora aqui apresentamos um plano de aula orientado para o tema deste trabalho, enfatizamos que também há a possibilidade de diversificação de atividades.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo compreender de que maneira a ludicidade integrada às metodologias ativas pode contribuir para o ensino-aprendizagem de língua espanhola no ensino médio. A partir da análise bibliográfica realizada, foi possível identificar que tanto as metodologias ativas quanto as práticas lúdicas e os elementos de gamificação compartilham princípios comuns, entre eles o protagonismo discente, a aprendizagem significativa e a valorização das interações sociais como motor do desenvolvimento.

A discussão teórica evidenciou que a escola contemporânea ainda preserva estruturas tradicionais que dificultam a participação efetiva dos estudantes, conforme apontado por Arriada (2012). Autores como Gadotti (2000) e Freire (1996) ressaltam a necessidade de práticas pedagógicas que superem a lógica transmissiva e promovam ambientes de diálogo, criticidade e autonomia. Nesse sentido, a ludicidade surge como possibilidade concreta de reorganizar o espaço pedagógico, tornando-o mais dinâmico, interativo e coerente com as demandas educacionais atuais.

Os estudos de Piaget, Vygotsky, Huizinga e Kishimoto reforçam que o lúdico não deve ser compreendido como simples entretenimento, mas como experiência estruturante, capaz de estimular aspectos cognitivos, sociais e afetivos essenciais para o aprendizado. Do mesmo modo, a gamificação aparece como estratégia que pode favorecer motivação e engajamento, desde que articulada a objetivos pedagógicos claros e não reduzida ao uso mecânico de ferramentas digitais.

A revisão da literatura permitiu concluir que a ludicidade, quando integrada às metodologias ativas, contribui de forma significativa para o ensino de espanhol no ensino médio, pois amplia as oportunidades de interação, ajuda a reduzir a ansiedade comunicativa, favorece a participação de estudantes mais tímidos, estimula a criatividade e fortalece o uso real da língua em situações simuladas. Além disso, promove uma aprendizagem mais envolvente e autônoma, alinhada às necessidades e características das juventudes contemporâneas.

Reconhece-se, contudo, que este estudo apresenta limitações, especialmente por não envolver coleta de dados empíricos. Novas pesquisas poderiam aprofundar a temática por meio de intervenções pedagógicas em sala de aula, análise de práticas docentes, observações sistemáticas ou estudos de caso que permitam verificar, na prática, os efeitos da ludicidade e da gamificação sobre o desempenho e o engajamento dos estudantes de espanhol.

Ainda assim, acredita-se que as reflexões apresentadas oferecem subsídios importantes para professores e formadores que buscam inovar suas práticas e construir ambientes de aprendizagem mais significativos. A integração entre metodologias ativas, ludicidade e gamificação constitui um caminho potente para uma educação que valorize autonomia, criatividade e criticidade, contribuindo para a formação de estudantes mais preparados para os desafios do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARRIADA, E.; NOGUEIRA, G.; VAHL, M. *A sala de aula no século XIX: disciplina, controle, organização*. CONJECTURA: filosofia e educação, v. 17, n. 2, 2012.
- BACICH, L; MORAN, J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso Editora, 2017.
- BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). *Pela primeira vez, mais da metade da população acessa a internet pela TV*. Agência de Notícias IBGE, 24 jul. 2025. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/44033-pela-primeira-vez-mais-da-metade-da-populacao-acessa-a-internet-pela-tv>>. Acesso em: 23 set. 2025.
- BRASIL. Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005. *Dispõe sobre o ensino da língua espanhola*. Planalto – Portal da Legislação. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/lei/111161.html>. Acesso em: 4 jul. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Conheça a evolução da educação brasileira*. Portal MEC, Brasília, [s.d.]. Disponível em: <<https://portal.mec.gov.br/pet/33771-institucional/83591-conheca-a-evolucao-da-educacao-brasileira>>. Acesso em: 18 jun. 2025.
- CALLEGARI, M. V. *Motivação e ensino de espanhol na escola pública paulista: dados quantitativos e qualitativos de um estudo de caso*. Trabalhos em Linguística Aplicada, v. 51, p. 99-117, 2012.
- DA SILVA GOMES, A. F; DA SILVA, V. R.. *O poder do cérebro bilíngue: como a emoção e a motivação moldam a aprendizagem na adolescência*. Ciência Atual – Revista Científica Multidisciplinar do Centro Universitário São José, v. 22, n. 1, 2025.
- DE ASSIS, J. F.. *Interculturalidade e ensino de espanhol*. Instrumento: Revista de Estudo e Pesquisa em Educação, v. 13, n. 1, 2011..
- DETERDING, S. et al. *Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts*. In: CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems. 2011. p. 2425-2428.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. *Currículo em Movimento do Ensino Médio do Distrito Federal*. Brasília: SEEDF, 2020.
- GADOTTI, M.. *Perspectivas atuais da educação*. São Paulo em Perspectiva, v. 14, p. 03-11, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. Pro-posições, v. 6, n. 2, p. 46-63, 1995.

MORAN, J. et al. *Mudando a educação com metodologias ativas*. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

PASCUAL, J. G. *Autonomia intelectual e moral como finalidade da educação contemporânea*. Psicologia: Ciência e Profissão, v. 19, n. 3, p. 2-11, 1999.

VALENTE, A. J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso Editora, 2017.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÉNDICE A - PLANO DE AULA COM JOGOS

TEMA: El día de los muertos			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Explorar los aspectos culturales del Día de los Muertos; - Aprender el vocabulario cultural específico relacionado con la celebración; - Comparar prácticas culturales de México, América Latina y Brasil; - Participar activamente en actividades gamificadas para promover autonomía y colaboración. 	<p>LEXICALES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos culturales y de la celebración; <p>GRAMATICALES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de estructuras simples para descripción cultural: Hay.../ Se usa.../ Se coloca.../ Representa... 2. Verbos en pasado y presente para explicar costumbres culturales. <p>FUNCIONALES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Describir elementos culturales. 2. Identificar símbolos y sus significados. 3. Comparar prácticas culturales (México x Brasil). 4. Interpretar imágenes, símbolos y textos cortos. 		
OBJETIVOS DEL ALUMNO			
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender los principales aspectos culturales y simbólicos de la celebración; - Saber y reconocer el vocabulario temático (símbolos, objetos, rituales); - Comparar distintas prácticas culturales en diferentes países; - Utilizar el español en situaciones comunicativas simples relacionadas al tema. 			
PROCEDIMIENTOS	DESTREZAS	RECURSO	TIEMPO

<p>1. Activación</p> <p>Breve conversación inicial con imágenes proyectadas de las celebraciones del Día de los Muertos para activar conocimientos previos.</p> <p>Preguntas guía:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué conocen sobre esta celebración? - ¿Qué elementos observan en las imágenes? 	<p>Expresión oral y comprensión visual.</p>	<p>Pizarra y proyector</p>	<p>5 minutos</p>
<p>2. Exploración cultural</p> <p>Presentación breve (diapositivas y video) explicando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - origen de la celebración; - significado general; - símbolos principales (calaveras, catrina, cempasúchil, ofrendas); - música y prácticas tradicionales. - los estudiantes toman notas del vocabulario clave. 	<p>Comprensión audiovisual, expresión oral y escrita.</p>	<p>Pizarra y proyector</p>	<p>10 minutos</p>

<p>3. Gamificación con el uso de imágenes y cartas;</p> <p>Organización de los estudiantes en equipos. Cada equipo recibe cartas y hay que:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encontrar en la imagen elementos simbólicos y nombrarlos en español. - Describir en una frase la función de un elemento de la ofrenda. - Relacionar símbolos con sus significados. - Cada carta reconocida y completada otorga puntos, insignias o emblemas. 	<p>Comprensión visual, expresión oral y escrita.</p>	<p>Imágenes de símbolos culturales, cartas, papeles y bolígrafo.</p>	<p>15 minutos</p>
<p>4. <i>Kahoot!</i> Cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quiz gamificado con preguntas sobre el vocabulario, símbolos y prácticas mexicanas. - Ranking final con puntos por equipo. 	<p>Comprensión oral, lectora y visual.</p>	<p>Proyector y dispositivos móviles</p>	<p>10 minutos</p>
<p>5. Conclusión y reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparación entre Día de los Muertos y Día de Finados en Brasil. - Preguntas para reflexión: ¿Qué valores culturales están presentes? ¿Qué semejanzas y diferencias hay entre las celebraciones? 	<p>Expresión oral.</p>	<p>Pizarra y marcador</p>	<p>10 minutos</p>
<p>ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN</p>			

La evaluación de la clase se dará a partir de la participación de los alumnos en las actividades y juegos propuestos en que será observado:

- Uso adecuado, aunque básico, del vocabulario en español;
- Comprensión sobre los símbolos culturales;
- Capacidad de comparar prácticas culturales;
- Trabajo colaborativo en el grupo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARCÍA, C M. A.; MALDONADO, L. J. P. *Aplicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación*. Ministerio de Educación, 2005.

BACICH, L; MORAN, J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso Editora, 2017.

CARVALHO, B. *Dia de Los Muertos: conheça La Catrina, ícone da celebração mexicana*. CNN Brasil, 02 nov. 2024. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/dia-de-los-muertos-conheca-la-catrina-icone-da-celebracao-mexicana/>>. Acesso em: 21 nov. 2025.

MUÑOZ-LEDO, R. *Qual é a história do Dia dos Mortos no México e por que é comemorado?* CNN Brasil, 31 out. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/qual-e-a-historia-do-dia-dos-mortos-no-mexico-e-por-que-e-comemorado/>. Acesso em: 21 nov. 2025.

- Se le generará un enlace personalizado de *kahoot* a cada alumno. La mecánica del sitio es distinta y los códigos de uso personal van cambiando, por lo que no es posible explicitar en la bibliografía.