



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



AURENIELY PEREIRA NUNES DE ARAÚJO

**A IMPORTÂNCIA DA APRENDIZAGEM CRIATIVA NA AQUISIÇÃO DA
LÍNGUA ESPANHOLA POR MEIO DA *GAMIFICAÇÃO***

MAMANGUAPE/PB

2024



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



Aureniely Pereira Nunes de Araújo

**A importância da Aprendizagem Criativa na Aquisição da Língua
Espanhola por meio da Gamificação**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Curso de Licenciatura em Letras Língua
Espanhola da Universidade Federal da
Paraíba como requisito parcial para obtenção
do título de Licenciada em Letras Espanhol.

Orientadora: Profa. Graziellen Gelli
Pinheiro Lima

**MAMANGUAPE/PB
2024**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

A663i Araújo, Aurenily Pereira Nunes de.

A importância da aprendizagem criativa na aquisição da língua espanhola por meio da gamificação / Aurenily Pereira Nunes de Araújo. - Mamanguape, 2024.
46 f. : il.

Orientação: Graziellen Gelli Pinheiro Lima.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAIE.

1. Aprendizagem criativa. 2. Gamificação. 3.
Espanhol. I. Lima, Graziellen Gelli Pinheiro. II.
Título.

UFPB/CCAIE

CDU 37:811.134.2

AURENIELY PEREIRA NUNES DE ARAÚJO

**A IMPORTÂNCIA DA APRENDIZAGEM CRIATIVA NA AQUISIÇÃO DA
LÍNGUA ESPANHOLA POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO**

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



Prof.a. Ma. Graziellen Gelli Pinheiro Lima –UFPB

Orientador/Presidente

Documento assinado digitalmente
 **LAURENIA SOUTO SALES**
Data: 03/12/2024 15:36:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.a. Dra. Laurênia Souto Sales – UFPB

Membro da Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente
 **RUTH MARCELA BOWN CUELLO**
Data: 03/12/2024 14:17:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.a.Ma. Ruth Marcela Bown Cuello – UFPB

Membro da Banca Examinadora

MAMANGUAPE/PB

Dedico a minha família, especialmente à
minha mãe, ao meu Esposo e, acima de tudo,
a Deus, que me sustentou até aqui. A todos
aqueles que sonham em fazer a diferença,
este trabalho é também para vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por ter enviado Anjos preciosos para me apoiar da melhor maneira possível, pela força e sabedoria ao longo dessa jornada e pela restauração da minha saúde em tempo hábil para que este trabalho fosse finalizado em tempo hábil.

Aos meus pais, Aureliano Nunes e Suely Nunes, e ao meu esposo, Victor Filiphe, pelo amor incondicional, apoio e incentivo constante.

Sou grata também à minha orientadora, Graziellen por sua contribuição, solidariedade e preocupação comigo, sempre se dispondo enquanto estive enferma. Agradeço, ainda, aos membros da banca examinadora pela oportunidade de avaliar meu trabalho e pela compreensão comigo durante o meu período de enfermidade.

Minha extrema gratidão a meus colegas e amigos que contribuíram com sugestões, críticas e apoio. Em especial, à Germana Maria Leitão Muniz e à Profa. Laurênia Souto Sales, que foram grandes motivadoras em momentos críticos de muito desânimo.

Por fim, agradeço a mim mesmo, por não desistir e perseverar até o final.

Este trabalho é fruto de muita perseverança, e do desejo ardente de vencer. Também é fruto do esforço coletivo e da colaboração de todos vocês, a quem ofereço o meu

Muito obrigada!!

“Brinquedos e jogos são o prelúdio
das ideias sérias”. (Charles Eames
Resnick, 2020, p.119)

RESUMO

Este trabalho aborda a importância da utilização da “APRENDIZAGEM CRIATIVA” na aquisição da língua espanhola, tomando por instrumento pedagógico a *gamificação*. O presente estudo foi motivado a partir de uma experiência de estágio ocorrida em 2022 na cidade de Alagoa Grande na Paraíba, onde nesta ocasião foram utilizados nas aulas de língua espanhola jogos digitais da plataforma *Wordwall*, e observou-se que a diversificação da forma como os conteúdos são trabalhados promove e, até garante, um melhor aprendizado, principalmente quando os recursos utilizados estão no cotidiano dos alunos, como é o caso dos jogos virtuais. O nosso texto está dividido em sete seções, onde na primeira introduzimos e contextualizamos o nosso tema: “ A importância da Aprendizagem Criativa na aquisição da língua espanhola por meio da *gamificação*”, na segunda seção, apresentamos um breve histórico da língua espanhola no Brasil, a partir da LDB 9394/96, da Lei 3987/00 e a DCLE-RS (2023); na terceira seção, adentramos no conceito, e sentido, da abordagem pedagógica Aprendizagem Criativa e sua importância no processo de ensino-aprendizagem. Passando a quarta seção, abordamos a “*gamificação*” elucidando a eficácia dos jogos digitais no ensino de língua espanhola. Na quinta seção trazemos o relato de experiência, justificativa para o presente texto já que foi o momento em que a autora percebeu que a uso de jogos pode auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos nas aulas de espanhol. Na sexta seção apresentamos nossa metodologia com a natureza de nossa pesquisa, nossas ferramentas e técnicas utilizadas, aqui nos utilizamos de uma abordagem quali-quantitativa já que combinamos interpretação com análise de dados obtidos através de questionário oferecido a professores e alunos. Neste momento fazemos uma sondagem das respostas dadas dos participantes e chegamos a certos resultados. Na sétima e última seção, as nossas considerações finais, refletimos sobre como o ensino como um todo, e não somente o de língua estrangeira, necessita ser redirecionado para formas onde o processo de aprendizado se torne mais prazeroso para docentes e principalmente discentes. Para tanto, nossa base teórica é composta por: Araújo (2010), Barba (2016), Busarello (2016), Couto (2018), Farias (2020), Ferreira (2020), Madruga (2023), Meira e Blinks (2019), Mitchel (2020), Moraes *et al* (2015), Saccomani (2014), Santos *et al* (2023), Leite (2018) e Resnick (2020).

Palavras-chave: Aprendizagem Criativa. *Gamificação*. Espanhol.

RESUMEN

Este trabajo aborda la importancia de utilizar el “APRENDIZAJE CREATIVO” en la adquisición de la lengua española, utilizando la gamificación como instrumento pedagógico. El presente estudio fue motivado por una experiencia de pasantía que tuvo lugar en 2022 en la ciudad de Alagoa Grande en Paraíba, donde en esta ocasión se utilizaron juegos digitales de la plataforma Wordwall en las clases de idioma español, y se observó que la diversificación de la forma en el que se trabajan contenidos promueve e incluso garantiza un mejor aprendizaje, especialmente cuando los recursos utilizados están en la vida diaria de los estudiantes, como es el caso de los juegos virtuales. Nuestro texto se divide en siete secciones, donde en la primera presentamos y contextualizamos nuestro tema: “La importancia del Aprendizaje Creativo en la adquisición de la lengua española a través de la gamificación”, en la segunda sección presentamos una breve historia de la lengua española. en Brasil, de la LDB 9394/96, Ley 3987/00 y DCLE-RS (2023); En el tercer apartado profundizamos en el concepto, y significado, del enfoque pedagógico del Aprendizaje Creativo y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pasando al cuarto apartado, abordamos la “gamificación” dilucidando la efectividad de los juegos digitales en la enseñanza de la lengua española. En la quinta sección traemos el relato de experiencia, justificación del presente texto ya que fue el momento en que el autor se dio cuenta de que el uso de juegos puede ayudar en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes en las clases de español. En la sexta sección presentamos nuestra metodología con la naturaleza de nuestra investigación, nuestras herramientas y técnicas utilizadas, aquí utilizamos un enfoque cuali-cuantitativo ya que combinamos la interpretación con el análisis de los datos obtenidos a través de un cuestionario ofrecido a profesores y estudiantes. En este punto examinamos las respuestas dadas por los participantes y llegamos a ciertos resultados. En la séptima y última sección, nuestras consideraciones finales, reflexionamos sobre cómo la enseñanza en su conjunto, y no sólo la lengua extranjera, debe reorientarse hacia formas en que el proceso de aprendizaje sea más agradable para los profesores y especialmente para los estudiantes. Para ello, nuestra base teórica está compuesta por: Araújo (2010), Barba (2016), Busarello (2016), Couto (2018), Farias (2020), Ferreira (2020), Madruga (2023), Meira y Blinks (2019), Mitchel (2020), Morais et al (2015), Saccomani (2014), Santos et al (2023), Leite (2018) y Resnick (2020).

Palabras clave: Aprendizaje Creativo. Gamificación. Español.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	04
2. BREVE HISTÓRICO DA LÍNGUA ESPANHOLA NO BRASIL E SUA REALIDADE ATUAL	05
3. APRENDIZAGEM CRIATIVA	08
3.1 A importância da “Aprendizagem Criativa” no processo ensino-aprendizagem...	11
4. A GAMIFICAÇÃO E SUA IMPORTÂNCIA NAS AULAS DE ESPAÑHOL.....	15
5. RELATO DE EXPERIÊNCIA: A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA ESPAÑHOLA	20
6. METODOLOGIA.....	24
6.1 Processo: sondagem sobre aprendizagem criativa entre professores e alunos.....	26
6.2 Resultados.....	30
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
Referências Bibliográficas.....	32
Apêndice	34

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Interface do Wordwall	21
Imagem 2 - As estações, os meses do ano e os dias da semana no Wordwall	22
Imagem 3 - Questão 4 do formulário voltado aos professores	27
Imagem 4 - Questão 4 do formulário voltado aos alunos	28
Imagem 5 - Questão 5 do formulário voltado aos alunos.....	28
Imagem 6 - Questão 9 do formulário voltado aos alunos.....	29

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

DCLE-RS – Diretrizes Curriculares Língua Espanhola Rio Grande do Sul

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

PCN - Parâmetro Comum Curricular

1. INTRODUÇÃO

Toda sociedade vive em constantes avanços, mais hoje, principalmente, os avanços tecnológicos requerem de nós professores uma dinâmica constante que corresponda a essas transformações trazidas pelas novas tecnologias. Portanto, é um desafio, necessário, ao professor dinamizar em algum nível seu “dar aulas”, tornar seu exercício dinâmico com novos instrumentos didáticos, portanto, mais criativos.

A criatividade, nesse sentido, deveria ser entendida como uma competência necessária na composição e execução das aulas, e a “APRENDIZAGEM CRIATIVA” é uma abordagem pedagógica que favorece significativamente esse processo de reelaboração didático pois amplia a instrumentalização dos professores, um *método pedagógico*, que pode criar uma boa conexão entre docentes e discentes. A *gamificação*, por sua vez, se trata do uso de jogos no processo de aprendizagem, ótimo recurso didático, nesse sentido.

Este trabalho busca refletir sobre a “APRENDIZAGEM CRIATIVA” na língua espanhola utilizando a dinâmica dos jogos (*gamificação*) como instrumento pedagógico. O mesmo se justifica a partir da vivência da autora no período de Estágio Supervisionado, no ano de 2022, na cidade de Alagoa Grande- Paraíba/PB. Por isso trazemos por título: “A importância da Aprendizagem Criativa no ensino de Língua Espanhola tomando como mecanismo pedagógico a *gamificação*”, reconhecendo essa necessidade de mais dinamicidade na forma de apresentar e expressar os conteúdos culturais e linguísticos. Para desenvolver esse trabalho traçamos os seguintes objetivos:

Objetivo Geral: Relatar a experiência realizada no Estágio Supervisionado realizado no curso livre de língua estrangeira na cidade de Alagoa Grande no ano de 2022, a partir da aplicação da Aprendizagem Criativa, com ênfase na *gamificação* como recurso didático que contribui para o ensino-aprendizagem da língua espanhola.

Objetivos específicos:

- Discutir a importância da aprendizagem criativa, a partir da *gamificação*, e seus benefícios para o processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola.
- Analisar as respostas fornecidas pelos alunos em um questionário aplicado, com o objetivo de avaliar a experiência realizada a partir da Aprendizagem Criativa e da *gamificação* como recurso didático no ensino da língua espanhola.

Nosso trabalho está dividido em sete seções incluindo a introdução. Na segunda seção, apresentamos um “Breve Histórico da Língua Espanhola no Brasil e sua Realidade Atual”, onde expomos um pouco de como o ensino da língua espanhola adquiriu seu

espaço na grade curricular aqui no Brasil, nos baseando na Lei de Diretrizes e Bases-LDB 9394/96, que rege a educação no Brasil, no Projeto de Lei 3987/00, que trata do ensino da língua espanhola, da Diretrizes Curriculares de Língua Espanhola do Rio Grande do Sul- DCLE-RS (2023) entre outros.

Na terceira seção, apresentamos e refletimos sobre a abordagem pedagógica “APRENDIZAGEM CRIATIVA” e sua concepção a partir dos autores: Mitchel Resnick (2020), Madruga (2023), Mitchel (2020 e outros. Na quarta seção, elucidamos a *gamificação* e a importância dos usos dos jogos na sala de aula enquanto recurso pedagógico, centrando nas aulas de espanhol, pois fundamenta-se na experiência. Contudo, refletimos que entender este termo apenas a partir da dinâmica dos jogos é limitá-lo demasiadamente, pois, segundo Busarello (2016), traz elementos como: resolução de problemas, motivação e engajamento. Além deste autor, também trazemos Ferreira (2020), Farias (2020) e outros que ajudam nessa compreensão.

Na quinta seção, trazemos o relato de experiência da autora, neste momento do texto apresentamos sua vivência de Estágio Supervisionado vivido no ano de 2022, onde a mesma experimentou por meio da *gamificação* uma resposta positiva ao aplicar uma atividade por meio da plataforma WORDWALL ao ministrar aulas de língua espanhola. Na sexta seção trazemos nossa metodologia, onde apresentamos a natureza de nossa pesquisa (bibliográfica, descritiva exploratória) de cunho quali-quantitativo, por se utilizar de textos (livros, artigos e documentos) mais também de dois questionários, um destinado a alunos e outro a professores onde sondamos entre outras coisas seu conhecimento sobre a Aprendizagem Criativa e a *gamificação*, como também sua presença no cotidiano escolar. Terminamos esta seção apresentando alguns resultados.

Por fim, na seção sete, as considerações finais, refletimos sobre essa importância da diversificação dos instrumentos utilizados no processo educativo, diante de uma necessidade de nos voltarmos mais enquanto professores para um ensino mais “conectado” com o aluno, principalmente porque hoje o acesso à rede é uma realidade constante dentro da escola.

2. BREVE HISTÓRICO DA LÍNGUA ESPANHOLA NO BRASIL E SUA REALIDADE ATUAL

A história da língua espanhola reconhecida como disciplina no Brasil, teve como marco físico inicial o colégio Pedro II, uma instituição de ensino público federal localizada no estado do Rio de Janeiro, aponta Guimarães (2011, p.2). Foi a partir daí que

o professor de espanhol Antenor Nascente iniciou a trajetória docente nesse idioma, a partir de um concurso público realizado em 1919, conta Araújo (2010) que a reforma Capanema proporcionou a realização da primeira legislação educacional, o que levou a língua espanhola a ser incluída como disciplina obrigatória.

A LDB 9394/96 apresenta a importância da língua estrangeira nos ensinos fundamental e médio e por meio dela o aluno tem a opção de escolha entre o inglês e o espanhol; posteriormente a Lei 3987/00 chamada de lei do espanhol, apresentada no dia 15 de dezembro de 2000, projeto de lei apresentado pelo deputado Átila Lira, e que torna obrigatória as aulas de espanhol no ensino médio (Ferreira, 2020, p.14).

Sabemos que este grande feito ainda não foi o suficiente, não era o bastante para um país como o Brasil que, segundo Guimarães (2011, p. 6), possui um grande potencial político e econômico, em que os laços internacionais obtidos com a Espanha e demais países hispanófonos alavancou significativamente o Brasil. Mediante a isso, Araújo fala que

[...] “percebe-se que a língua espanhola não teve muito prestígio, uma vez que as legislações, projetos e reformas educacionais deixaram a cargo dos Estados a escolha da língua a ser ensinada, e quando houve obrigatoriedade do ensino do Espanhol sua carga horária foi mínima, tornando-se irrelevante” [...] (Araújo, 2010, p.242).

Araújo (2010) relaciona a importância de aquisição desse idioma ao mercado de trabalho, dada a expansão da cultura espanhola pelo mundo, e adverte ser este um dos principais fatores. Vejamos:

[...]o sucesso adquirido nos últimos anos pela música e literatura hispânica, a nível internacional é uma realidade, como é a simpatia que a Espanha causa em seus eventos artísticos e culturais, assim como, no esporte.

[...]Além de receber influências da Espanha, sabe-se que geograficamente o Brasil possui diversas fronteiras com países cuja língua oficial é o Espanhol. E está explícito que essa proximidade faz com que os brasileiros tenham afinidade com essa cultura, seja através das músicas, literatura, culinária, manifestações artísticas, culturais e etc. [...] Assim sendo, essa influência cultural do mundo hispânico transmitida ao Brasil, tanto dos países da América Latina como da própria Espanha propiciou relevância ao ensino do Espanhol. (Araújo, 2010, p.244 - 210)

Diante de tais informações entendemos que a língua espanhola finalmente ganha um lugar, e como uma iniciativa de valorização da língua, o espanhol enfim chega a fazer

parte dos currículos de cursos em nível superior, bem como dos componentes curriculares de escolas públicas e privadas.

O progresso permanece e através de Guimarães (2011, p.7) sabemos que em 2005 surge a Lei 11.16/2005 criada pelo governo federal, fazendo com que a oferta de espanhol no ensino médio seja obrigatória, porém a obrigatoriedade se dá apenas pela escola, para os alunos era algo opcional em seu período de matrícula.

Essa lei que tornou o espanhol uma realidade nas salas de aula de nosso país. Foi um excelente recomeço, entretanto, não garantia a estabilidade necessária. Na realidade um país com vizinhos hispânicos deveria valorizar muito mais do que simplesmente estabelecer a obrigatoriedade ofertada ao ensino médio.

Porém, é sabido que em nosso país há, ainda poucas políticas públicas que verdadeiramente invistam na educação da língua espanhola e isso fica evidente quando ocorre a revogação da lei do espanhol em 2005, alterada no período da reforma do ensino médio, em 2017, a BBC News Brasil conta sobre esta reforma da maneira seguinte

Com a reforma, apenas Português, Matemática e Inglês devem ser obrigatórias para o fim do ciclo (atualmente são 13), enquanto as disciplinas restantes serão escolhidas pelo aluno ou pela escola dentre cinco áreas de ênfase: Linguagens, Ciências da Natureza, Ciências Humanas, Matemática e Formação técnica e profissional. (Barba, 2016, p. 1)

Posteriormente, a obrigatoriedade do espanhol foi resgatada pelo governo atual, o mesmo que trouxe a obrigatoriedade do espanhol em 2005, depois o espanhol foi inserido na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde inicialmente só havia o inglês como língua estrangeira obrigatória.

“Mas, foi apenas em 2018, após reviravoltas, que o ensino da língua espanhola se efetivou quando a Associação dos Professores de São Paulo, junto à deputada Leci Brandão protocolou projeto de lei nº 446/2018 na Assembleia Legislativa de São Paulo” (Ferreira, 2020, p.15).

O mesmo acrescenta a seguinte informação: “Mais do que uma segunda opção de língua o espanhol se coloca como um fator identitário interativo para toda América Latina” (Ferreira, 2020, p.14-15). Couto (2018) conta o quanto que essa lei não só trouxe a valorização do espanhol, mas também abriu as portas para que diversas graduações de Letras em Espanhol fossem hoje uma realidade em nosso país, possibilitando a formação de um contingente razoável de professores desse idioma. A autora esclarece que:

Segundo Juan Rodrigues (2012, p. 368), ainda que seja necessário investir em faculdades e universidades com igual qualidade de formação de professores de Espanhol, houve um aumento significativo no número de cursos, pois “a inicios de los años 90, no había más de 25 carreras universitarias que habilitasen profesores de Español en todo territorio nacional de Brasil. [...] Hoy, son cerca de 300 facultades [...]”. Em pesquisa mais recente, Costa Júnior (2015) contabilizou 268 cursos presenciais de Licenciatura em Letras Espanhol ou Espanhol/Português e 167 cursos à distância, considerando as instituições públicas e privadas de Ensino Superior. (Couto, 2018, p.18)

Infelizmente o investimento na graduação da área inicialmente não era muito motivador, porém as informações trazidas pela referida autora anteriormente, nos impulsionam a almejar uma carreira na área, já que pessoas lutaram para que a língua espanhola chegasse onde está. É fato que ainda há muito o que fazer, mas vemos nos dados acima uma conquista significativa, algumas cidades com escolas da rede pública no nível fundamental ainda não tem a língua espanhola em sua grade curricular, precisamos crer que esta será a próxima grande conquista para uma língua tão bela.

Chegou-se longe, contudo os recursos destinados às escolas nem sempre favorecem aos professores de espanhol, um exemplo claro disso é o simples livro didático, pois nem sempre é disponibilizado para professores e alunos, muitas vezes chegando apenas para os docentes, deixando a cargo dos mesmos criarem formas alternativas de passarem o conteúdo para os alunos. Neste ponto, a Aprendizagem Criativa se tornaria uma estratégia muito eficaz que ajudaria este (a) docente a ministrar as aulas.

3. A APRENDIZAGEM CRIATIVA

A aprendizagem é a capacidade humana de conhecer algo e depois aprimorá-lo e passar esse conhecimento adiante, portanto é algo contínuo e que ocorre com todas as pessoas nas mais diversas áreas da vida acadêmica, profissional ou até mesmo cotidiana. Já a criatividade é a habilidade de inventar, de criar algo inovador, algumas pesquisas definem a criatividade como a capacidade de ser e desenvolver pensamentos originais em qualquer área da vida.

Mediante as definições mencionadas vemos que ambas são grandes habilidades, bem como são fundamentais para o desenvolvimento do mundo, principalmente no meio científico e acadêmico. A Aprendizagem Criativa partiu do autor do livro *Jardim de infância para a vida toda*, Mitchel Resnick (2020), cofundador da Clubhouse Network, uma rede de centros de aprendizagem extracurricular para jovens de comunidades de baixa renda que tem mais de 100 unidades ao redor do mundo.

Ele é professor do famoso MIT Media Lab, lá ocupa a cadeira de professor LEGO Papert, administra o grupo Lifelong Kindergarten e há 30 anos caminha ao lado do grupo LEGO em trabalhos promissores como kits de robótica LEGO Mindstorms, por exemplo, e tem ganhado bastante espaço nas mais diversas áreas da educação. Madruga (2023) faz uso das seguintes palavras sobre a APRENDIZAGEM CRIATIVA:

“A aprendizagem criativa é uma abordagem pedagógica que busca uma aprendizagem fundamentada no fazer, permitindo ao aluno pôr a mão na massa, experimentando a prática, aprendendo com seus erros e acertos, construindo o seu conhecimento” (Madruga, 2023, p.17, grifo nosso).

Em seu livro, Mitchel (2020) conta sobre uma experiência obtida ao realizar um encontro com o presidente de certa universidade chinesa, o qual segundo o autor ocorreu em uma fábrica de Lego, na Dinamarca. No decorrer da conversa, esse presidente relata, no diálogo com o autor, sobre a busca por novos métodos de ensino e aprendizagem mediante uma certa carência encontrada na área da educação de seu país, que seria a não preparação dos estudantes para o exercício da cidadania, seu viver em sociedade.

Isso verificou-se a partir das notas e pontuações escolares. Contudo, não se tratava de mal desempenho do aluno, até porque muitos alunos alcançavam nota máxima na universidade, os mesmos foram chamados de “estudantes A”.

O problema é que esse grupo não era muito direcionado a ser criativo para que por meio de suas inovações alcancem êxito no mundo fora das quatro paredes da escola, sem a mediação de seu professor em uma sociedade onde requer alguém pronto para pensar rápido e criar soluções práticas, ou seja, algo que vá além de apenas ouvir explicações de conteúdo para responder atividades ou provas e alcançar notas altas.

Tal realidade é possível enxergar na rede pública de ensino em nosso país, tendo em vista que incontáveis docentes avaliam os alunos e os aprovam somente por suas notas e todos os dias formam “estudantes A” para um mundo que exige muito mais do que apenas isso. Embora haja professores que realmente se preocupem em, de fato, prepará-los, a quantidade de docentes assim é mínima, uma vez que a maioria se detém a cumprir com suas obrigações e por pensar assim não cumprem seu dever como mediadores.

Não há aqui uma desconsideração sobre a importância do papel do ensino tradicional e suas tecnologias e métodos (o caderno, o quadro negro, o método avaliativo), no entanto, dada a época em que vivemos, é preciso inovar, renovar, é preciso atualizar a forma como a educação acontece, apresentando elementos da realidade dos alunos, para

que teoria e prática consigam se ajustar de modo que a formação do cidadão, proposta pelo ensino atual, se cumpra de maneira eficaz.

É certo que nem todas as escolas tem acesso a todas as tecnologias favoráveis, entretanto existem meios de equilibrar o teórico e o prático em sala de aula e a música, por exemplo, pode ser uma ferramenta promissora nas mãos de um professor criativo.

Saccomani (2014), trazendo a fala de Perrenoud (1995), vai mostrar em determinado capítulo do livro *Ofício de aluno e sentido do trabalho escolar*, uma comparação, dizendo que de um lado estão as didáticas, com suas estratégias e tarefas tradicionais e que, no extremo oposto, podemos encontrar as novas didáticas, estratégias e tarefas. Segundo essa pesquisadora, por meio dessas informações anteriores obtemos a seguinte conclusão:

Tudo o que está voltado ao tradicional é caracterizado de maneira negativa e com fatores que levam a uma educação escolar desfavorável à criatividade, repleta de limitações e sem a autonomia do aluno, ao passo que as novas didáticas carregam tão somente traços inteiramente positivos. (Saccomani, 2014, p.31, grifo nosso)

Palavras como essa nos leva a refletir sobre o quão desestimulante o ensino tradicional pode ser, muitos alunos se esgotam tanto que nem conseguem mais comparecer as escolas, mas vamos nos atentar para as seguintes palavras:

“No contexto contemporâneo, busca-se estimular a aprendizagem através de meios multi e transdisciplinares com o intuito de elevar os níveis motivacionais e de engajamento dos indivíduos com o propósito de proporcionar experiências mais efetivas e relevantes ao sujeito” (Busarello, 2016, p. 58).

Busarello (2016) vai dizer que tornar algo que é parte da rotina de todos como um filme interessante ou uma bela música ou até mesmo os jogos em recursos didáticos para trazer o conteúdo a ser ensinado na sala pode ter uma receptividade melhor entre os estudantes, resultando em um aprendizado mais significativo.

O espanhol é uma disciplina de caráter bastante teórico, isso pode chegar a ser tedioso, e dessa forma afastar o desejo em aprendê-lo, isso não seria algo bom, mais se o professor utiliza recursos que motivem o estudante a aprender (de forma lúdica) poderia contribuir até mesmo com o desbloqueio das áreas mais complicadas da disciplina para o aluno, a música pode ser esta ferramenta, cabendo ao professor ser criativo o suficiente para administrar bem a sua execução. Corroborando esse pensamento

Considerando que uma parcela importante da aprendizagem ocorre de maneira vicária, ou seja, observando o comportamento dos outros, o ensino da criatividade começa com o desempenho do próprio professor. Isso implica dizer que uma condição necessária para o desenvolvimento da criatividade nos estudantes é que o professor pratique um ensino criativo, o qual implique o uso de procedimentos variados e novos a fim de facilitar a aprendizagem dos estudantes tornando-a mais significativa. (Morais; Miranda, Wechsler, 2015, p. 259)

Madruga (2023) acrescenta que a aprendizagem criativa deveria ser vista como um corpo teórico vivo, em constante aprimoramento, que se fortalece em dois aspectos: tanto com teorias já aclamadas, como também das experiências e reflexões pessoais de educadores de todos os lugares. O PCN (2000) vai informar que: “As propostas de mudanças qualitativas para o processo de ensino-aprendizagem no nível médio indicam a sistematização de um conjunto de disposições e atitudes[...] de forma que o aluno possa participar do mundo social” [...] (PCN, 2000, p. 5).”

3.1 A importância da “Aprendizagem criativa” no processo ensino- aprendizagem.

Segundo Madruga (2023) ao mencionar Resnick (2020), a Aprendizagem Criativa pode ser representada da seguinte forma:



Imagem inspirada na espiral da APRENDIZAGEM CRIATIVA, de Mitchil Resnick

Seu alicerce também está na teoria dos 4ps que são *Projetos, Pessoa (ou pares), paixão*, e por último *pensar brincando*.

Diante disso, a educação criativa é entendida como **uma ação intencional, sistemática, planejada e de pesquisa** durante um tempo, **dirigida por princípios éticos e orientada para o presente e futuro, visando a interação de um indivíduo com um ambiente social e cultural de estímulo e reconhecimento**, que apoia e permite a reorganização e o desenvolvimento da criatividade, promovendo alterações e mudanças no conjunto de conhecimentos, produção científica e tecnológica, sistema de regras, valores e saberes culturais estabelecidos pela humanidade. (Farias, 2020, p. 81, grifo nosso)

O ensino e a aprendizagem, atualmente, requerem novas formas de promover a aquisição do conhecimento. Os meios tradicionais já não surtem mais tanto efeito como antes, não conseguem atender às necessidades atuais da educação pedida hoje. Isso

também deve-se ao fato de que o público que aprende está inserido em contextos mais dinâmicos, em um mundo onde as informações são atualizadas rapidamente, ou seja, realidades que já não condizem com práticas educacionais que não incluam “novas abordagens de aprendizado”, as quais podem promover a formação do cidadão mediante uma consciência reflexiva que pode ser alcançada com novas formas de pensar e de atuar dentro da sala de aula.

O ensino criativo é uma abordagem educacional que enfatiza a criatividade, a originalidade e a inovação no processo de ensino e aprendizagem. Seu objetivo é ajudar os alunos a desenvolverem habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e a promover a exploração e experimentação em vez de simplesmente seguir um currículo pré-estabelecido. Isso nos leva a compreender que o ensino que realmente tem eficácia é aquele que conecta o aluno ao mundo real a sua volta e não aquele que o restringe à sala de aula, daí a importância de uma educação criativa.

Ferreira (2020, p. 18) expõe que o bom professor, o mediador, deve oferecer recursos que facilitem a aprendizagem da língua espanhola como bons livros, músicas, jogos e bons filmes. Luana Ligia Pereira Leite, em 2018, desenvolveu um trabalho que tem por título: *O uso da música como um recurso didático no ensino da oralidade da língua espanhola para alunos do ensino básico*, e nele a autora afirma o seguinte:

[...] É possível aprender a pronúncia das letras através do acompanhamento e repetição da música mesmo que não se saiba os significados de suas expressões, além disso, na sala de aula o professor pode utilizar de diversas maneiras, deixando a aula mais atrativa, tornando o ambiente propício para a aprendizagem de ELE. (Leite, 2018, p. 10).

O DCLE-RS (2023, p.11) elenca que “de acordo com a BNCC o ensino de língua é considerado como uma ferramenta de comunicação para um mundo globalizado”. Por sua vez, o mesmo vai apresentar mais adiante que “o ensino de língua deve desenvolver competências que ultrapassam o ler e o interpretar” (DCLE-RS 2023, p.11). Trazemos algumas dessas competências a seguir:

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos,

resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (DCLE-RS, 2023, p.7 e 9).

Santos *et al* (2023, p. 39-40) mostram que a criatividade é o que nutre a mudança e conseqüentemente vai levar ao desenvolvimento tecnológico, científico e humano e que o ser criativo implica que há um crescimento constante como pessoa, mais também uma consciência integral com os demais sujeitos sociais, proporcionando uma mudança paradigmática na forma de conceber o desenvolvimento humano.

Ferreira (2020) afirma que no contexto educacional brasileiro, desde a educação infantil até o ensino superior, em escolas públicas e privadas, várias são as barreiras que têm dificultado o desenvolvimento da criatividade. E sobre a criatividade dirá que “**a criatividade é um fenômeno complexo e multifacetado**, sendo considerada uma habilidade humana fundamental fazendo-se presente em todas as esferas da sociedade globalizada” (Farias 2020, p.22, grifo nosso).

No tocante às definições de ser professor e ser aluno, Farias traz grandes contribuições ao afirmar que:

“Ser um professor, ou até mesmo um aluno, criativo pode ser desafiador, afinal essa habilidade tem capacidade inspiradora entre os alunos, basta motivá-los, estamos acostumados com o tradicionalismo, mas os alunos não, e inovar é algo necessário para os jovens hoje em dia, ensinar com criatividade não é uma opção fácil, mas pode ser agradável e profundamente gratificante. [...] Os professores criativos estão sempre dispostos a experimentar, mas reconhecem que aprendem muito com a experiência” (Farias, 2020, p. 106).

Um professor nunca sabe tudo, seu conhecimento prático está sempre em construção, assim ele aprende constantemente a cada aula ministrada, a cada nova turma que lhe é ofertada, e isso somente é possível quando há relação, conexão, por isso que desenvolver mecanismos que favoreçam ou fortaleçam uma conexão em sala de aula é fundamental. A criação de um vínculo entre professor e alunos torna a experiência da aprendizagem algo para a vida toda. Dessa forma, estimular o conhecimento mediante metodologias menos convencionais pode, e deve ser uma alternativa para o professor.

Resnick (2020) retomando Froebel, criador do primeiro jardim de infância em 1837, apresenta enquanto melhor alternativa para o aprendizado o ambiente e os estímulos (brinquedos). Criou seus próprios brinquedos voltados à educação infantil, mais especificamente 20 brinquedos conhecidos como “presentes de Froebel”. Se tratavam de peças geométricas, mediante as quais se podia criar mosaicos, como aqueles encontrados nos pisos, também construir torres e prédios.

Além disso, havia uns papéis coloridos, com os quais era possível aprender técnicas de origami para criar formas e padrões e, por fim, criou ainda os palitinhos e as ervilhas de Froebel, por meio dos quais se podia montar estruturas tridimensionais, tudo isso objetivando o ensino do valor que as formas, padrões e simetrias do mundo natural possuem.

Diante disso, compreende-se que Froebel queria que elas compreendessem melhor o mundo ao seu redor, e percebeu que uma das melhores maneiras de fazer isso era permitindo que elas criassem modelos do mundo, a fim de “recriar” o mundo através de seus próprios olhos e com suas próprias mãos. Esse foi o principal objetivo dos presentes de Froebel: compreender por meio da “recriação”. Ele também reconheceu a conexão entre a recriação e a recreação. Entendeu que as crianças do jardim de infância tornavam-se mais propensas a criar e a construir quando eram envolvidas em atividades lúdicas e imaginativas. Então, desenvolveu seus presentes para que fossem estruturados e sistemáticos, mas, ao mesmo tempo, divertidos e envolventes (Resnick, 2020, p.8).

Passando a Busarello (2016), que afirma que em um contexto contemporâneo busca-se estimular a aprendizagem através de meios multi e transdisciplinares com o intuito de elevar os níveis motivacionais e de engajamento dos indivíduos com o propósito de proporcionar experiências mais efetivas e relevantes ao sujeito. Já Tomando Resnick (2020), que trás o lúdico para a aprendizagem, apresentando-o como sendo a melhor maneira de formar “estudantes X”, os quais podem ser descritos, nas palavras desse estudioso, da seguinte maneira:

Os estudantes X são aqueles dispostos a assumir riscos e a experimentar coisas novas; são ávidos por definir os próprios problemas em vez de apenas resolver aqueles nos livros escolares. São os estudantes X que apresentam as ideias mais inovadoras e novas orientações criativas. (Resnick, 2020, p.3)

A APRENDIZAGEM CRIATIVA nos ensina que aprender através do lúdico pode trazer resultados surpreendentemente positivos para alunos em qualquer idade, bem como de qualquer disciplina como nos diz Ferreira (2020). Esse autor defende que o lúdico no ambiente escolar auxilia consideravelmente no ensino da língua espanhola, mais precisamente em seu domínio e compreensão e que os jogos e as brincadeiras utilizados em sala de aula são fatores determinantes, uma vez que são agentes facilitadores no desenvolvimento cognitivo do processo de aprendizagem nas aulas de espanhol e, por tais razões precisamos conhecer a *gamificação* e como explorar tal recurso dentro da

educação, mais precisamente dentro do ensino da língua espanhola que é o foco deste trabalho.

4. A GAMIFICAÇÃO E SUA IMPORTÂNCIA NAS AULAS DE ESPANHOL

Podemos dizer que atualmente vivemos em mundos conectados, afinal estamos diante de uma geração que vive *on-line*, seja através de um celular ou até mesmo um computador, portanto não faz sentido algum desconectá-la apenas para que apenas absorva teorias sem o auxílio das tecnologias.

Talvez faça sentido se quisermos formar “estudantes A”; como foi explicado no tópico acima, em que o aluno apenas absorve (como uma esponja) o que o professor passa para preencher as lacunas de suas notas e com isso garante a aprovação no final do ano. Esses alunos, muitas vezes, respondem às atividades e avaliações referentes a estes conteúdos, no entanto chegam no período de férias vazios de conhecimento porque não aprenderam verdadeiramente, isto é, não sabem usar em sua vida cotidiana o que foi ensinado.

Então, eles chegam na próxima fase do colegial, da mesma forma com que alcançaram suas férias, para repetir tudo outra vez até que finalizem o colegial com ótimas notas, mas totalmente despreparados para o mundo real porque foram apenas estudantes A.

Sobre isso, Machado (2016, p. 4) vai nos informar que o papel do professor não pode ser apenas de transferência do conhecimento e sim de *"animador da inteligência coletiva"* dos grupos de estudantes, isto é, precisamos gerar neles o desejo ardente por aprender com qualidade.

Certa vez, um aluno relatou que seu mestre de espanhol além de chegar atrasado entregava palavra-cruzada para responder em pouquíssimo tempo, afinal já havia um atraso ao entrar, o que reduzia bastante o tempo de resposta e ainda reclamava com a turma pela demora em responder. Tal atitude jamais os motivará a aprender a disciplina, talvez gere uma certa rejeição pela própria área devido às procedências e metodologias de ensino desanimadoras.

Uma palavra cruzada pode ser uma ferramenta poderosa se a usar com qualidade e objetivos bem definidos. Imaginemos como seria a visão desse estudante se depois de aplicar a parte teórica do assunto, seu mestre realizasse uma dinâmica na sala com perguntas e respostas sobre determinado conteúdo e houvesse tempo determinado para responder, também sem murmuração do professor, mas com alerta por se estar

terminando o prazo para as respostas, e depois da brincadeira concluisse o conteúdo da aula com um caça-palavra?

Certamente já traz uma outra visão, já estaria bem planejada e devidamente executada e desfazia todo aquele tédio por responder tal atividade contando ainda com a murmuração do docente. Não podemos desconectá-los para ensinar, na verdade tudo fluiria melhor se nós nos conectarmos com a finalidade de cativá-los, esta é a “geração Z”, isto é, a que só conhece e participa de um mundo intermediado por qualquer tipo de tela, é por isso que o uso dos jogos digitais são um rico atrativo no processo de ensino aprendizagem.

Esse tipo de informação nos leva a pergunta essencial: Afinal o que é *gamificação*? Para entendermos melhor, chamamos à discussão Busarello (2016, p. 26) o qual diz que:

Gamificação parte do princípio de se pensar e agir como em um jogo, entretanto em um contexto fora do jogo [...], porém, com o foco no engajamento de pessoas, na motivação de ações, na promoção do aprendizado e na solução de problemas. (Busarello, 2016, p. 26).

Assim, tornar o conteúdo um “jogo” é aplicar na prática a *gamificação*, uma vez que isso vai motivar ações, muito mais interessantes, em direção ao aprendizado que, por sua vez, poderá ser muito mais significativo. O referido autor dirá: “O ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades cognitivas, estimulando a atenção e a memória” (Busarello, 2016, p. 24).

Ora, a aquisição de uma nova língua já é difícil, principalmente a partir de uma certa idade, se a mesma não se tornar prazerosa o processo de aprendizado se torna penoso para o professor e, principalmente, para os alunos, sem contar que dificilmente ocorrerá de forma efetiva. Daí, reside a importância dessas novas estratégias aliadas ao ensino como é o exemplo da *gamificação*. “**Gamification não se limita apenas à utilização das mecânicas de jogos**, mas contempla a utilização destas para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um público determinado”. (Busarello, 2016, p. 28, grifo nosso).

Ferreira (2020), defende que o lúdico no ambiente escolar auxilia consideravelmente no ensino da língua espanhola, mais precisamente no domínio e compreensão desta, e ao narrar sua experiência em sala de aula na ocasião do seu estágio na graduação, observa que existem diversas maneiras de se ensinar e aprender uma língua, e que isso só é possível quando professor, aluno e conteúdos se alinham mediante uma “didática da comunicação”. Observemos seu ponto de vista:

O professor que utiliza os jogos em suas aulas ajuda aos alunos a criarem mais entusiasmo nos conteúdos oferecidos, pois os motivam a agir e interagir com os colegas nos momentos de atividades, pois é possível perceber os resultados positivos na promoção da aprendizagem nos momentos que os alunos reagem através dos estímulos e satisfação proporcionados pelos jogos (Ferreira 2020, p. 11).

Portanto, está claro que o uso de jogos, músicas, filmes e outros recursos culturais é um fator determinante enquanto agente facilitador no desenvolvimento cognitivo do processo de aprendizagem nas aulas de espanhol. Pois, qualquer que seja o recurso, permite fazer uma imersão do aluno dentro do universo que está sendo estudado, provocando experiências únicas, vivências singulares que tornam o ensino além de prazeroso também motivacional para a busca de mais.

Essa sede pelo conhecimento, fomentada pela Aprendizagem Criativa, é o que fará todo o diferencial na vida desse jovem, tanto dentro como fora da escola. Farias (2020) especifica que a importância de desenvolver atitudes e habilidades criativas está associada a uma melhoria social continuada, ou seja, a riqueza de um país não está apenas nos seus recursos naturais, mas também na capacidade de inovação e criatividade das gerações mais jovens (Farias, 2020, p.57/58).

Nossos jovens têm um grande potencial, precisamos guiá-los para que descubram e aprimorem suas próprias habilidades na escola e se tornem aptos para levar essas habilidades para a vida fora dela como autênticos “estudantes X”. E quem seriam esses **estudantes x?**

Seriam o oposto dos estudantes A, isto é, alunos sedentos pelos mais diversos tipos de conhecimentos, aqueles jovens que não se cansam de aprender, estão sempre sedentos por aprender mais, levam tudo que sabem consigo por onde quer que vão, eles não absorvem conteúdos apenas para garantir a nota, mas compreendem que eles os edificarão a todo momento ao longo da vida. São os tipos de estudantes que atendem as necessidades do mundo de hoje.

Nós, professores, precisamos estimulá-los a serem mais que alunos, e sim eternos aprendizes. Certamente esse desejo ardente pelo bom aprendizado pode ser ameaçado ao se deparar com uma disciplina completamente teórica, ainda para agravar a situação em um idioma que parece o nosso conhecido português, mas que ao mesmo tempo é tão distinto, por expressar outra cultura.

Apenas as teorias dificilmente serão capazes de os motivar, tendo em vista que a atual geração precisa de uma certa prática para equilibrar e o lúdico, por meio da

gamificação, pode vir a ser essa ponte, unificando o teórico e o prático para que haja o impulso motivador que esses jovens tanto necessitam. Farias (2020) traz quatro princípios fundamentais para a aplicação dos componentes relacionados a um ato ideal de aprendizagem, entretanto apenas dois serão mencionados:

1. Cada aluno é único e, portanto, todas as necessidades de aprendizagem devem ser examinadas de forma a levar em conta as habilidades, os interesses e os estilos de aprendizagem do indivíduo.
2. A aprendizagem é mais eficaz quando os alunos demonstram apreço com o que estão fazendo, e, portanto, as experiências de aprendizado devem ser construídas e avaliadas tanto pelo interesse e pelo prazer quanto pelos outros objetivos (Farias 2020, p. 132).

A partir de uma turma de um mesmo ano, cada aluno vai inclinar-se para uma determinada área, assim uns terão um maior apreço pelos números, outros pelas línguas, e ainda um outro grupo pelas ciências biológicas, o que não significa que o professor de espanhol, ou de inglês, não tenha sucesso com esse grupo de alunos; basta conhecer o aluno, saber qual a melhor maneira de alcançá-lo e ser criativo o suficiente para ensinar o que precisa aprender, falando com ele uma mesma língua.

Segundo Farias (2020, p. 15), a educação tradicional ou de padronização, oriunda das políticas dos testes de larga escala, enfatiza a memorização, repetição e reprodução de um conhecimento desprovido de sentidos e significados onde o aluno encontra-se passivo, apático e desmotivado no processo de ensino e aprendizagem. Algo muito conflituoso com os alunos de hoje, que estando em um mundo conectado sentem a necessidade de uma aprendizagem mais dinâmica.

Portanto, na atualidade, responde melhor as aulas que evocarem, ou utilizarem uma linguagem mais tecnológica e intermediática, que explore não só os recursos audiovisuais como músicas e filmes, como também os jogos virtuais, afinal todo aluno hoje tem seu smartphone.

A educação criativa configura-se em uma ação intencional, sistemática, organizada e de pesquisa, e isso está associado à implantação de uma pedagogia da criatividade. No centro desse processo pedagógico, destaca-se o planejamento que, sem ele, fica impossível qualquer progresso em direção ao desenvolvimento da expressão criativa dos alunos. Esse planejamento deve favorecer a criação de um **ambiente**

criativo em suas dimensões: física, psicossocial e didática para a promoção do ensino criativo (Farias 2020, p. 166).

Ensinar com criatividade não é uma opção fácil, mas pode ser agradável e profundamente gratificante. [...] Os professores criativos estão sempre dispostos a experimentar, mas reconhecem que aprendem muito com a experiência. O ensino para a criatividade compreende esforços destinados a melhorar a criatividade dos alunos (Farias, 2020, p. 106-107 grifo nosso).

Por isso que Busarello (2016) revela que os cenários lúdicos correspondem ao lugar onde acontece a ação, ou seja, onde o indivíduo interage com o ambiente ou objeto gamificado. O cenário não pode ser excluído da experiência, isto é, o ambiente onde ocorre o fenômeno interfere na ação do sujeito. Observemos como ele relaciona a aprendizagem e a *gamificação*: “o processo de aprendizagem, a gamification surte efeitos positivos, tanto no engajamento do indivíduo, como no melhor aproveitamento para que o conhecimento seja mediado e construído”. (Busarello, 2016, p. 119).

Portanto, para Busarello (2016), gamificar o processo de aprendizagem é uma tarefa desafiadora, mas possível. O desenvolvimento apropriado de um jogo, por exemplo, pode auxiliar os alunos a adquirirem habilidades e conhecimento em períodos curtos de tempo, efetivando a taxa de retenção de conteúdo.

Meira e Bliks (2019), por sua vez, no livro sobre *jogos digitais e gamificação na aprendizagem* introduzem seu material afirmando dados relevantes relacionados a falta de envolvimento escolar, onde são mostrados que a evasão escolar acontece por motivos como a falta do senso de pertencimento ao ambiente, ao grupo, aos conteúdos e aos objetivos; algo que completamente contrário acontece no mundo dos videogames.

Busarello (2016, p. 24) discorre que: “O ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades cognitivas, estimulando a atenção e a memória”. É notório que os jogos digitais são uma solução viável para que os jovens possam voltar a se engajar novamente na escola, desta vez com o senso de pertencimento e bem-estar emocional restaurado para que reestruturem seu desempenho nela.

Entretanto, os jogos, de um modo geral, são vistos como uma ferramenta viciante e essa visão inibe as escolas de incluírem a gamificação em seu cotidiano, gerando-se um certo tabu, porque todos que jogam, o fazem porque são viciados e esse vício prejudicaria os alunos. Meira e Blikstein (2019) citam os jogos digitais voltados para a aprendizagem de conteúdos acadêmicos na escola e para a formação de professores mediando com questões sociais, políticas e humanas envolvendo a vida dos educandos. Eles promovem

esta estratégia de utilização desses recursos ao mesmo tempo em que trazem para dentro da sala os contextos externos a ela.

As inserções das amplas questões sociais são ferramentas de trabalho pedagógico e curricular que envolvem tecnologias, recursos e práticas familiares ao educando, trazendo a possibilidade de uma boa contribuição para o trabalho do educador, “estimulando o potencial afetivo e de mudança conceitual da atmosfera de sala de aula e de seu compromisso com o todo social e político” (Tomaceac e Almeida, 2019, p.13). Vale lembrar que gamificação não é só jogar.

Gamificação ou gamification é uma metodologia que consiste no uso de técnicas e práticas típicas dos jogos em produtos e soluções desenvolvidas por empresas. É uma abordagem que introduz os elementos dos jogos, como regras, competição, colaboração e pontuação, entre outros, em contextos que não são de jogos, para atingir as mais diversas finalidades. Com a gamificação, é possível oferecer experiências lúdicas com o objetivo de ajudar um determinado público a cumprir as etapas necessárias para finalizar um processo específico. Muitas pessoas confundem jogos com a metodologia de gamificação, mas são termos distintos. A gamificação traz o que chamamos de “elementos de jogos”. Em um jogo, existem as regras, os objetivos e outros mecanismos. **A lógica é a seguinte: todo jogo tem gamificação, mas nem toda gamificação é um jogo** (SEBRAE, p. 3-4, grifo nosso).

Como podemos ver, essa metodologia que utiliza os games, tem a ver com jogo, mas não é ele propriamente dito e tem um foco mais didático, não se joga apenas por diversão, mas para ensinar algo de um modo dinâmico, divertir-se é uma consequência, e isso não implica dizer que estão viciados.

Certo jovem relatou que aprendeu um idioma estrangeiro com mais facilidade jogando, isso lhe deu uma segurança maior porque chegou na aula dessa língua estrangeira com uma bagagem maior de conhecimento sobre os assuntos referentes ao idioma. Entendemos que a experiência promovida pelo jogo, nesse caso, deu ao jovem a oportunidade de interagir melhor na escola, e como resultado obteve notas excelentes.

Outro estudante, viveu essa mesma experiência com a música, obtendo os mesmos resultados, o que deixa claro que a *gamificação* dinamiza a utilização de recursos em prol da educação dos mais diversos tipos de alunos. Essa informação nos leva a exemplificar a *gamificação* na prática em uma experiência pessoal vivenciada durante o estágio no ano de 2022, como veremos a seguir.

5. RELATO DE EXPERIÊNCIA: A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA.

Neste capítulo, apresentamos o relato de experiência ocorrido em 2022 por ocasião do estágio supervisionado, tive a oportunidade de exercer o ensino do espanhol básico para um público de várias idades, afinal era aberto para qualquer residente da cidade de Alagoa Grande e que desejasse aprender o básico sobre essa língua. O minicurso iniciou no dia 1º de outubro de 2022, com encontros realizados no polo da cidade mencionada anteriormente, por aproximadamente dois meses.

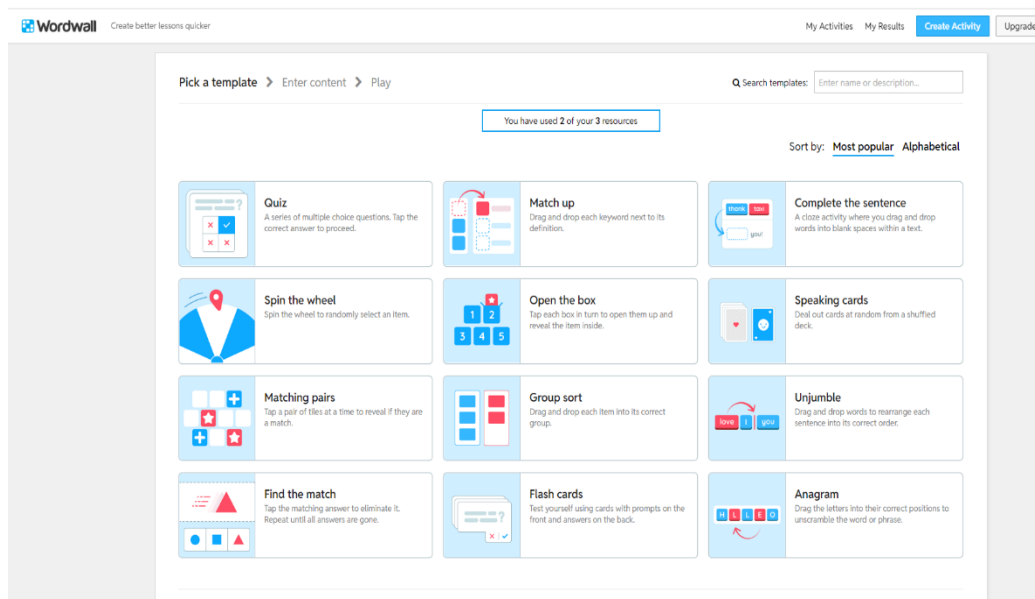
Apesar do empenho na divulgação desse projeto, os resultados não corresponderam à altura e com isso tivemos um público pequeno de pessoas que nunca tiveram contato com a língua de fato, ou já tiveram contato, mas não sabiam muita coisa.

Antes das aulas ocorrerem era realizado um planejamento de tudo que iria ser utilizado e como seria aplicado, pensando no perfil de nossos alunos e no nível de conhecimento que tinham do idioma. Nesse período, também fui aluna, em um grupo de idiomas em uma rede social, e em uma dessas aulas conheci uma maneira interessante de se ensinar espanhol, então levei mais uma ferramenta para aplicar no estágio, a plataforma WORDWALL¹, cujo resultado foi positivo.

WORDWALL, é uma plataforma voltada para o professor, dá margem para trabalhar diversos assuntos e com os mais variados jogos oferecidos. Ilustrarei com algumas imagens para melhor compreensão a rica interface dessa ferramenta:

Imagem 1- Interface do Wordwall.

¹ Disponível em: <https://wordwall.net/create/picktemplate>

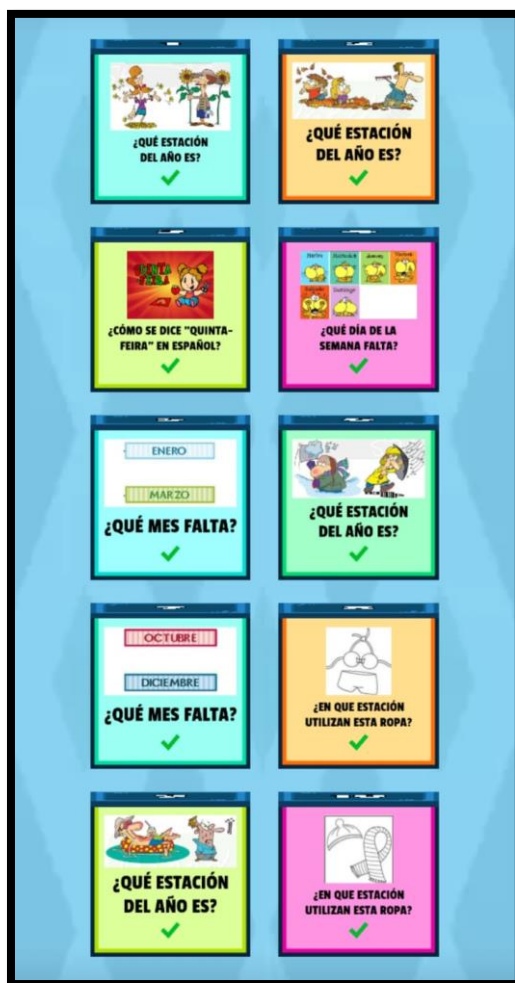


Fonte: *Print* da plataforma.

Como vemos, na imagem acima, é uma plataforma onde o professor escolhe o formato de jogo que deseja trabalhar o assunto abordado. No estágio foi utilizado um dos jogos para trabalhar o conteúdo referente a rotina (La Rutina). A aula também contou com o apoio de dois vídeos relacionados a tal recurso, percebi o envolvimento dos alunos, estavam mais receptivos se comparados ao início das aulas que foram mais expositivas.

Senti que as explicações teóricas os afastavam de uma conexão maior não só no que dizia respeito ao processo de ensino-aprendizagem em si, mas também da interação entre todos os envolvidos. E, ao utilizar esse recurso, quebrando o gelo, a percepção foi de tê-los resgatados, uma vez que se mostraram interessados e motivados. Tais observações também ocorreram com outros conteúdos, conforme veremos a seguir. Abaixo podemos ver as *Estações do ano*, *dias da semana* e *meses do ano* representados em um único game dessa ótima plataforma:

Imagem 2- As estações, os meses do ano e os dias da semana no Wordwall.



Fonte: *Print* dos jogos na plataforma.

A experiência de trabalhar com esse recurso digital, enquanto professora, possibilitou-me uma maior liberdade no ato de ensinar, me deixando mais à vontade. Posso mesmo dizer que desbloqueou algo dentro de mim, fazendo-me perceber a importância e abrangência, bem como a motivação e os resultados obtidos a partir desse recurso. Algo que compartilhei com os outros colegas professores, sem ver neles muito interesse, apesar de não se oporem, deixando-me refletir se essa falta de empolgação não viria por sua falta de prática com esses recursos digitais.

A ideia do uso dos vídeos nas aulas gerou muita receptividade e foi mais visível entre os docentes. Como as aulas eram desenvolvidas por parte, agreguei tanto os vídeos quanto o WordWall, com isso pude perceber maior fluidez em meu ensino, uma conexão mais direta entre o ensinar os conteúdos e a compreensão dos mesmos de forma prática.

A utilização desses recursos audiovisuais digitais em minhas aulas experimentais, fizeram mudar a forma como eu via e vivenciava o ensino, de forma particular, o de línguas, pois percebi que apenas a fala, o discurso, que embora seja o instrumento

primeiro do docente, não conseguia por si só alcançar tantas mentes ativas, algo que só consegui quando saí de minha zona de conforto tradicional e me lancei no mundo digital, sensorial, o que nos deixou, a mim e aos alunos, mais seguros, fluidos, naturais nesse processo de ensino aprendizagem.

Depois desses recursos, passei a ensinar melhor, com mais entusiasmo e os alunos aprenderam com mais atenção e dedicação, de uma forma divertida, lúdica e conectada à realidade, deixando os dias de aulas cansativas e chatas no passado. Até mesmo o processo avaliativo ficou mais dinâmico e multimodal.

Esse modo de ensinar durou todo meu estágio, e dado o processo e os resultados, foi justamente o que me motivou a conhecer mais sobre tais ferramentas tomadas como metodologia de ensino. Saber o que são essas ferramentas no meio educacional e como aprimorar as futuras aulas de espanhol foi a semente nascida de toda essa experiência.

Jamais havia imaginado que jogos digitais poderiam contribuir tanto com a educação, as músicas não são novidades porque ao longo da minha jornada como aluna vivenciei a oportunidade de aprender por meio delas ou até mesmo um vídeo, no entanto, jamais desfrutei de um aprendizado por meio de jogos na escola.

Na verdade, os jogos sempre foram apresentados como algo perigoso, viciante, uma distração que poderia comprometer seriamente o desempenho escolar dos alunos, como tudo na vida, se faz necessário a realização de um filtro. Precisamos saber escolher o jogo que melhor agregará ao contexto de ensino, trazendo consigo um aprendizado mais dinâmico e atualizado para nossos jovens.

Ao invés de distraí-los, educá-los, aprimorando seus conhecimentos para, então, chegarem nas escolas com uma bagagem de aprendizado melhor afim de que nas aulas interajam mais com seus mestres sobre o assunto, e o mais importante de tudo inspirados *por conhecer cada vez mais*. Atualmente, o contato com os jogos tem crescido bastante nas mais diversas idades, dentro ou fora da escola e a educação agora tem a oportunidade de utilizá-los, bastando para tal fazer a devida seleção.

Dessa forma, utilizando algo considerado distração ou ameaça, por alguns colegas de carreira, para transformar o ensino em algo cativante e, ao mesmo tempo, promissor. Isso se chama gamificar, afinal a gamificação utiliza mecanismos ou ferramentas de jogo para determinado fim, gamificar não é jogar, mas ao mesmo tempo uma se interliga com a outra.

Em suma, na realização do estágio pode-se dizer que “gamifiquei” aquelas aulas, tendo em vista que contei com o auxílio de determinado jogo para contribuir com o ensino

dos conteúdos enquanto nos divertíamos, como acontece com as dinâmicas em determinado grupo, diverte a todos enquanto traz uma lição para o aprendizado geral.

Portanto, a gamificação pode ser um grande suporte de ensino para os professores, sem contar que tem a possibilidade de estreitar o vínculo entre os alunos e seus mestres. Um docente é sempre lembrado pela marca que deixa, certamente a melhor marca a se deixar é sua forma de ensino caracterizada como uma metodologia divertida, porém eficaz, dinâmica e não menos interessante. Esse é o tipo de marca que eu quero deixar e a gamificação pode ser a porta para o caminho rumo a esta marca que tanto almejo.

6. METODOLOGIA

Para a consecução de nossos objetivos foi realizada uma pesquisa bibliográfica visando a definição de Educação Criativa e *gamificação*, assim como sua importância no ensino contemporâneo. Como também é realizado um relato de experiência vivenciado no de 2022 por ocasião do estágio supervisionado num curso livre de língua estrangeira, em uma turma de Espanhol básico na cidade de Alagoa Grande.

Em nossos procedimentos metodológicos duas ferramentas foram utilizadas: o site <https://wordwall.net/create/picktemplate> (usado no período do estágio referente a experiência relatada) e dois questionários aplicados pelo *Google forms* (tendo como população alvo professores e alunos) usado para sondagem sobre os conceitos abordados.

A natureza de nossa pesquisa é de cunho bibliográfico, por se basear em livros e artigos, mais também é descritiva exploratória, por apresentar os conceitos de Educação Criativa e *gamificação* a partir de uma revisão de literatura mediante uma aplicabilidade de um determinado grupo, utilizando até mesmo um questionário como instrumento de sondagem.

Os questionários, utilizados para obtenção de informações, foram elaborados da seguinte maneira:

- Questionário 1: destinado a professores de dois públicos, um pertencente ao ensino médio e o outro para docentes da modalidade EaD; contendo 19 perguntas, 4 delas são pessoais com a finalidade de inicializar a pesquisa, 2 de caráter interativo para sondar o vínculo entre professor e aluno, em seguida, nas demais questões, chegamos ao foco de nossa pesquisa onde interrogamos sobre as tecnologias nas aulas de espanhol, os recursos utilizados na sala, metodologias de ensino, bem como tem sido o aprendizado dos alunos e o conhecimento sobre a aprendizagem criativa.

- Questionário 2: voltado para os alunos, também do ensino superior, na modalidade EaD, bem como de escolas públicas do ensino médio na rede pública, a pesquisa contém 17 perguntas e seguindo o padrão desenvolvido para os professores, iniciamos com 3 questionamentos pessoais, 2 de caráter interativo e finalizamos nossa investigação com as interrogações sobre as tecnologias e suas contribuições nas aulas de espanhol e o que compreendem da aprendizagem criativa (Se compreenderem algo).

Quanto a composição dos questionários, o questionário dos alunos, como já foi mencionado, contou com 22 respostas no total, sendo este composto por 17 perguntas no geral, contendo 11 fechadas (1,3,4,5,6, 8, 9, 10, 12, 14 e 15), e 6 abertas (2, 7, 11, 13, 16 e 17). Por sua vez, o questionário oferecido aos docentes é composto de 19 questões, sendo 11 perguntas fechadas (1, 2, 4, 6, 7, 8, 11, 14, 16, 17 e 18) e 8 abertas (3, 5, 9, 10, 12, 13, 15 e 19). As três primeiras perguntas sondam sobre o tipo de ensino que estes exercem, se presencial ou EaD, onde eles moram e sua nacionalidade.

Ao concluir a realização dos mesmos por meio do *google forms*, no dia 11/09/2024, o formulário foi enviado por e-mail e whatsapp até cada respondente, para que pudesse contribuir com as devidas respostas, cooperando assim com nossa pesquisa. Sobre essa ferramenta de investigação GIL (2002) afirma:

O formulário enquanto técnica de coleta de dados situa-se entre o questionário e a entrevista. Logo, sua adequada aplicação exige que se considerem as recomendações referentes tanto à elaboração do questionário quanto à condição da entrevista. Já foi lembrado, também, que o formulário, em virtude de suas características, constitui a técnica mais adequada para a coleta de dados em pesquisas de opinião pública e de mercado. (GIL, 2002, p.119)

A experiência relatada anteriormente, foi um grande motivador para a realização deste trabalho e, como dito na introdução desta pesquisa, tem o objetivo de revelar a importância da utilização dos recursos tecnológicos, a exemplo de jogos digitais, de músicas e de vídeos enquanto recurso didático na aprendizagem da língua espanhola a partir do conceito “Aprendizagem Criativa”.

Pensando nisso, foi visto a importância de questionar os respondentes sobre seus respectivos conhecimentos sobre o assunto e então saber como ela é vista, bem como entender se tal visão está mais próxima ou distante do que ela realmente é perante Resnick.

Tendo em vista que apresentar este conceito e seus benefícios para o processo de ensino-aprendizagem possibilita aos docentes refletir sobre os múltiplos recursos que

podemos utilizar em sala de aula. Aqui evidenciamos a *gamificação* como um recurso didático na promoção de aulas de língua espanhola, considerando que esse exercício tornou os conteúdos mais divertidos e prazerosos aos alunos. Passemos agora a análise das respostas recebidas de alunos e professores sobre o seu conhecimento e prática da aprendizagem criativa e da gamificação.

6.1. Processo: Sondagem sobre aprendizagem criativa entre professores e alunos

Para ilustrar de forma mais concreta a dimensão do conhecimento e aplicabilidades da aprendizagem criativa, fizemos uma sondagem entre professores e alunos do ensino de língua espanhola, o qual reflete o entendimento e o uso dessa como metodologia de aprendizagem.

O título do questionário usado por nós foi “Funcionamento da aprendizagem criativa”, sendo que para os docentes enumeramos 19 (dezenove) perguntas, enquanto o dos alunos contém apenas 17 (dezessete). Como o próprio texto introdutório do questionário diz, os sujeitos participantes situam-se geograficamente na cidade de Alagoa Grande/PB e região. Um outro elemento de diferenciação é o numérico, no quesito resposta, afinal enquanto no dos professores infelizmente conseguimos muito pouco, apenas 3 (três) respostas, por outro lado, no dos alunos tivemos 22 (vinte e duas).

Nossa ordem começará pelos professores seguida dos alunos, onde traremos aqui algumas das questões mais relevantes ao nosso estudo. Na primeira questão, buscamos mapear a formação dos docentes a predominância foi para EaD, o que por natureza deixa subentendido que os mesmos tenham um certo conhecimento prático das tecnologias digitais.

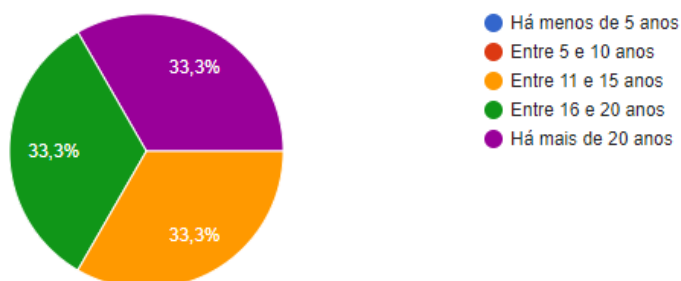
Na questão de número 4 (quatro), procuramos saber o tempo de atuação do docente, e o resultado revelou que professores ministram aulas entre 11 e 20 anos, o que demonstra que há uma trajetória considerável desses profissionais. Conforme vemos abaixo:

Imagem 3- Questão 4 do formulário voltado aos professores.

4 - Há quanto tempo exerce o cargo?

 Copiar gráfico

3 respostas



Fonte: *Print* do questionário aplicado na pesquisa.

Contudo, apesar de em uma margem de 100% se considerarem professores criativos na questão 6, e que jogos didáticos, músicas, filmes, jornais e poesias podem contribuir para o ensino da língua espanhola na questão 7, a música, questão 11, parece predominar entre os docentes, o que de certa forma restringe o sentido de criativo, deixando-nos suspeitas quanto à real compreensão do que seja para os docentes aprendizagem criativa. Isso fica mais evidente quando contrapomos as questões 14 e 16, em que na segunda todos os participantes afirmam serem professores criativos, mas na questão 14 ainda há quem diz não saber o que seja “aprendizagem criativa”. Na última questão voltada para os professores vemos um avanço quanto a compreensão, pois uma vez perguntados sobre qual método de ensino seria mais eficaz, se o ensino criativo, o tradicional ou o uso de ambos, não aparece apenas a abordagem tradicional única e exclusiva como meio educativo.

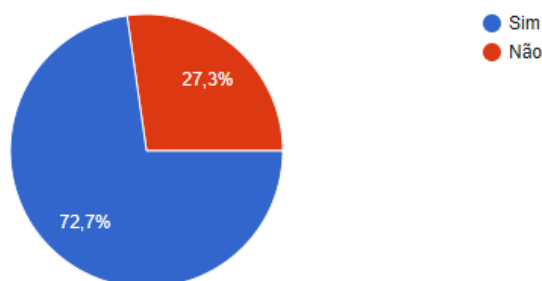
Diferentemente dos professores, aos alunos foram feitas questões que abrangem a aprendizagem e seu prazer no processo mediante os recursos utilizados pelos professores no ensino da língua espanhola. Nos preocupamos em conhecer o tipo de ensino que tiveram, por meio da primeira questão, e o resultado demonstrou que a maioria fora do ensino médio presencial. Na questão sobre a alegria do aprender, há ainda uma margem de 27,3 %, que responderam negativamente conforme vemos abaixo:

Imagem 4- Questão 4 do formulário voltado aos alunos.

4 - Você tem facilidade de aprender os conteúdos com a forma que seu(sua) professor(a) ensina?

[Copiar gráfico](#)

22 respostas



Fonte: *Print* do questionário aplicado na pesquisa.

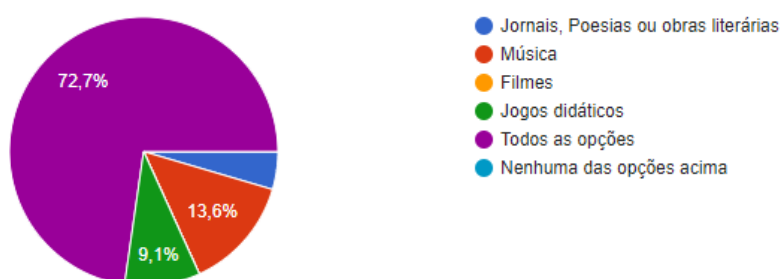
Esta, é uma realidade preocupante já que estamos falando de uma estimativa de 22 ao todo (100%). Na questão 5, sobre os recursos favoráveis ao aprendizado, foram elencados os seguintes itens: músicas, filmes, jogos didáticos, poesias e livros de literatura, a maioria optou por todos (72,7%), conforme podemos ver abaixo:

Imagem 5- Questão 5 do formulário voltado aos alunos.

5 - Qual desses recursos poderiam contribuir com o aprendizado da língua espanhola?

[Copiar gráfico](#)

22 respostas



Fonte: *Print* do questionário aplicado na pesquisa.

Diante dessas respostas, percebemos a necessidade que os alunos sentem de inovação do processo de aprendizagem, de dinamicidade, de criatividade que o professor poderia ter na sala de aula.

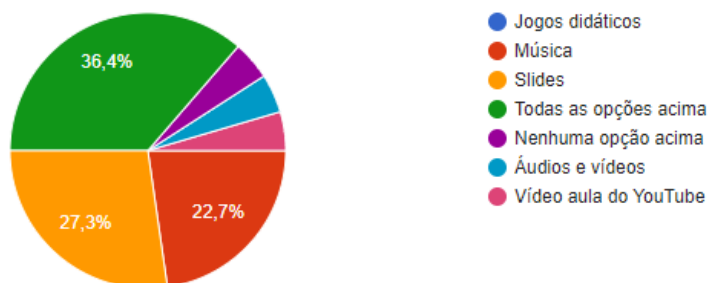
Nas perguntas 8 e 9 quando questionados sobre o uso pelos professores de recursos tecnológicos em sala, encontramos uma estimativa interessante em que 90,9% afirma a utilização deles. Dando destaque para os *slides* 27,3% e para a música 22,7%, como podemos visualizar a seguir:

Imagem 6- Questão 9 do formulário voltado aos alunos.

9 - Justifique sua resposta à pergunta anterior e mencione qual.

 Copiar gráfico

22 respostas

Fonte: *Print* do questionário aplicado na pesquisa.

Nesse sentido, pudemos perceber nessa sondagem, e viemos refletindo até aqui, que existe uma necessidade de transformação com relação aos métodos didáticos, diríamos uma atualização, de forma que os docentes possam usar recursos mais próximos da realidade vivencial dos alunos, ou ao menos formas mais dinâmicas e animadas, para que a aprendizagem possa ser divertida, tendo em vista que isso motiva a busca pelo conhecimento e dá possibilidades de criação e desenvolvimento desses conteúdos vistos em sala. Assim, os alunos se tornam vivos e atuantes na cidadania de cada um, em cada escolha, em cada pensamento.

A Aprendizagem Criativa nos oferece possibilidades instrumentais, recursos criativos para usarmos em sala de aula, como a *gamificação* abordada e relatada aqui. É muito comum ouvirmos docentes culpar apenas o sistema pelo seu “engessamento” dentro da sala de aula, seja porque o livro didático é muito seletivo, seja porque o tempo não é o bastante.

Contudo, nós enquanto docentes, poderíamos nos perguntar quanto a nossa motivação em estar em sala de aula, afinal com o tempo é comum que o professor vá “se acostumando” ao seu jeito de dar aulas e se alguém tem que se adaptar que sejam os alunos a ele e não o contrário. Mudar, atualizar, é um papel para professores e alunos, e primeiro para os professores, pois temos em nossas mãos a tarefa ímpar de construir a sociedade.

6.2. Resultados

A experiência do estágio supervisionado 3, da UFPB, planejado e realizado no pólo da Universidade Aberta do Brasil – UAB em Alagoa Grande, no ano de 2022, nos

mostrou que embora haja ferramentas disponíveis e os docentes interconectem os conteúdos didáticos às realidades culturais dos alunos com música, vídeo, jogos entre outros, ainda são pouco utilizadas em sala de aula.

E foi essa experiência de estágio o que motivou a aplicação de questionários voltados a professores e alunos via *Google forms*. Para o questionário dos docentes formulamos 19 perguntas, já o dos discentes apenas 17. Os questionários foram igualmente distribuídos via e-mail e WhatsApp, contudo, o destinado ao grupo docente teve menos recepção tendo apenas 3 respondentes, enquanto o dos alunos tivemos 22 respostas. Desde já podemos inferir a partir dos questionários aplicados que:

1. Os alunos sentem falta de uma melhora no método de ensino, diferente dos professores que se conformam com o oferecimento de uma didática normal e por isso não vêem a necessidade de ir atrás de uma melhor.
2. Os professores acreditam que usa uma didática de ensino ideal, usando um recurso digital ou outro são suficientes para que sejam criativos e entregue um ensino de qualidade, que o problema de algum modo está nos alunos.

Os questionários apontam que já há uma utilização de recursos diversos além do quadro e do giz, e mesmo que os professores não tenham conhecimento da “aprendizagem criativa” eles já trabalham com essa metodologia de ensino, ainda que não seja sempre. Mas, toda vez que se utiliza uma música, um vídeo, uma peça teatral, uma obra literária ou uma poesia na aula, está se praticando a “aprendizagem criativa”.

7. Considerações Finais

Este trabalho, realizou uma pesquisa sobre a aprendizagem criativa e sua importância na educação, precisamente no ensino de línguas, tendo como foco a língua espanhola e trazendo a *gamificação* enquanto recurso metodológico. E, como o mesmo surgiu a partir de uma experiência de sala de aula vivida no período do estágio supervisionado, foi aplicado um questionário a professores e alunos no intuito de sondar sobre a dinâmica das aulas e o entendimento sobre “aprendizagem criativa”.

Como vemos, as tecnologias por si só não resolvem os problemas da aprendizagem, o que reforça a necessidade do docente em saber bem utilizar esses recursos em sala de aula. Portanto, dois problemas podem ser vistos frente a essa realidade: o mau uso das tecnologias, e a falta de valorização de algumas disciplinas como neste caso o Espanhol.

Desse modo, como resultado da aplicação desses questionários, percebemos que da parte do grupo de alunos existe uma sede de mudança para que seus

professores mudem o seu modo de dar aulas, torne-as mais “divertidas” e menos “chatas”. Já com relação aos professores, percebemos uma transformação em progresso, mesmo que lento. Isso também se dá porque, como mostrado por esse grupo, a maioria dos professores são veteranos de sala de aula, e muitas vezes não conseguem acompanhar totalmente essas transformações, principalmente no quesito metodologia digital.

Após todo o exposto, fica para nós professores a reflexão de que precisamos rever nossas estratégias de ensino, e conhecer melhor a “Aprendizagem Criativa”, isto é, como nos favorecer na utilização de mais recursos lúdicos que falem a mesma língua dos alunos hoje. Aqui, trazemos o ambiente virtual, e precisamente os jogos, já que os jovens têm acesso constante a eles em seus celulares. Como ilustração, podemos citar o aplicativo *Duolingo* que “gamificou” a aprendizagem de línguas, oferecendo uma dinâmica de jogos. Portanto, os jogos podem ser um grande auxílio para os professores ensinarem e cativarem os alunos ao mesmo tempo.

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Catya. Processo histórico que envolve o ensino de língua espanhola no Brasil. **O ENSINO DE ESPANHOL NO BRASIL: HISTÓRIA DE UM PROCESSO EM CONSTRUÇÃO**, [s. l.], segunda quinzena de agosto 2010. Disponível em: file:///C:/Users/VICTOR-PC/Desktop/TCC/catyamarques.pdf. Acesso em: 24 out. 2024.

BARBA, Mariana. **5 polêmicas sobre a nova reforma do Ensino Médio**. BBC NEWS Brasil, São Paulo, p. 1-6, 24 set. 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/37463190> . Acesso em: 24 out. 2024.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental: Brasília, 1997. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>>.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

COUTO, Ligia P. **Didática da língua espanhola no ensino médio**. (Coleção docência em formação: ensino médio). São Paulo: Cortez Editora, 2018. *E-book*. ISBN 9788524926723.

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP) (Brasil). Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil. **CRIATIVIDADE APLICAÇÕES PRÁTICAS EM CONTEXTOS INTERNACIONAIS**, org: MORAIS, Maria De Fátima et al. Editora Vetor, p. 1-23, 19 maio 2015. Disponível em: <file:///C:/Users/VICTOR-PC/Desktop/TCC/Estrate%CC%81gias%20e%20Programas%20para%20o%20Desenvolvimento%20da%20Criatividade%20nas%20Escolas%20do%20Me%CC%81xico.pdf>. Acesso em: 23 out. 2024.

DCLE - RS. **Diretrizes Curriculares Língua Espanhola**, [s. l.], 2023. Disponível em: <file:///C:/Users/VICTOR-PC/Desktop/TCC/Diretrizes%20Curriculares%20L%C3%ADngua%20Espanhola.pdf>. Acesso em: 4 nov. 2024.

FARIAS, Mateus Pinheiro de. **Educação criativa: princípios, fundamentos e pedagogia**. 1. ed. – Jundiaí [SP]: Paco Editorial, 2020.

FERREIRA, Adriana Alves. **O aluno aprende espanhol brincando em sala de aula? Como mediar esse aprendizado com os alunos**. 2020. Monografia (Graduação em Letras Espanhol) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar um projeto de pesquisa**. [s. l.], ed. 4, 2002. Disponível em: file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Desktop/GIL_Antonio_Carlos.COMO_ELABORA_R_PROJETOS_DE_PESQUISA_-_Copia-libre.pdf . Acesso em: 6 nov. 2024

GUIMARÃES, A. **HISTÓRIA DO ENSINO DE ESPANHOL NO BRASIL**. Pesquisa História do Ensino de Línguas no Brasil, São Cristóvão- Se, v. 7, n. 11, 13 nov. 2011. Disponível em: <file:///C:/Users/VICTOR-PC/Desktop/TCC/Sacomani.pdf>. Acesso em: 26 out. 2024.

LEITE, Luana Ligia. **O USO DA MÚSICA COMO UM RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DA ORALIDADE DA LÍNGUA ESPANHOLA PARA ALUNOS DO ENSINO BÁSICO**. Orientador: Ana Berenice Peres Martorelli. 2018. Trabalho de

Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras com habilitação em Língua Espanhola) - Universidade Federal da Paraíba, [S. l.], 2018. Disponível em: file:///C:/Users/VICTOR-PC/Desktop/TCC/LuanaLigiaPereiraLeite__TCC.pdf. Acesso em: 28 out. 2024.

MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo. Ludicidade, **jogos digitais e gamificação na aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2019. E-book. p.3. ISBN 9788584291748. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788584291748/>. Acesso em: 10 out. 2024.

MADRUGA, Aline Simões. **APRENDIZAGEM CRIATIVA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DOS ANOS INICIAIS NO MUNICÍPIO DE DOM PEDRITO-RS**. Orientador: Crisna Daniela Krause Bierhalz. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências da Natureza) - Universidade Federal do Pampa, [S. l.], 2023. Disponível em: file:///C:/Users/VICTOR-PC/Desktop/TCC/aprendizagem_criativa_um_estudo_de_caso_com_alunos_dos_anos.pdf. Acesso em: 24 out. 2024.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos**. Porto Alegre: Penso, 2020. E-book. ISBN 9786581334130. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581334130/>. Acesso em: 01 out. 2024.

SACCOMANI, Maria Cláudia Da Silva. **A CRIATIVIDADE NA ARTE E NA EDUCAÇÃO ESCOLAR: uma contribuição à pedagogia histórico crítica à luz de Georg Lukács e Lev Vigotski**. Dissertação de Mestrado - Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, 2014. Acesso em: 27 out. 2024.

O QUE É aprendizagem criativa? [S. L.: s. n.], 2017. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal lennonoc. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cxI0-lAmqkA> . Acesso em: 12 out 2024.

APÊNDICE A – Questionário (Alunos)

Funcionamento da aprendizagem criativa

Este questionário faz parte da investigação de TCC intitulado “O FUNCIONAMENTO DA APRENDIZAGEM CRIATIVA”, desenvolvido pela discente Aurenily Pereira Nunes de Araújo e orientado pela professora Graziellen Gelli Pinheiro Lima. Através dele buscamos conhecer como alunos de ensino médio (Alagoa Grande ou região) e da EaD (UFPB) compreendem a aprendizagem criativa. Este questionário é de caráter totalmente anônimo e o tempo estimado para seu preenchimento é de 10 a 15 minutos. Cada resposta será de extrema importância. Desde já agradeço por sua contribuição nesta investigação.

1 - Qual é seu nível acadêmico atual?

- ☐ Sou aluno do ensino médio
☐ Sou aluno EaD

2 - Onde você mora e qual sua nacionalidade?

3 - O(a) professor(a) de espanhol tem sido próximo ou distante da turma?

- ☐ Distante
☐ Próximo

4 - Você tem facilidade de aprender os conteúdos com a forma que seu(sua) professor(a) ensina?

- ☐ Sim
☐ Não

5 - Qual desses recursos poderiam contribuir com o aprendizado da língua espanhola?

- ☐ Jornais, Poesias ou obras literárias
☐ Música
☐ Filmes
☐ Jogos didáticos
☐ Todos as opções
☐ Nenhuma das opções acima

6 - Vivemos em um mundo altamente tecnológico, o acesso às tecnologias nas aulas de espanhol auxiliam ou não no ensino - aprendizado?

- ☐ Sim
☐ Não

7 - Justifique sua resposta à pergunta anterior.

8 - Seu professor de espanhol utiliza ou já usou ferramenta tecnológica em suas aulas?

- ☐ Sim
☐ Não

9 - Justifique sua resposta à pergunta anterior e mencione qual.

- ☐ Jogos didáticos
☐ Música
☐ Slides
☐ Todas as opções acima
☐ Nenhuma opção acima

() Outro:

10 - Há quanto tempo você estuda espanhol?

- () Desde o ensino fundamental 2
- () Desde o 1º ano do ensino médio
- () Nenhuma das opções acima

11 - Qual sua opinião sobre plataformas de jogos interativos (Quizzes, por exemplo) como ferramenta de suporte para o ensino da língua espanhola?

12 - Você sabe o que significa "Aprendizagem criativa"?

- () Sim
- () Não
- () Tenho uma idéia

13 - justifique sua resposta à pergunta anterior.

14 - Com base em sua resposta anterior de conhecimento sobre o assunto, você acha que a aprendizagem criativa existe em suas aulas de espanhol?

- () Sim
- () Não
- () Não conheço o assunto

15 - A aprendizagem criativa teria melhores resultados, se aplicada em qual nível de estudos?

- () No ensino médio
- () No ensino superior
- () Nas duas opções acima
- () Não sei o que é aprendizagem criativa

16 - Comente um pouco sobre sua maior dificuldade como aluno de espanhol.

17 - Como seu(sua) professor(a) costuma apresentar os conteúdos e as atividades?

APÊNDICE B – Questionário (Professores)

Funcionamento da aprendizagem criativa

Este questionário faz parte da investigação de TCC intitulado “O FUNCIONAMENTO DA APRENDIZAGEM CRIATIVA”, desenvolvido pela discente Aurenily Pereira Nunes de Araújo e orientado pela professora Graziellen Gelli Pinheiro Lima. Através dele buscamos conhecer como professores de ensino médio (Alagoa Grande ou região) e da EaD (UFPB) compreendem a aprendizagem criativa e saber como trabalham com a referida temática. Este questionário é de caráter totalmente anônimo e o tempo estimado para seu preenchimento é de 10 a 15 minutos. Cada resposta será de extrema importância. Desde já agradeço por sua contribuição nesta investigação.

1 - Qual é seu nível acadêmico atual?

- ☐ Sou professor(a) do ensino médio
- ☐ Sou professor(a) EaD

2 - Onde você mora?

3 - Qual sua nacionalidade?

4 - Há quanto tempo exerce o cargo?

- ☐ Há menos de 5 anos
- ☐ Entre 5 e 10 anos
- ☐ Entre 11 e 15 anos
- ☐ Entre 16 e 20 anos
- ☐ Há mais de 20 anos

5 - Como você considera seu relacionamento com a turma?

6 - Você se considera um professor(a) criativo(a)?

- ☐ Sim
- ☐ Não

7 - Qual desses recursos poderiam contribuir com o aprendizado da língua espanhola?

- ☐ Música
- ☐ Filmes
- ☐ Jogos didáticos
- ☐ Jornais, Poesias ou obras literárias
- ☐ Todas as opções
- ☐ Nenhuma das opções acima

() Outro:

8 - Vivemos em um mundo altamente tecnológico, o acesso as tecnologias nas aulas de espanhol auxiliam ou não no ensino - aprendizado?

() Sim

() Não

9 - Justifique sua resposta à pergunta anterior.

10 - Você utiliza ferramenta tecnológica em suas aulas? Se sim, com que frequência utiliza?

11 - Justifique sua resposta à pergunta anterior e mencione qual.

() Jogos didáticos

() Música

() Filmes

() Slides

() Todas as opções acima

() Nenhuma opção acima

12 - Comente um pouco sobre o aprendizado dos alunos na disciplina.

13 - Qual sua opinião sobre plataformas de jogos interativos (Quizzes, por exemplo) como ferramenta de suporte para o ensino da língua espanhola?

14 - Você sabe o que significa "Aprendizagem criativa"?

() Sim

() Não

() Tenho uma idéia

15 - justifique sua resposta à pergunta anterior.

16 - Com base em seus conhecimentos sobre o assunto, você acha que faz uso da aprendizagem criativa com seus alunos?

() Sim

() Não

17 - A aprendizagem criativa teria melhores resultados se aplicada em qual nível de estudos?

- ☐ No ensino médio
- ☐ No ensino superior
- ☐ Nas duas opções acima
- ☐ Não sei o que é aprendizagem criativa

18 - Que método você considera mais eficaz para aplicar em suas aulas?

- ☐ Aprendizagem tradicional
- ☐ Aprendizagem criativa
- ☐ A união de ambas as opções acima

19 - Que metodologias você utiliza a fim de mostrar os conteúdos e atividades em suas aulas?
