



## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS: Possibilidades didáticas para o ensino de espanhol com uso de tecnologia

Daiane Leite Chaves Bezerra <sup>1</sup>  
João Batista Bottentuit Junior <sup>2</sup>

### RESUMO

A Gamificação, se utilizada de forma estratégica no ensino de línguas, propõe potencializar o engajamento e a motivação dos estudantes ao longo do processo de ensino-aprendizagem na língua meta. Nesse contexto, é importante que o docente se sinta preparado para desenvolver propostas didáticas gamificadas a partir das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação nos espaços de aprendizagem. Partindo desse pressuposto, esta pesquisa tem como objetivo desenvolver uma proposta didática gamificada para o ensino de língua espanhola no Ensino Médio, utilizando a pesquisa de desenvolvimento como metodologia. A pesquisa baseia-se nos princípios da Gamificação, na teoria do fluxo e nas abordagens ativas para o ensino de línguas. A proposta foi construída durante uma pesquisa de mestrado e é um dos resultados apresentados na dissertação GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA: uma experiência em uma instituição pública de ensino do Maranhão do Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica, da Universidade Federal do Maranhão. Como resultados principais, apresentamos: a estrutura completa da proposta didática gamificada; o sistema de gamificação proposto, com seus elementos lúdicos (missões, pontuação e feedback); e as orientações pedagógicas para implementação. A proposta foi validada quanto à sua coerência teórica e aplicabilidade prática, demonstrando potencial para ser testada em contextos reais de ensino. Concluímos que a pesquisa cumpriu seu objetivo de desenvolver um material pedagogicamente fundamentado, destacando-se como contribuição para o campo de estudos e indicando a realização de estudos futuros que avaliem a eficácia da proposta em situações reais de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação; Ensino de Espanhol; Pesquisa de Desenvolvimento; Proposta Didática.

### INTRODUÇÃO

O advento das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e seu uso nas instituições de ensino possibilitou a elaboração de materiais didáticos ainda mais interativos, atrativos e motivadores para os estudantes. Essa utilização, entretanto, está condicionada ao conhecimento e habilidades dos docentes sobre a aplicabilidade e o desenvolvimento dessas tecnologias.

---

<sup>1</sup> Mestra em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, daianelc.bezerra@gmail.com;

<sup>2</sup> Professor orientador: Doutor em Educação, Departamento de Educação II – UFMA, joao.batista@ufma.br.

No ensino de línguas, utilizar as TDIC para a criação de estratégias didáticas que utilizem a metodologia ativa Gamificação tem potencial para motivar e engajar o estudante no desenvolvimento das atividades e compreensão do conteúdo. Gamificar o ensino de línguas significa utilizar elementos de jogos (como *ranking*, missões, personagens, cenários, *badges*) com o objetivo de reproduzir nos espaços de aprendizagem o engajamento e a motivação que acontece durante o jogo.

Poucas são as investigações acerca do uso das TDIC no ensino de Língua Espanhola partindo da Gamificação. Por isso, intencionamos desenvolver esta pesquisa que tem partiu do seguinte questionamento: Quais as possibilidades de elaboração de uma proposta didática para o ensino de espanhol no Ensino Médio com o uso da Gamificação?

Assim, estabelecemos como objetivo geral desenvolver uma proposta didática gamificada para o ensino de espanhol no Ensino Médio. Na metodologia, utilizamos elementos da pesquisa de desenvolvimento (Dresch; Lacerda; Antunes Júnior, 2015), pois objetivamos a criação de um artefato educacional.

A proposta didática aqui apresentada foi construída durante uma pesquisa de mestrado e é um dos resultados apresentados na dissertação “Gamificação como proposta metodológica no ensino de Língua Espanhola: uma experiência em uma instituição pública de ensino do Maranhão” do Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica, da Universidade Federal do Maranhão.

Este artigo está estruturado da seguinte forma: inicialmente, conceituamos a Gamificação, relacionando-a com as TDIC e o ensino de línguas. Na sequência, discorreremos sobre a metodologia que foi utilizada na pesquisa. Em seguida, apresentamos a proposta didática gamificada e as mecânicas envolvidas em seu desenvolvimento. Por fim, faremos as considerações finais.

## **GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE LÍNGUAS**

O advento das tecnologias com a globalização e a difusão da internet, abriu espaço para práticas inovadoras no ambiente escolar, deixando em segundo plano o uso de práticas pedagógicas tradicionais. Conforme Carneiro (2012), a concepção tradicional de aprendizagem, na qual o professor é detentor do conhecimento e foco central do processo de ensino-aprendizagem, enquanto o aluno atua como sujeito passivo, vai contra os princípios de Paulo Freire (1996), “que acredita que o ato de ensinar vai muito além de

transferir conhecimento; o professor deve apresentar a seus alunos a possibilidade para a construção e a produção de seu próprio prazer” (Carneiro, 2012, p. 2).

Assim, a educação deixava de priorizar o ensino para enfatizar a aprendizagem, ou seja, o foco passa a estar no aluno e não mais no professor. Com isso, surgiram as metodologias ativas de ensino, que podem ser definidas como

alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino-aprendizagem nos aprendizes, envolvendo-os na aquisição de conhecimento por descoberta, por investigação ou resolução de problemas numa visão de escola como comunidade de aprendizagem (onde há participação de todos os agentes educativos, professores, gestores, familiares e comunidade de entorno e digital). (Moran, 2019, p. 7)

Entre as diversas metodologias ativas que foram criadas e conceituadas e buscando utilizar-se de elementos próximos aos estudantes e estratégias que já haviam sido testadas e aprovadas em sala de aula (o uso de jogos), temos a Gamificação. Gamificar é utilizar “o *design* de experiências digitais e as mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos” (Burke, 2015, s/p).

O termo Gamificação (do inglês *gamification*) não surgiu na área da Educação. Ela apareceu pela primeira vez em 2002, quando o programador Nick Pelling descreveu “a aplicação de interfaces cuja aparência era similar a jogos para tornar transações eletrônicas mais rápidas e confortáveis para o cliente” (Pelling, 2011 apud Burke, 2015, p. 18). Ele propôs que a interface dos sites eletrônicos fosse semelhante a um jogo, para que o cliente se sentisse mais incentivado a utilizá-la. Entretanto, há indícios de Gamificação ainda no início do século XX, quando a empresa estado-unidense de biscoitos e salgadinhos Cracker Jack começou a incluir brindes nas embalagens dos produtos.

Esse uso da Gamificação, objetivando motivar o cliente a comprar um produto ou a continuar mais tempo em um site, foi sendo visto como uma possibilidade no âmbito educacional para que os estudantes também se sentissem motivados a participar dos conteúdos e atividades em sala de aula.

De acordo com Filatro e Cavalcanti (2018, p. 164), Gamificar a educação tem como objetivo “estimular o pensamento criativo, o potencial de inovação e habilidades de liderança, colaboração e cooperação de aprendizes”. Para que isso ocorra, é necessário incentivar o engajamento e a autonomia dos discentes, o senso de responsabilidade pela própria aprendizagem e a aquisição de conhecimentos.

As autoras entendem a Gamificação como uma metodologia de ensino ativa e imersiva. Ativa, pois o estudante torna-se o centro do processo de ensino-aprendizagem, como sujeito ativo, participante e responsável por sua própria aprendizagem (Bacich; Moran, 2018); e imersiva, pois visa proporcionar uma experiência de aprendizagem significativa por meio da elaboração de roteiros físicos/analógicos e/ou simulações em ambientes virtuais interativos criados a partir da tecnologia (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Essa imersão remete à Teoria do Fluxo de Mihaly Csikszentmihalyi de 1975. O estudioso desenvolveu sua teoria ao explicar a sensação de profundo envolvimento que as pessoas sentem ao realizar atividades que consideram prazerosas. Para isso ele entrevistou centenas de pessoas, como jogadores de xadrez, maratonistas, ouvintes de música clássica ou até mesmo cirurgiões para descrever o que ele nomeou “estado de fluxo”. Ele mostrou que independentemente da atividade que desenvolviam, essas pessoas se motivavam profundamente ao realizar tais atividades, além de apresentarem padrões de comportamento semelhantes, como concentração e senso de controle da tarefa que estavam realizando (Lucchesi, 2019).

[O] Fluxo é descrito como o estado psicológico em que a pessoa está tão envolvida em uma atividade que nada mais parece importar, e ela continua realizando a atividade, mesmo com grande esforço, por pura satisfação em conduzi-la. Quando a pessoa sai do estado de fluxo e reflete sobre a experiência, ela sente que evoluiu, que a percepção sobre si mesma cresceu, e que gostaria de repetir a atividade que a induziu ao fluxo. (Marques; Miranda, 2022, p. 42),

Csikszentmihalyi (2013 apud Marques; Miranda, 2022, p. 42) sugere que as atividades que induzem o fluxo devem ter como estrutura basilar: regras que exigem o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades, objetivos claros, *feedback* das ações realizadas, possibilidade de se ter domínio da atividade, facilidade de concentração e engajamento e abstração da realidade. Assim, participar de uma atividade bem estruturada proporcionaria um sentimento de satisfação e crescimento pessoal.

Nesse sentido, evocamos os elementos de jogos que podem ser utilizados na Gamificação. Werbach e Hunter (2012) organizam os elementos dos jogos em três níveis hierarquicamente distribuídos: dinâmicas, mecânicas e componentes. As dinâmicas são “as interações entre o jogador e as mecânicas de jogo e compõem os aspectos do quadro geral de uma Gamificação” (Costa; Marchiori, 2016, p. 48). Elas definem, por exemplo, as emoções que provavelmente serão sentidas e a narrativa que será estabelecida no jogo. As mecânicas orientam o jogador a desenvolver ações dentro do jogo, delimitando o que

pode ou não ser feito e determinando o estilo que o jogo apresenta (ação e aventura, estratégia, RPG, esporte, simulação, entre outros). Já os componentes são elementos específicos utilizados na interface do jogo e são mostrados claramente ao jogador, como por exemplo o avatar (representação visual do jogador) e conteúdos desbloqueáveis que são acessados quando o jogador cumpre com requisitos previstos no jogo (Alves, 2015).

Entre as **dinâmicas** definidas por Werbach e Hunter (2012), temos: Emoção (diversão, tristeza, medo); Narrativa (torna o jogo coerente); Progressão (mostra ao jogador o avanço no jogo); Relacionamentos (interações entre jogadores); e, Restrições (limitações de liberdade do jogador no jogo). As **mecânicas** podem ser: Aquisição de recursos (coletar itens para atingir o objetivo); Avaliação/*feedback* (mostra como está a progressão do jogador); Chance (a ação do jogador possui resultados aleatórios); Cooperação/Competição (cria o sentimento de vitória ou derrota); Desafios (objetivos do jogo); Recompensas (benefícios adquiridos após alguma conquista no jogo); Transação (compra, venda ou troca de algo no jogo); Turno (cada jogador tem seu próprio tempo e oportunidade para jogar); e, Vitória (“estado” que define ganhar o jogo). Os **componentes** são representados por: Avatar (representação visual do personagem do jogador); Bens virtuais (itens coletáveis ou comprados do jogo); *Boss*/Chefão (desafio muito difícil que geralmente indica o fim de uma fase do jogo); Coleções (são formadas por itens acumuláveis no jogo); Combate (disputa); Conquistas (recompensa por realizar alguma atividade no jogo); Conteúdos desbloqueáveis (são acessados quando se cumpre um conjunto de requisitos); Emblemas/medalhas (representação visual de realizações dentro do jogo); Missão (indicação de o que o jogador deve fazer para conseguir uma conquista); Níveis (representação numérica da evolução do jogador. Aumenta na medida em que se avança no jogo); Pontos (juntos avançam os níveis); Presentes (distribuição de itens a outros jogadores); *Ranking* (lista de jogadores com as melhores performances); e, Times (possibilidade de jogar com outros para atingir o mesmo objetivo).

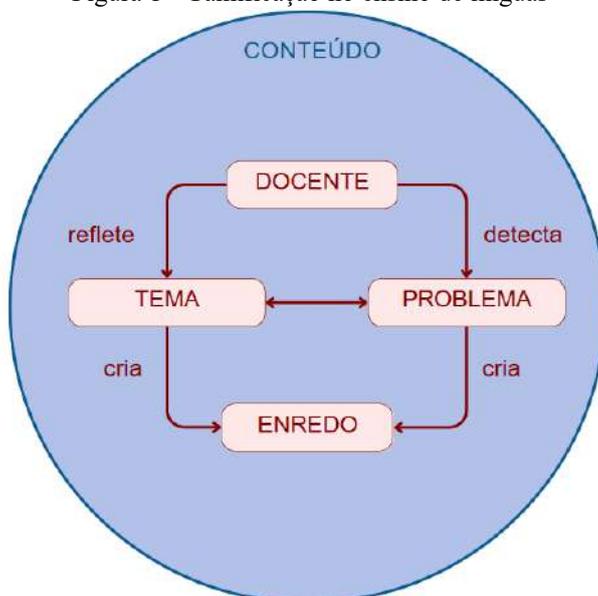
Não é necessário que um único jogo possua todos esses elementos. Eles podem ser mais simples, utilizando poucos elementos, ou mais complexos, utilizando mais itens disponíveis. Todos eles, entretanto, têm o objetivo de manter o jogador engajado e motivado a continuar exercendo a atividade, por isso é importante que o docente escolher para a elaboração de sua proposta gamificada elementos que façam sentido e estimulem o estudante a desenvolver a atividade.

Para gamificar o ensino de línguas, Leffa e Alves (2020) argumentam que a mera inserção de elementos de jogos não é sinônimo de sucesso. Para os autores, é necessário refletir sobre que elementos são essenciais para o desenvolvimento das habilidades linguísticas considerando principalmente o conteúdo que será gamificado.

Quast (2020) orienta que devemos lembrar que a Gamificação usa os elementos de jogos a fim de modificar a forma como os conteúdos são apresentados aos estudantes. Dessa forma, o foco da atividade deve ser o conteúdo e por isso deve-se pensar se e como a Gamificação pode ser inserida no contexto do que está sendo estudado.

Nesse sentido, o “elemento” mais importante da Gamificação é na verdade o conteúdo que será aprendido ao longo do uso da metodologia. Construímos então um diagrama para evidenciar os elementos que são utilizados pelo docente na elaboração de atividades gamificadas para o ensino de línguas (Figura 1)

Figura 1 - Gamificação no ensino de línguas



Fonte: Elaboração própria (2025).

Seguindo a proposta da Figura 1, para criar uma atividade gamificada, o docente deve antes de tudo refletir se o uso da Gamificação irá atingir os objetivos de aprendizagem que estão programados para os conteúdos da disciplina. Depois que determinar a relevância da Gamificação frente a esse conteúdo, ele passa aos demais itens para gamificar o ensino: definir o tema a ser gamificado, a partir dos objetivos de aprendizagem, do conteúdo da disciplina e do nível de conhecimento dos estudantes e/ou detectar um problema (real ou não) que será resolvido; criar o enredo da Gamificação,

apresentando a narrativa, personagens que comporão a história (e serão representados pelos alunos), o cenário onde vai se passar a atividade, as metas ou objetivos a serem atingidos, o *feedback* que o estudante irá receber a cada etapa e os demais elementos que comporão a atividade (dinâmicas, mecânicas e componentes).

## **METODOLOGIA DA PESQUISA**

A presente pesquisa, de natureza qualitativa, foi construída a partir da pesquisa de desenvolvimento (*Design-Based Research* – DBR), que segundo Dresch, Lacerda e Antunes Júnior (2015) consiste em uma investigação que tem como objetivo desenvolver e avaliar artefatos a serem utilizados para encontrar a solução para um problema. Na educação, este método é utilizado no desenvolvimento de produtos educacionais como o que foi proposto neste artigo.

A DBR é composta por quatro fases, a saber: delimitação do problema, desenvolvimento de soluções, ciclos iterativos<sup>3</sup> de aplicação e refinamento da solução em práxis e ainda reflexão sobre a solução e perspectiva de novos melhoramentos na solução apresentada. Esta pesquisa, entretanto, foca nas duas etapas iniciais da DBR (delimitação do problema e desenvolvimento de soluções), pois não foi possível aplicar, propor melhoramentos e refinar a solução, etapas que serão realizadas em pesquisas futuras.

Assim, delimitamos como problema: Quais as possibilidades de elaboração de uma proposta didática para o ensino de espanhol no Ensino Médio com o uso da Gamificação? A solução desenvolvida foi uma proposta didática gamificada baseada no Dia dos Mortos mexicano.

## **PROPOSTA DIDÁTICA GAMIFICADA PARA O ENSINO DE ESPANHOL**

De forma a responder o questionamento central desta pesquisa, estruturamos o que chamamos de proposta didática gamificada. Considerando a Figura 1, nossa proposta partiu da relevância dos conteúdos culturais que são estudados na disciplina de Língua

---

<sup>3</sup> A DBR caracteriza-se por ser iterativa, ou seja, ela não foi feita para terminar. A solução encontrada na pesquisa poderá ser reciclada a cada novo ciclo de estudos e transformar-se em um problema que passará por todo o processo de pesquisa e assim sucessivamente.

Espanhola no Ensino Médio. Assim, selecionamos como conteúdo a ser gamificado o *Día de los Muertos*.

O *Día de los Muertos* é uma comemoração tradicional do México que acontece todos os anos no início de novembro. Eles acreditam que nessa data as pessoas falecidas voltam à terra para visitar seus entes queridos. Estes, por sua vez, organizam altares com comidas e bebidas, cantam e tocam músicas nos cemitérios e em suas casas para receber os falecidos (INPI, 2019).

Para o entendimento da atividade, elaboramos o planejamento com as orientações pedagógicas necessárias para a sua aplicação, bem como os recursos e materiais tecnológicos e analógicos que podem ser utilizados pelos professores. Todos esses itens estão disponíveis no Produto Educacional que foi desenvolvido ao longo da minha pesquisa de mestrado e tem como título “Gamificando a Língua Espanhola: um guia teórico-prático de aplicação da Gamificação no ensino de Espanhol” (disponível em <https://tedebc.ufma.br/jspui/handle/tede/6316#preview-link0>).

As orientações e o planejamento da proposta destacam o nível de fluidez dos estudantes (A2/B1, segundo o MCER, 2002), além dos objetivos, duração e desenvolvimento das atividades (missões), que foram divididas em duas aulas de cem minutos (ou quatro aulas de 50 minutos) e seguem a organização do Quadro 1.

Quadro 1 – Planejamento e orientações pedagógicas da Proposta didática gamificada

<b>Proposta didática gamificada</b>	
Conteúdo/Tema: Día de Muertos	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer a cultura e os símbolos do Día de los Muertos;</li> <li>• Aprender vocabulário relacionado à celebração;</li> <li>• Praticar habilidades linguísticas (leitura, escuta, fala e escrita) de forma lúdica.</li> </ul>
Duração:	200 min (2 aulas de 100 min)
Desenvolvimento/ Metodologia:	<p><b>1ª Classe</b>  <b>Rompehielos:</b>          Iniciar a atividade <i>¿Qué sabes?</i> no <i>Kahoot!</i> com perguntas simples sobre o tema.          Os 3 primeiros colocados ganham <i>calaveritas</i> de papel (moeda que será utilizada para troca de prêmios).  <b>Misión 1: Altar de muertos</b>          Organize na sala de aula 3 espaços que serão chamados de <b>estações</b> (você pode juntar as carteiras dos alunos e distribuir os materiais das estações).          Estação 1: Texto sobre o <i>altar de muerto</i> (<i>¡en español!</i>) + cartões com perguntas sobre o texto.          Estação 2: Jogo da memória com imagens e vocabulário do Día de Muertos (<i>la vela, la catrina...</i>)          Estação 3: Imagem grande de um altar com espaços para escrever o nome dos itens em espanhol.          Divida os alunos em 3 grupos. Cada grupo deve iniciar a atividade em uma estação, a cada 10 min, os grupos rotacionam para a estação seguinte até que</p>

	<p>todos tenham passado pelas 3 estações. Cada estação concluída vale 5 <i>calaveritas</i>.</p> <p><i>Misión 2: Crea tu ofrenda</i></p> <p>Em grupos, os estudantes criam <i>ofrendas</i> para o <i>Altar de muertos</i>. Pode-se utilizar materiais como recortes de revistas, papéis coloridos ou o kit de imagens do Genially para montar um altar virtual.</p> <p>Logo, os grupos devem apresentar o seu altar. Se usar o vocabulário novo (<i>pan de muerto, cempasúchil...</i>), o grupo ganha 3 <i>calaveritas</i> a cada 5 palavras novas.</p> <p><i>Cierre:</i></p> <p><i>Una cosa que aprendí hoy...</i> Os alunos escrevem em cartões em formato de caveiras algo que aprenderam na aula.</p> <p>Para casa: <i>Busca qué significa cada uno de los elementos que componen la ofrenda de un altar de muertos.</i></p>
	<p><b>2ª Clase</b></p> <p><i>Repaso: Telearaña de preguntas</i></p> <p>Os alunos passam a bola respondendo perguntas sobre a aula anterior. Quem errar, vira um <i>esqueleto</i> e fica de pé até acertar uma pergunta.</p> <p><i>Misión 3: Concurso de catrinas</i></p> <p>Em duplas, os estudantes leem um texto sobre <i>La Catrina</i> e respondem questões referentes ao texto.</p> <p>Depois, eles criam uma <i>Catrina</i> (pode ser em desenho ou com materiais recicláveis) e escrevem uma biografia em espanhol (Ex. <i>¡Hola, soy la Catrina influencer! Tengo 20 años...</i>)</p> <p>Depois de apresentadas as <i>catrinas</i>, os alunos decidem 1º, 2º e 3º lugar que ganharão 10, 8 e 6 <i>calaveritas</i> respectivamente.</p> <p><i>Misión 4: Adivina el espíritu</i></p> <p>Jogo de mímica no qual os alunos deverão fazer mímicas com o vocabulário aprendido nas aulas.</p> <p>Quem acertar, ganha 1 <i>calaverita</i> por acerto.</p> <p><i>Misión 5: Tienda de flores</i></p> <p>Espaço para trocar as <i>calaveritas</i>. (<i>Profe</i>, você pode ser o vendedor ou escolher um estudante para representar o vendedor da <i>tienda</i>. — Caso seja possível, disponibilizar bombons, balas e caramelos, velas, flores <i>cempasúchil</i> e outros itens que remetam ao tema).</p> <p><i>Cierre: Termómetro de aprendizaje</i></p> <p>Para avaliar a atividade, disponibilizar um cartaz onde os alunos irão desenhar (ou colar adesivos) com carinhas ( 😊 😄 😐 😞 ) representando o que acharam da atividade.</p>
<p>Materiais/Recursos:</p>	<p><b>1ª Clase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calaveritas de papel (moeda utilizada para receber prêmios)</li> <li>• Atividade <i>¿Qué sabes?</i> no Kahoot!</li> <li>• Texto sobre o <i>altar de muerto</i> e cartões com perguntas sobre o texto</li> <li>• Jogo da memória</li> <li>• Imagem grande de um altar de muertos</li> <li>• Kit de imagens do Genially</li> <li>• Cartões <i>Una cosa que aprendí hoy...</i></li> </ul> <p><b>2ª Clase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola</li> <li>• Texto e questões sobre <i>La Catrina</i></li> <li>• Folhas em branco para desenhar <i>La Catrina</i></li> <li>• Bombons, balas, caramelos, flores (materiais para a <i>Tienda de flores</i>)</li> <li>• Cartaz para <i>Termómetro de aprendizaje</i></li> </ul>

Fonte: Elaboração própria (2025).

Conforme o Quadro 1, organizamos as atividades em *misiones* que deverão ser superadas pelos estudantes. A cada *misión* vencida, é possível receber *calaveritas de papel*, que representam a moeda que será utilizada no jogo (Figura 2).

Figura 2 – Calaveritas



Fonte: Elaboração própria (2025).

A proposta contempla atividades de compreensão de conteúdo e apreensão de vocabulário, estimulando o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas de forma lúdica. A intenção é fazer com que os estudantes aprendam enquanto conhecem o *Día de Muertos* e desenvolvem as habilidades sem perceber que estão aprendendo.

Ao introduzir aspectos tecnológicos na proposta, intencionamos aproximar o tema do estudante, apresentando ferramentas diversas que podem ser utilizadas por eles, como o *Kahoot!* (<https://create.kahoot.it/share/quiz-dia-de-los-muertos/90dd81d8-645d-4033-991b-e911625f9b9b>) e o kit de imagens de *altar de muertos* disponível no *Genially* (<https://view.genially.com/67f1388f254123fc6aa200b5/presentation-altar-de-muertos>), ambos criados por nós durante a pesquisa.

Além das TDIC, elaboramos materiais que podem ser impressos e utilizados nos espaços de aprendizagem presenciais. Todos os materiais estão disponíveis nas páginas 31 a 39 do Produto Educacional.

Os elementos de jogos que utilizamos na proposta gamificada foram:

- Dinâmicas: Emoção, Progressão e Relacionamento;
- Mecânicas: Aquisição de recursos, Avaliação e feedback, Cooperação e Competição, Desafios, Recompensas e Transação;
- Componentes: Bens não virtuais, Conquistas, Emblemas/Medalhas, Missão, Pontos e Times.



Apesar de não termos realizado as duas etapas finais da pesquisa DBR, fizemos uma validação da proposta didática gamificada com seis docentes de espanhol e três docentes da área de Educação. A validação constou de discussões livres acerca da proposta elaborada e permitiu que fossem sugeridas algumas adaptações, como a inserção de mais atividades que utilizem as TDIC, principalmente no segundo dia de aula da proposta. A intenção é utilizar ferramentas tecnológicas nas avaliações dos dois dias de atividades, construindo, por exemplo, um formulário virtual para que os estudantes se autoavaliem e/ou avaliem a proposta gamificada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Gamificação é uma metodologia de ensino utilizada em várias áreas do conhecimento. No ensino de Língua Espanhola, entretanto, poucas são as investigações que se referem ao uso de atividades gamificadas. Motivados por isso, desenvolvemos esta pesquisa que tem partiu do seguinte questionamento: Quais as possibilidades de elaboração de uma proposta didática para o ensino de espanhol no Ensino Médio com o uso da Gamificação? e teve como objetivo geral desenvolver uma proposta didática gamificada para o ensino de espanhol no Ensino Médio.

Nesse sentido, produzimos uma proposta didática gamificada contendo o nível de fluência dos estudantes, os objetivos, duração e procedimentos a serem seguidos pelos docentes, além de todos os recursos digitais e analógicos para a aplicação das atividades. A elaboração desse material ocorreu ao longo da pesquisa de mestrado que culminou na dissertação intitulada “Gamificação como proposta metodológica no ensino de Língua Espanhola: uma experiência em uma instituição de ensino do Maranhão” (Bezerra, 2025).

Após a construção das atividades, a proposta foi validada por pares (docentes de Espanhol e Educação) quanto à sua coerência teórica e aplicabilidade prática, demonstrando potencial para ser testada em contextos reais de ensino.

Dessa forma, concluímos que a pesquisa respondeu ao questionamento inicial e cumpriu seu objetivo de desenvolver um material pedagogicamente fundamentado, destacando-se como contribuição para o campo de estudos. Ainda, indicamos a realização de estudos futuros que avaliem a eficácia da proposta em situações reais de aprendizagem e possam fundamentar, seguindo os parâmetros da pesquisa de desenvolvimento (DBR),



ciclos iterativos de aplicação e o refinamento da proposta didática, objetivando outros melhoramentos da atividade.

## ABSTRACT

Gamification, when used strategically in language teaching, aims to enhance student engagement and motivation throughout the teaching-learning process in the target language. In this context, it is important that teachers feel prepared to develop gamified teaching proposals based on Digital Information and Communication Technologies in learning spaces. Based on this assumption, this research aims to develop a gamified teaching proposal for teaching Spanish in high school, using development research as a methodology. The research is based on the principles of gamification, flow theory, and active approaches to language teaching. The proposal was developed during master's research and is one of the results presented in the dissertation GAMIFICATION AS A METHODOLOGICAL PROPOSAL IN SPANISH LANGUAGE TEACHING: an experience in a public educational institution in Maranhão from the Graduate Program in Basic Education Management at the Federal University of Maranhão. The main results presented are the complete structure of the gamified teaching proposal; the proposed gamification system, with its playful elements (missions, scoring, and feedback); and pedagogical guidelines for implementation. The proposal was validated in terms of its theoretical coherence and practical applicability, demonstrating potential for testing in real teaching contexts. We conclude that the research fulfilled its objective of developing pedagogically sound material, standing out as a contribution to the field of study, and we recommend future studies to evaluate the effectiveness of the proposal in real learning situations.

**Keywords:** Gamification; Teaching Spanish; Development Research; Didactic Proposal.

## REFERÊNCIAS

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

BEZERRA, Daiane Leite Chaves. **Gamificação como proposta metodológica no ensino de Língua Espanhola:** uma experiência em uma instituição de ensino do Maranhão. 2025. 249 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação). Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica, Universidade Federal do Maranhão, São Luís-MA, 2025.

BURKE, Brian. **Gamificar:** como a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CARNEIRO, Roberta P. Reflexões acerca do processo ensino-aprendizagem na perspectiva freireana e biocêntrica. **Revista Thema**, Pelotas, v. 9, n. 2, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/145>. Acesso em: 30 ago. 2024.

COSTA, Amanda; MARCHIORI, Patrícia. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **InCID: R. Ci. Inf. e Doc.**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, set. 2015/fev. 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912/103928>. Acesso em: 15 ago. 2024.



DRESCH, A.; LACERDA, D.; ANTUNES JÚNIOR, J. **Design Science Research: Método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia.** Porto Alegre: Bookman, 2015.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina C. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa.** São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

INPI. Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. **Conoces el significado de los elementos de una ofrenda de Día de Muertos?** México. Disponível em: <https://www.gob.mx/inpi/articulos/conoces-el-significado-de-los-elementos-de-una-ofrenda-de-dia-de-muertos>. Acesso em: 07 ago. 2025.

LEFFA, Vilson J.; ALVES, Carolina Fernandes. Como um Jogo: Gamificação Responsiva no Ensino de Línguas. **Revista Linguagem em Foco**, v.12, n.2, 2020. p. 207 - 226. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3671>. Acesso em: 22 mai. 2025.

LUCCHESI, Ivana L. **Avaliação do estado de interesse e do estado de fluxo por meio de jogos digitais educacionais no ensino da matemática.** 2019. 96 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação). Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS, 2019.

MARQUES, Fábio Phillip Rocha; MIRANDA, Leonardo Cunha. Design de jogo e experiência de fluxo: Reflexão e desafios na perspectiva da teoria do fluxo. *In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), Anais...*, p. 41-50, 2022. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/23633/23462](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23633/23462). Acesso em: 19 ago. 2024.

MCER. **Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.** Ministério de Educação, Cultura e Deporte. Madri: Anaya, 2002.

MORAN, José. **Metodologias ativas de bolso:** como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda. São Paulo: Editora do Brasil, 2019.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In: BACICH, LÍlian; MORAN, José (orgs.) Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.* Porto Alegre: Penso, 2018.

QUAST, Karin. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. **Rev. Bras. Linguística Apl.**, v. 20, n. 4, p. 787-820, 2020.