



## TECNOLOGIAS DIGITAIS: ESPANHOL APRENDENDO OU ENTRETENDO.

Talison Sadrak de Oliveira<sup>1</sup>

### RESUMO

O crescimento com o uso dos jogos digitais na sociedade atual e assim como instrumento pedagógico, sensibilizando e influenciando na observância da existência ou não da sua potencialidade. Associado ao ensino abrange estratégia metodológica que se bem planejadas, em reconhecimento do games e do próprio público alvo, podem despertar o interesse dos docentes na criação de aulas mais dinâmicas e atrativas, assim também aos discentes nas aulas desenvolvendo habilidades e competências necessárias para a aprendizagem de língua espanhola, que em muitos momentos tem se tornado de maneira subestimada, por proximidade com a língua portuguesa ou por ser ofertada como segundo idioma, visto com menor peso acadêmico. Com base nas teorias de Ausubel (1980), Lévy (1999), Almeida e Valente (2011) entre outros, se desenvolve uma discussão sobre as novas tecnologias no ambiente educacional, proporcionando uma aprendizagem significativa, interativa e colaborativa, quanto ao uso de jogos para apresentar conteúdos de lexicais e gramaticais na língua espanhola, como o intuito de usar e compreender o idioma. Trata-se de uma experiência de formação profissional em para alunos da graduação do curso de espanhol da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN em colaboração com a professora da turma, cuja finalidade é apresentar plataformas de jogos educativos como wordwall, kahoot e outros, assim como jogos de entretenimento com objetivo não educativos, mas que podem ser adaptados para o ensino de um idioma. O aula realizada pode trazer uma conscientização sobre os benefícios encontrados no reconhecimento das novas tecnologias, nos formatos dos jogos, ao desenvolver o lado criativo dos professores, par anovas, e assim promover uma melhor aprendizagem da língua espanhola, através de formatos mais dinâmicos, que faz o docente desenvolver o protagonismo dos estudantes, assim como o se próprio.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais, Tecnologias Educacionais, Formação de Professores, Ensino e Aprendizagem, Língua Espanhola

---

<sup>1</sup>Mestrando do Curso de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais – Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, [talisonsadprak15@gmail.com](mailto:talisonsadprak15@gmail.com);

## **INTRODUÇÃO**

O crescimento com o uso dos jogos digitais na sociedade atual e assim como instrumento pedagógico, sensibilizando e influenciando na observância da existência ou não da sua potencialidade. Associado ao ensino abrange estratégia metodológica que se bem planejadas, em reconhecimento do games e do próprio público alvo, podem despertar o interesse dos docentes na criação de aulas mais dinâmicas e atrativas, assim também aos discentes nas aulas desenvolvendo habilidades e competências necessárias para a aprendizagem língua espanhola, que em muitos momentos tem se tornado de maneira subestimada.

O uso da tecnologia, sobretudo os jogos digitais, trazem a aula o ludismo para ensinar o léxico e a gramática de forma interligadas. facilitando a aprendizagem dos alunos e promovendo que o docente atue como mediador e motivador para desenvolvimento criativo e protagonismo dos alunos na aquisição da língua espanhola

A importância de oferecer um letramento digital à sociedade acontece com as novas formas de interação e comunicação consumidas em grande demanda pela população mundial e este fator se reflete também no setor educacional. Fazer com que as pessoas saibam e possam usar tecnologias digitais no cotidiano contribui para a ampliação na construção e aquisição do conhecimento, devido ao seu alcance e acesso imediato e em qualquer lugar.

Letramentos Digitais são conjuntos de letramento (práticas sociais) que se apoiam, entrelaçam e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente. (BUZATO, 2006, p.16)

A fim de promover de trazer à tona as discussões e reconhecimentos das tecnologia digitais como aparatos pedagógicos para promoção de ambientes educativos mais lúdicos e atrativos através de jogos no ensino de língua espanhola que possam auxiliar na atuação dos professores, este trabalho tem como objetivo mostrar como o uso de novas tecnologias através do uso de jogos podem enriquecer o ensino de língua Espanhola.

Seguindo os avanços das TIC, a formação de docentes na área é de fundamental importância para criar um vínculo mais próximo dos profissionais com os estudantes, assim como criar uma cultura de cuidado na escolha e planejamento de aulas usando jogos digitais.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

Durante a realização da pesquisa os materiais usados foram slides com apresentação das

teorias que rege esta investigação. Inicialmente foi elaborado o plano de trabalho apresentado aos participantes da oficina, neste momento foram selecionados os autores como alicerce teórico, além de apresentar o conteúdo de uma maneira mais lúdica e tecnológica na criação dos slides.

A fase de aplicação da pesquisa aconteceu com o desenvolvimento da oficina no laboratório de informática do Instituto Ágora, localizado na Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN e responsável por sediar cursos e programas de idiomas da universidade.

Neste momento foram necessários além do projetor para exposição de slides, também foram usados aparelhos de celulares, computadores e rede de wifi para acesso a internet, onde são apresentados uma nuvem de palavras construídas com as definições de tecnologia na escola pelos participantes da oficina, e ainda jogos na prática, através dos aplicativos *Kahoot* e *Wordall*.

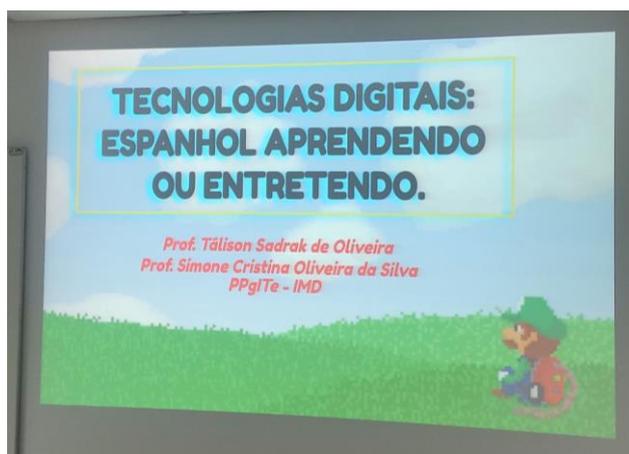


Imagem 1

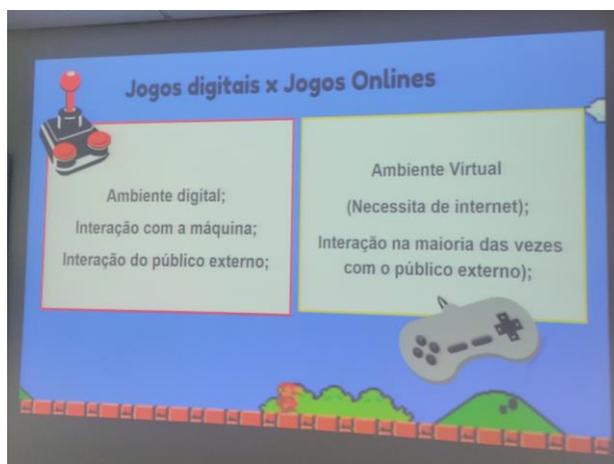


Imagem 2

Foram apresentados durante a realização da oficina jogos construídos pelo professor ministrante, cujos jogos foram usados nas aulas de língua espanhol no ensino regular, nas escolas onde o professor atua. Para isto foram apresentados dois jogos: o primeiro em formato de kahoot, com perguntas sobre cores em língua espanhola, e outros jogos em formato wordall relacionados a perguntas e respostas sobre cultura dos países hispano falantes.

Por último o uso de esqueletos de planos de aulas a serem preenchidos pelos discentes e os graduandos dos cursos de letras da UFRN, onde deveriam criar aulas inspiradas no uso de jogos digitais com o objetivo promover um processo de aprendizagem mais eficaz e atrativo, usando metodologias ativas.



Imagem 3

## REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos digitais representam uma grande parcela do acesso da sociedade a tecnologia, principalmente para o entretenimento. Contudo, pensar na associação de *games* no ambiente escolar pode gerar signos motivacionais aos estudantes, e não podemos restringi-los apenas aos jogos educativos, mas também aos criados para satisfação do mercado e sem grande visibilidade pedagógica. Saber selecionar e planejar aulas adaptando jogos para o âmbito pedagógico necessita cautela e conhecimento do docente, assim como conhecimento sobre o público alvo, mas não é algo que se deva rechaçar por comodidade.

O aparato jogo digital pode revelar o que David Ausubel chama de aprendizagem significativa, onde os conhecimentos prévios do discente é considerado na construção do processo de ensino e aprendizagem, a fim de, criar um vínculo de maior proximidade entre o estudante e o conteúdo, pois as situações que eles são expostos são repletas de traços do cotidiano dos aprendizes.

De acordo com Ausubel (1968, p. 8 *apud* Farias, 2022, p. 62)<sup>2</sup>, a aprendizagem significativa é “[...] uma ciência aplicada que tem um valor social, interessada não em leis gerais da aprendizagem em si mesmas, mas em propriedades de aprendizagem, que possam ser relacionadas a meios eficazes de deliberadamente levar a mudanças na estrutura cognitiva.”

Associado ao ensino abrange estratégia metodológica que se bem planejadas, em reconhecimento do games e do próprio público alvo, podem despertar o interesse dos docentes na criação de aulas mais dinâmicas e atrativas, assim também aos discentes nas aulas desenvolvendo habilidades e competências necessárias para a aprendizagem de língua espanhola, que em muitos momentos tem se tornado de maneira subestimada, por proximidade com a língua portuguesa ou por ser ofertada como segundo idioma, visto com menor peso acadêmico.

Na visão de Almeida e Valente (2011) o computador é peça fundamental no descobrimento do mundo, sendo assim, é de suma importância a inclusão da tecnologia digital no currículo escolar, para motivar os alunos na busca do conhecimento e novas formas de aprendizagem, de maneira mais ativa e no caso do ensino do idioma espanhol proporciona a interação com pessoas e materiais nativos da língua estrangeira.

Para Pierre Levy (1999) o ciberespaço é um espaço que privilegia a interação e comunicação entre pessoas, assim sendo a difusão de informações e conhecimentos podem criar novos ambientes de aprendizagem de forma criativa, prática, lúdica e atrativa. servindo como aparato auxiliar no trabalho do professor e na construção do conhecimento do aluno.

O ciberespaço (que também chamei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (Lévy, 1999, p. 17)

Usar as metodologias ativas na educação traz novos olhares ao trabalho docente e o seu caminho para proporcionar uma aprendizagem mais efetiva. Cristiane Soares (2021), revela que o uso de novas ferramentas digitais no sistema pedagógico cria novas perspectivas sobre o uso dos meios de comunicação, além de colocar o estudante como centro do processo de aprendizagem, facilitando o desenvolvimento de várias habilidades e fomentando o discurso de novos conhecimentos.

---

<sup>2</sup> AUSUBEL, D. P. Educational psychology: a cognitive view. Nova York: Holt, Rinehart and Winston, 1968.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

No uso das atribuições como formador de docentes a universidade leva a teoria ao seio dos estudantes, alicerçando a prática dos futuros docentes o que acontece muitas vezes de forma tardia por falta de espaço nas escolas para realização do trabalho de campo, muitas vezes acontecendo este contato direto com a sala de aula, apenas nos últimos períodos do curso de graduação.

Apresentar aos futuros professores as tecnologias como aparatos auxiliares do trabalho docente e facilitador do conhecimento dos estudantes estreita a relação entre ambas as partes. Toda a criação do vínculo e inserção de TIC na educação se bem planejado tende a usar o que já está sendo usado pelos estudantes no dia a dia.



Imagem 4

Usar a tecnologia a favor da aprendizagem faz os licenciados de espanhol ter novas ferramentas, que muitas vezes já fazem parte também do seu dia-dia como fonte de materiais nativos e até como proposta de novas adaptações dos jogos digitais do entretenimento para o ambiente pedagógico de forma responsável e reconhecimento aos interesses do seus público alvo.

Ao usar os jogos digitais em sala de aula, existe a busca por proporcionar o protagonismo do aluno e aproximando a relação destes com os docentes, em que este deixa de ser o centro do conhecimento e vira o mediador do processo. Em destaque o ludismo e a forma atrativa de ensinar.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Na educação estar em constante atualização é de extrema importância. Para isso, é fundamental o docente e os futuros professores sentirem que o seu papel na educação está além de reproduzir conhecimento, e sim, de como ensinar, a ponto de tornar-se o aluno como participante ativo no processo de aprendizagem, ativando a sua criatividade.

Sendo assim, usar as novas tecnologias como os jogos digitais que estão no cotidiano da sociedade, é uma ótima oportunidade de ensinar idiomas como espanhol de maneira mais atrativa e real, colocando o aluno em situações reais que os jogos atuais trazem em seus contextos.

Criar uma ponte entre futuros docentes e os novos processos de ensino podem facilitar a caminhada e abrir a visão para os novos formatos de ensinar, além de poder mostrar aos graduandos de letras língua espanhola como criar aulas mais lúdicas e atrativas aos olhos do estudante, com o intuito de melhorar o desempenho das aulas e do próprio processo de ensino e aprendizagem do idioma.

Os jogos digitais por estarem cada vez mais próximo do cotidiano das populações atuais e serem tão usados nos espaços de entretenimento, podem ser revelados ótimos aparatos de ensino se bem pensados e planejados, promovendo aulas mais atrativas aos alunos para poderem disfrutar delas e do próprio docente na aplicação dela, tornando o processo pedagógico prazeroso para ser desenvolvido.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, V. P. de. **Abordagem comunicativa no ensino de língua estrangeira** - legado de Dell Hymes ou de Noam Chomsky?. Curitiba - SC. Anais do VII Congresso Internacional da ABRALIN. 2011.

AUSUBEL, David P., NOVAK, Joseph D., HANESIAN, Helen. Psicologia educacional. Tradução Eva Nick. Rio de Janeiro: Interamericana , 1980

BUZATO, M. E. K. **Letramentos digitais e formação de professores**. São Paulo: Portal Educaede. 2006, p. 16 . Disponible en: <[http://www.educarede.org.br/educa/img\\_conteudo/marcelobuzato.pdf](http://www.educarede.org.br/educa/img_conteudo/marcelobuzato.pdf)> Acesso em: 18 de junho de 2022.

FARIAS, G. B. Contributos da aprendizagem significativa de David Ausubel para o desenvolvimento da Competência em Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação (online)**, v. 27, p. 58-76, 2022. Disponível em <https://www.scielo.br/j/pci/a/ZSNC6yjPGkG6t5kTQHC3Wxp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 12 de jun. de 2023.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. (Coleção TRANS). São Paulo: Ed. 34, 1999.

SOARES, Cristina. Metodologias ativas: Uma nova experiencia de aprendizagem. 1º ed. São Paulo: Cortez. 2021. ePub.