

TECNOLOGIAS DIGITAIS: ESPAÑHOL APRENDENDO E ENTRETENDO

Táilson Sadrak de Oliveira¹

RESUMO

O uso da tecnologia, sobretudo os jogos digitais, trazem a aula de língua espanhola e outras disciplinas, o ludismo para ensinar o léxico e a gramática de forma interligadas, facilitando a aprendizagem protagônica dos alunos e promovendo que o docente atue como mediador e motivador para desenvolvimento criativo. Mas, muitos professores, mesmo em contato com a tecnologia atual, ainda têm dificuldades de adaptar as ferramentas para a sala de aula, o que muitas vezes o põe contra o uso, por exemplo, de jogos digitais, por pensar que são criados para entreter e não para ensinar. Desta forma, o objetivo deste estudo é apresentar o potencial dos jogos digitais como artefato didático auxiliares no trabalho docente na aula de língua espanhola. Embasado nas teorias de Almeida (2011), Ausubel (1980) e Levý (1999), tratamos o meio digital como espaço de promoção da aprendizagem como facilitador do trabalho do docente e protagonismo estudantil. Para isso, foi realizada uma pesquisa-ação, de natureza qualitativa, com o intuito de promover formação docente com estudantes do curso de Graduação em Letras Língua Espanhola, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, através de uma oficina formativa para docentes em formação, onde foram apresentadas teorias e plataformas de jogos digitais com potencial didático no ensino de idiomas, através de metodologias ativas, apresentando ainda experiências de sala de aula realizadas anteriormente com os jogos expostos. Ao final os participantes planejaram uma aula, pondo em prática os conhecimentos adquiridos e além da sua criatividade dos mesmos. A partir dessa experiência, concluímos que os jogos digitais em sala de aula revelam o lado criativo do docente e do aluno, com aulas mais atrativas e dinâmicas, não apenas tornando o docente mero reprodutor do conhecimento, a ponto de tornar o aluno como participante ativo no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: TICS, Jogos Digitais, Língua Espanhola, Aprendizagem, Formação docente.

¹ Mestre em pelo Programa de Pós Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE) pelo Instituto Metrópole Digital (IMD), da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Professor permanente de Língua Espanhola, lotado na I DIREC da Secretaria Estadual de Educação e Cultura do Rio Grande do Norte (SEEC/RN). CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2340916153949044>. E-mail: talisonsadrak15@gmail.com.



INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), no contexto social e pedagógico, buscam um sistema educativo motivador e eficiente como objeto de ensino e aprendizagem. Entre as chamadas metodologias ativas, os jogos digitais têm se destacado.

O crescimento com o uso dos jogos digitais na sociedade atual sensibilizando e influenciando na observância da existência ou não da sua potencialidade e como esse instrumento pode ser um promotor de aquisição do espanhol como língua estrangeira, faces ao ato comunicativo e atrativo.

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.

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 protagônico do alunos na aquisição da língua espanhola.

Segundo Almeida e Valente (2011, p. 19), “A integração de tecnologias ao currículo abre novos horizontes em relação à flexibilização da hierarquia espaço temporal, dos tempos e espaços da escola, potencializando novas formas de aprender, ensinar e lidar com o conhecimento”.

No ambiente escolar, em especial o ensino de espanhol como língua estrangeira (E/LE), pode ser potencializado no ambiente dos jogos digitais, estimulando a face inventiva dos discentes, provocando um maior engajamento em sala de aula.

Tudo isso, se torna possível quando o docente atua de forma responsável e criativa desde o planejamento de aula, até a mediação durante a aplicação da aula, e no ensino do idioma espanhol esse contexto pode ser apresentado de forma global e dinâmico.

É o que ocorre quando um docente de língua espanhola faz uso dos jogos em suas aulas: ele pensa em um tema em específico e o implementa com base em um jogo. Nesse contexto, pode-se perceber maior interesse por parte do estudante, porque o jogo propicia uma nova forma de aprendizagem, distinta



da que o aluno está acostumado. Ademais, permite que o aluno desenvolva o conhecimento da língua estrangeira, estudando de um modo divertido e dinâmico. (Silva, 2020, p. 12)

Ainda que os jogos digitais estejam em diferentes locais e contextos, o seu uso com artefato didático ainda causa espaço, sendo visto por muitos professores como um empecilho ou apenas como um instrumento de passatempo, muitos mesmo em contato com a tecnologia atual, ainda têm dificuldades de adaptar as ferramentas para a sala de aula, o que muitas vezes o põe contra o uso, por exemplo, de jogos digitais, por pensar que são criados para entreter e não para ensinar.

Segundo Almeida (2009, p. 23), os jogos ambientados em plataforma tecnológicas tem em seus conteúdos o fator diversão que são grandes promotores de um processo de aprendizado atrativo.

Os jogos virtuais permitem experimentar e concretizar os conteúdos mais abstratos, complexos de áreas diversas no ensino. Diversos autores apontam como positivos os jogos virtuais no processo de ensino e aprendizagem. Prensky (2001) enfatiza alguns aspectos motivacionais que devem ser considerados ao se falar de *video games*: divertimento, engajamento, estrutura, experiência no fazer, fluxo de continuidade, aprendizagem, criatividade e interação.

Desta forma, o objetivo deste estudo é apresentar o potencial dos jogos digitais como artefato didático auxiliares no trabalho docente na aula de língua espanhola. A partir do foco na formação docente, de estudantes de graduação de letras em língua espanhola.

Perpassando pelo reconhecimento de que os jogos estão divididos em categorias, pretendemos explorar desde o jogo educativo e ainda jogos de entretenimento como artefato didático, promovendo a afirmação continuado com graduandos do curso de Letras Língua Espanhola, que não tem contato constante com a formação tecnológica para uso em sala de aula.

Quando falamos com contexto educacional a importância de desenvolver um currículo plural é imprescindível. Mas, nos perguntamos se todos os docentes conseguem aplicá-lo apenas com o histórico de experiências em sala de aula, e entendemos que ao falar em aprendizagem baseada em jogos esbarramos na preocupação em usar um artefato que não se tem domínio ou se julga infantil, o que provoca um rechaço como auxiliar didático.

Contudo, é imprescindível entender as mudanças que a educação é constante e a promoção de formação continuada deve acompanhar os novos formatos e maneiras de



ensinar. Aulas lúdicas com aplicação de contextos reais são de grande importância para o desenvolvimento da comunicação, que é um dos principais objetivos da aprendizagem de uma língua estrangeira, como o idioma espanhol.

A educação deve ser uma construção em vias de mão dupla. O docente precisa conhecer a importância de saber em qual contexto social o seus alunos está inserido e usar estes fatores para elaborar os seus diálogos contantes.

Para Freire (2011, p. 74), “ A esperança de que professor e alunos juntos possamos aprender, ensinar, inquietar-nos, produzir e juntos igualmente resistir aos obstáculos a nossa alegria.”

Em complemento, a teoria de Vygotsky traz a aprendizagem como fruto das experiências sociais, em que o desenvolvimento cognitivo ocorre através das interações com outros indivíduos, utilizando-se de instrumentos e signos escritos e orais que estabelecem significado e estabelecem comunicação.

O docente não deve ser visto como único detentor do conhecimento, mas como mediador do conhecimento, alguém que cria condições para que o estudante avance em sua zona de desenvolvimento proximal (ZDP), promovendo o protagonismo estudantil, com auxílio de alguém mais experiente.

Este trabalho colaborativo é claramente delineado no conceito vygotskiano de Zona de Desenvolvimento Potencial (ZDP), um dos elementos chave para a compreensão do enfoque sócio-cultural. A aprendizagem, de acordo com este conceito, se dá em um espaço de negociação de significados em que duas ou mais pessoas, diferenciadas assimetricamente por graus distintos de conhecimento, buscam compreender o ponto de vista do outro, explicitando seus próprios, engajando-se, assim, em intensa interação, com o objetivo de construção de novos conhecimentos ou habilidades. Todos os participantes, idealmente, comprometem-se a colaborar, seja ensinando o que sabem, da melhor forma que puderem, ou esforçando-se para aprender o que ainda não sabem. (Romero, 2008, p. 403-404)

Em sua teoria, Vygotsky (1991) reforça ainda que a comunicação surge como meio pelo qual a interação entre os seres humanos ocorre, e tudo isso é possível pelo exercício da linguagem pelos sujeitos, dentro das suas relações sociais.

Ao empregar tecnologia em sala de aula o docente desenvolve no aluno um potencial em demonstrar o que ele já sabe e a partir disso o educador pode unir conhecimentos prévios com os conteúdos da aula de espanhol.

Ensinar um novo idioma requer motivação e esse fator pode ser encontrado nos jogos digitais, pois através de tecnologias como games e fóruns de jogos é possível ter



contato direto com pessoas hispano falantes e com materiais nativos, o que aproxima o aprendiz do seu objeto de aprendizagem de maneira divertida.

Segunda a teoria de Davida Ausubel (1968, p. 8 *apud* Farias, 2022, p. 62)², 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.”

Para um aprendizagem significativa nos termos educativos atuais e aproximados com realidade dos estudantes de diversas situações sociais, o reconhecimento dos novos espaços de comunicação fazer parte da formação docente, entender que o ciberespaço é um novo e rico formato de comunicação, facilita o professor em suas atuação dinâmica, lúdica, se bem planejada. Através do jogos digitais educativos ou de entretenimento o ensino lúdico e de qualidade é possível.

O ciberespaço (que também chamei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo específica 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)

Quando a escola insere cultura digital em seu contexto, se aproxima cada vez mais da realidade da sua sociedade. Esse aspecto é essencial para o ensino de línguas estrangeiras, principalmente de uma E/LE, por permitir que o aprendizado ocorra dentro de um ambiente que engloba linguagem, interação e ludicidade, imprescindíveis no processo comunicativo.

Almeida (2011) em seu texto, destaca que conhecer os novos formatos tecnológicos e sua usabilidade deve estar a serviço da pedagogia, e não o contrário. O papel do dente é o de mediador e orientador, guiando o processo de aprendizagem da moda a estimular o papel do protagonista na construção de saberes, sejam elas individuais ou em conjunto.

A escola pode ser considerada um local de criação e desenvolvedora da criatividade, se houver um bom planejamento e aplicação de ações de aprendizagem baseadas no uso da língua em situações reais, motivadas pelo docente.

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



Como explica Moran (2018, p. 40): “O professor como orientador ou mentor ganha relevância. O seu papel é ajudar os alunos a irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, motivando, questionando, orientando”

Em seu texto, Oliveira (2024) apresenta um quadro que revela as perspectivas dos professores e alunos quanto ao ensino e aprendizado de espanhol, e o quão das perspectivas dos alunos estão voltadas para uma aprendizagem com novos recursos tecnológicos. O que deve refletir no professor que usa em suma métodos tradicionais de ensino.

Quadro 1- Processo cognitivo de aprendizagem pelo uso da língua

Processo cognitivo de aprendizagem pelo uso da língua	
Professor (a)	Aluno (a)
Sistematização gramatical	Interação
Aprendizagem baseada no uso de regras gramaticais	Aprendizagem harmônica com o uso do léxico e da gramática para fins comunicativos
Aluno passivo	Aluno ativo
Uso de materiais fixos (livro didático)	Uso de materiais diversificados (jogos etc.)

Fonte: Oliveira (2024)

Para isso, é importante entender que humanidade reflete no seu processo de construção do conhecimento os aspectos de seu cotidiano e cabe ao docente entender o que perpassa ao seu redor e na vida dos seus discentes, para elaborar nos planos de ensino alinhados com os diálogos atuais no âmbito da tecnologia.

No ensino de E/LE, tecnologias como os jogos digitais promovem o contato direto com materiais e seres nativos do idioma, conhecendo as mais variadas expressões culturais de maneira construtivista, onde a construção conhecimento vai dos conteúdos escolares ao encontro dos conteúdos culturais.

O ambiente gamer consegue em grande parte de sua construção e se bem planejado pelo docente desenvolver as quatro habilidades da aprendizagem, sendo elas: a competência escrita, a competência leitora, a competência oral e a competência auditiva.



METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A formação de professores para o uso de tecnologias digitais como os jogos, inseridos no contexto do ensino de língua espanhola como segundo idioma, é uma realidade a ser proporcionada dentro da universidade junto ao ensino da teoria, como forma de antecipar um pouco das bases da prática nas salas de aulas atuais e preparar o futuro docente para os desafios que a sociedade contemporânea tem enfrentado quanto a revolução tecnológica que faz necessária uma atuação constante do conhecimento

A partir da aplicação de oficina de formação docente, com duração de três horas foi ministrada para alunos do curso de graduação em Letras em Língua Espanhola da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, no turno noturno, no segundo semestre do ano letivo de 2024, no laboratório de centro de línguas , que deu origem à presente investigação.

A fim de atingir o objetivo estabelecido previamente, este estudo trata-se de uma pesquisa-ação, por se inserir diretamente no campo de pesquisa junto aos participantes e colocar em prática a teoria estudada, em situações de colaboração mútua, como explica Gil (2002).

Tripp (2005, p. 446), ainda conceitua a pesquisa-ação desenha-se em um ciclo: “Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação”.

A presente pesquisa foi realizada com base na abordagem de análise de dados qualitativa, cujo objetivo é entender como o professor aprende e como essas aprendizagens adquiridas podem refletir nas suas práticas, sem considerar quantificação de respostas ou dados numéricos que possam medir de maneira exata o procedimento de ensino que deve levar em consideração as práticas humanas e sociais.

Em sua teoria voltada a actualização das pesquisas científicas, os estudiosos Sampieri, Collado e Lucio (2013, p. 33) definem a abordagem qualitativa, “Utiliza a coleta de dados sem medição numérica para descobrir ou aprimorar perguntas de pesquisas no processo de interpretação”.

Para coleta de informações, a pesquisa possui cunho empírico. Baseada nos dados a serem analisados, efetuada no curso da realidade concreta da universidade está ambientada o cenário de formação docente para o futuro, onde toda a ação a ser



observada ou aplicada acontece com a atuação de participantes com perfis distintos, inseridos em um mesmo cenário educativo, mesmo que o objetivo da turma seja a formação no curso de graduação em Língua Espanhola.

Assim sendo Gerhardt e Silveira (2009, p. 18) definem o conhecimento empírico como “[...] o conhecimento que adquirimos no cotidiano, por meio de nossas experiências. É construído por meio de tentativas e erros num agrupamento de ideias. É caracterizado pelo senso comum, pela forma direta e espontânea de entendermos

Quadro 2 - Etapas de aplicação da investigação

Etapa de aplicação da investigação	Descrição das etapas de aplicação da investigação
Oficina formativa.	Apresentação de conceitos e teóricos sobre tecnologias digitais, metodologias ativas, ensino e aprendizagem de língua estrangeira, além da formação docente.
Exploração de plataformas de jogos digitais.	Apresentação e experimentação de plataformas de jogos digitais como <i>Kahoot</i> , <i>Wordwall</i> , <i>Free Fire</i> e <i>Minecraft</i> , analisando suas possibilidades pedagógicas e exemplificação de uso.
Planejamento e execução de aulas.	Os participantes observaram a estruturação de um planejamento didático e após elaboraram planos de aula em que integraram jogos digitais às atividades de ensino-aprendizagem de espanhol.

Fonte: Dados do pesquisador (2025)

A investigação usou os materiais para o aplicação da oficina formativa, slides com apresentação das teorias que rege esta investigação. Além da necessidade de celulares dos cursistas e computadores e rede de wifi para acesso à internet, disponíveis no laboratório cedido pela UFRN.



Figura 1 e 2: 1º etapa da oficina - Apresentação de slides

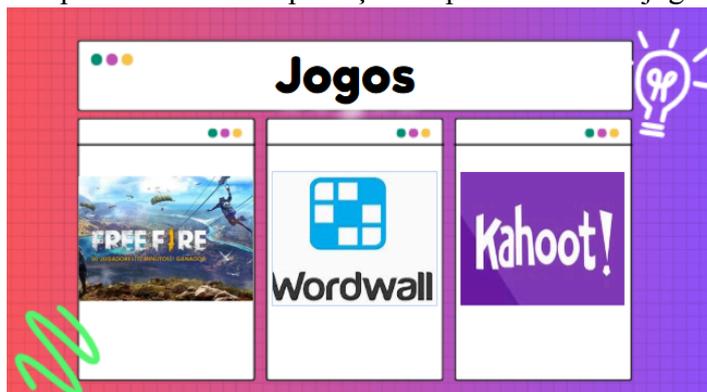


Fonte: Dados do pesquisador (2025)

Foram apresentados os jogos para oficina prática, através dos aplicativos *Kahoot* e *Wordall*, no formato de jogos educativos e o *Free Fire* e *MineCraft*, como games em formatos voltados exclusivamente para o entretenimento, além da apresentação dos conceitos e características que diferem os tipos de jogos.

Os formatos de jogos digitais e online expostos foram usados como exemplo a partir da apresentação de aulas planejadas e aplicadas anteriormente em turmas de ensino médio, servindo como exemplo para que os professores em formação pudessem conhecer e ter a dimensão quanto ao uso dos jogos como recursos didáticos.

Figura 3: 2º etapa da oficina - Exploração de plataformas de jogos digitais:



Fonte: Dados do pesquisador (2025)

Por último, foi apresentado esboços de planos de aulas para que os cursistas pudessem conhecer a formação e estrutura de um planejamento didático antes da prática e logo após estes foram postos em práticas, ao serem preenchidos pelos graduandos dos cursos de letras da UFRN.

Figura 4 e 5: 3º etapa da oficina - Planejamento e execução de aulas



Fonte: Dados do pesquisador (2025)

Para a criação do plano de aula, os graduandos foram orientados a criar aulas inspiradas no uso de jogos digitais escolhidos por eles com o objetivo promover um processo de aprendizagem mais eficaz e atrativo, usando metodologias ativas.

Criando a partir do jogo selecionado um plano que apresentasse de forma detalhada os pontos: título da aula, nível da turma da aplicada, objetivos, conteúdos gramaticais e lexicais, explicação e atividades. Todas apresentadas de forma detalhada.

Figura 6: Folha de planejamento da aula expositiva.



The form is titled 'Folha de planejamento da aula expositiva' and is decorated with illustrations of lightbulbs and a brain. The form contains the following fields:

Título:	
Nível:	Conteúdo:
Objetivos:	
Materiais:	Objetivos de aprendizagem:
Estrutura / Actividad:	
Profesores:	

Fonte: Dados do pesquisador (2025)

O planejamento seguiu em busca de desenvolver o olhar do professor em sua efetiva prática programada, através dos seus conhecimentos prévios sobre jogos digitais ou sobre a análise dos que conhecem sobre o jogo mesmo sem ter domínio sobre o seu uso, mas que foram escolhidos com artefato usado como auxiliares didáticos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Muitos professores em formação, mesmo estando em contato com a tecnologia atual, ainda apresentam dificuldades de adaptar as ferramentas para a sala de aula. onde alguns destes relataram a difícil tarefa de pensar o artefato tecnológico em formato de jogo além do fator entretenimento.

Já outros participantes relataram não ter domínio ou pouco conhecimento sobre o funcionamento sobre as plataforma de jogos mais populares e que estavam na lista de interesse de uso de instrumento ser escolhidas, o que muitas vezes o põe contra o uso, por exemplo, de jogos digitais, por pensar que são criados para entreter e não para ensinar.

Mas, foi possível ver que eles foram além de seus obstáculos e pensando como o aluno e levando em consideração a possibilidade e desafios quanto ao uso de jogos, principalmente nas escolas públicas, por ser difícil o acesso a rede de internet de qualidade.

Os planejamentos criados revelaram as perspectivas dos graduandos quanto às salas que alguns almejam e nas perspectivas de outros que já tinham experiências, mesmo que pequenas com a sala de aula, revelando a necessidade de conhecer o instrumento escolhido e seu potencial didático, além de pensar nas etapas da aula de forma eficiente, elevando e possível de realização, prevendo obstáculos e programada soluções para estes.

A investigação mostra que o uso de jogos digitais se bem planejados age como um ótimo artefato didático no auxílio da aquisição da língua espanhola, ao promover ao docente o uso de metodologias ativas em sala, contribuindo para criatividade, 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.

Em novas perspectivas sociais e educacionais o papel do educador é reconstruído conforme o tempo evolui ele deixa de ser o transmissor de conteúdos, considerado por muitos o único detentor do conhecimento, passando a ser assim orientador e mediador de experiências de aprendizagem.

Moran (2018) argumenta que a união realizada entre tecnologia e educação deve promover a aprendizagem significativa, criativa e promover a colaboração, com o objetivo principal em aproximar o aluno do idioma que se pretende aprender, Nesta investigação o foco é a aquisição da língua espanhola estudada.

Dessa forma, a partir das práticas elaboradas e apresentadas pelos graduandos participantes da oficinas, pudesse analisar os dados apresentados e assim confirmam que os jogos digitais podem transformar a sala de aula em um ambiente de criação, de diálogo mútuo, além de ser plural, interativo e com uso da língua espanhola em situações reais de comunicação.

Todos os planejamentos elaborados, foram organizados tornando o processo de ensino mais eficaz e atrativo, pondo em contato alunos e professores com materiais e conversações originais dos países falantes da língua espanhola, buscando ser facilitador da aquisição do espanhol como segundo idioma.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente investigação revelou que os jogos digitais, quando utilizados de forma planejada e pedagógica, apresentam-se como um recurso com enorme potencial didático para o ensino de E/LE.. Eles ampliam as possibilidades de aprendizagem, promovem a autonomia do estudante e estimulam a criatividade docente em diversos aspectos

Na que tange a 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 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.

A integração das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), especialmente dos jogos digitais, permite que a aprendizagem deixe de ser um processo passivo e se torne uma experiência ativa, de maneira interativa, em que educador e educando dialoguem e compartilhem a construção do conhecimento juntos, a fim de desenvolver o protagonismo estudantil.

O contato com essas tecnologias ainda contribui para a formação de professores mais preparados e fortalecidos para lidar com os desafios e perspectivas que o mundo atual coloca nos processos de ensino contemporâneo.

Assim sendo, o ensino de Espanhol com segunda língua, que usa as tecnologias digitais, em formato dos jogos digitais não possui apenas com o objetivo de promover entretenimento, mas também ensina e transforma o ambiente gamer em um lugar para troca de conhecimento e informações que enriqueçam o processo de aprendizagem de quem use a plataforma faces a aprendizagem do idioma.

O aplicação de jogos digitais em sala de aula na perspectiva do ensino de Língua Espanhola, vem abrindo novas perspectivas para a educação linguística, fundada em um objetivo comunicativo, onde estão integrados conhecimentos gramaticais, lexicais e culturais, potencializando assim o aquisição de um língua estrangeira de maneira efetiva.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. G. de. Jogos virtuais no ensino de língua espanhola. Minas Gerais. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, vol. 2, n. 1, 2009, p. 22-25.

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.

ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011 – (Coleção Questões Fundamentais da Educação – 10).

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: Uma perspectiva cognitiva.** Gabinete Técnico da Plátano Editora. 1.^a Edição PT-467-Jan de 2003.

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 Jun. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org). **Métodos de pesquisa.** Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4^a edição. São Paulo: Editora Atlas, 2002

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

MORAN, M. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: Bacich, L.; Moran, J. M. (org.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

OLIVEIRA, T. S. de. **A efetividade dos jogos digitais no ensino de idiomas: o uso do jogo Free Fire para a comunicação em língua espanhola.** Orientadora: Dra. Arlete dos Santos Petry. 2024. 163f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto MetrÓpole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024.

Disponível em <https://repositorio.ufrn.br/items/2ef4061a-1fac-4476-8b05-da41f165a4ee>
Acesso em 25 Jun 2025



ROMERO, T. R. de S. Linguagem e memória no construir de futuros professores de inglês. Minas Gerais - MG. Revista. **Brasileira de Lingüística Aplicada**, v. 8, n. 2, 2008. p. 401 - 420. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbla/a/nfkcLpCwWC46yJpTxxndGjk/>. Acesso em 28 Maio 25

SAMPIERI, R. H; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. **Metodologia de pesquisa**. 5ª. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2013.

SILVA, C. N. P. M. **Metodologias ativas**: a utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem na disciplina de espanhol no âmbito da sala de aula. UFPB/CCHLA: João Pessoa, 2020. p. 30

TRIPP, D. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

