

**JOGOS E ENSINO DE ESPANHOL: PRÁTICAS  
FORMATIVAS NO PIBID**  
*JUEGOS Y ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL: PRÁCTICAS FORMATIVAS  
EN EL PIBID*

Michely Angela Vila Gualano<sup>1</sup>

Maria do Socorro de Almeida Farias-Marques<sup>2</sup>

**Resumo**

O presente trabalho tem como objetivo relatar uma experiência desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculada ao subprojeto interdisciplinar Letras – Línguas Adicionais, Língua Espanhola, que utilizou jogos como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. A proposta teve como base a metodologia ativa de Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ), que considera o jogo um instrumento que favorece a participação efetiva dos estudantes, a construção do conhecimento de forma contextualizada e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais. Diante da relevância da aplicação das metodologias ativas na sala de aula, ressalta-se a importância de ampliar o contato com o lúdico no componente curricular de Língua Espanhola, nos anos finais, por meio da implementação de ações que visem provocar o interesse dos estudantes pelo aprendizado da língua ao utilizar jogos de mesa como forma de promover o envolvimento dos estudantes em situações de uso real da língua, jogando.

Palavras-Chave: Jogos de Mesa; Ensino de Espanhol; Metodologias Ativas.

**Resumen**

*El trabajo en cuestión tiene como objetivo relatar una experiencia desarrollada en el Programa Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculada al subprojeto interdisciplinar Letras – Línguas Adicionais, Língua Espanhola, que utilizó juegos como recurso pedagógico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La propuesta tuvo como base la metodología activa de Aprendizaje Basada en Juegos (ABJ), que considera el juego un instrumento que favorece la participación activa de los estudiantes, la construcción del conocimiento de forma significativa y el desenvolvimiento de habilidades cognitivas, lingüísticas y socioemocionais. Frente a la relevancia de la aplicación de las metodologías activas en aula, se destaca la importancia de ampliar el contacto con lo lúdico en la asignatura de Lengua Española, en los años finales, por medio de acciones que busquen provocar el interés de los estudiantes por el aprendizaje de la lengua al utilizar juegos de mesa como forma de promover el involucramiento de los estudiantes en situaciones de uso real de la lengua jugando.*

Palabras clave: Juegos de Mesa; Enseñanza de Español; Metodologías Activas.

**1. Introdução**

O presente texto apresenta as atividades desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculadas ao subprojeto Letras – Línguas Adicionais, Língua Espanhola. A proposta busca relatar uma experiência formativa

---

<sup>1</sup> Professora Mestra da Rede Municipal e Estadual de Ensino – Supervisora PIBID - Jaguarão, Rio Grande do Sul, Brasil; E-mail: [michelygualano5@gmail.com](mailto:michelygualano5@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em Letras e Professora associada da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), Jaguarão, Rio Grande do Sul, Brasil; E-mail: [mariamarques@unipampa.edu.br](mailto:mariamarques@unipampa.edu.br)

que utilizou jogos como recurso pedagógico, articulando teoria e prática no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola nos anos finais do Ensino Fundamental.

A iniciativa para trabalhar com jogos surge quando duas professoras e um grupo de estudantes iniciam o planejamento de estratégias didáticas para trabalhar o uso de jogos de mesa nas aulas de língua espanhola, ministradas por bolsistas da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), vinculados ao Programa Institucional de Bolsa à Iniciação Científica (PIBID) em uma Escola Municipal de Jaguarão. A partir desse momento, leituras específicas sobre a relação entre jogos e ensino tornaram-se o foco inicial do grupo de professoras e estudantes.

O planejamento foi organizado por bimestres, contemplando os conteúdos estabelecidos pela rede municipal para o componente curricular de língua espanhola. Partiu-se da reflexão sobre como os conteúdos trabalhados ao longo do bimestre, poderia ser transformado em tema para a criação de jogos didáticos, para serem aplicados nas aulas de língua espanhola com turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental.

As primeiras reuniões entre os professores coordenadores, a professora supervisora e os pibidianos consistiram na identificação e a análise de como poderiam se relacionar aos conteúdos previstos nos planos de ensino da escola. Além disso, foram planejadas as ações que seriam realizadas ao longo de 2025, como a seleção e adaptação dos conteúdos culturais e linguísticos que seriam explorados nos jogos de mesa. Os planos foram idealizados para contemplar aspectos do vocabulário e da gramática espanhola de forma lúdica e significativa, promovendo o envolvimento dos estudantes em situações de uso real da língua.

Como a organização das aulas na escola é feita por bimestres, os pibidianos elaboraram quatro planos de aula por mês para cada turma, do 6º ao 9º ano do ensino fundamental. A aula de língua espanhola é ofertada uma vez na semana com duração de 45 minutos e, para otimizar o tempo, foram elaborados slides para a apresentação dos conteúdos. Além disso, para praticar o que havia sido ensinado, foram entregues folhas impressas com atividades aos estudantes.

Paralelamente a esse planejamento, os pibidianos com a orientação da professora supervisora e coordenadora, foram preparando o material lúdico, que compreendeu a elaboração de jogos de cartas, jogos da memória, bingos, tabuleiros e outros recursos visuais para a criação dos jogos de mesa. Para a elaboração e diagramação desses materiais, utilizou-se a plataforma online Canva, ferramenta digital que permitiu a produção de um design

atrativo e alinhado à proposta pedagógica possibilitando o compartilhamento para que todos os idealizadores pudessem construir os jogos em conjunto.

A aplicação dos jogos ocorreu nas turmas dos 6º, 7º, 8º e 9º anos da escola, durante as aulas de língua espanhola. Ao longo das atividades, observou-se a participação e o envolvimento dos estudantes, que demonstraram um maior interesse em aprender o idioma por meio dos jogos de mesa. Essa abordagem tornou o processo de ensino e aprendizagem mais colaborativo favorecendo o desenvolvimento do trabalho em equipe entre os pares.

Além disso, os jogos foram apresentados na Mostra Cultural Bimestral da escola, o que possibilitou a exposição e divulgação do trabalho desenvolvido pelo PIBID. Esse momento de socialização permitiu que a direção da escola e os outros professores conhecessem a proposta, valorizando o empenho dos pibidianos e destacando a relevância de se trabalhar com jogos de mesa como forma de promover a integração dos conteúdos com a ludicidade.

## **2. Metodologia**

A iniciativa de integrar a ludicidade ao processo de ensino por meio dos jogos, originou-se da aplicação e análise de dois instrumentos diagnósticos: um questionário sociolinguístico e um retrato linguístico e cultural. Esses recursos tiveram como finalidade traçar o perfil dos estudantes, identificando suas vivências anteriores com diferentes línguas, bem como suas relações cotidianas com a música, os jogos e as tecnologias digitais. A partir das informações obtidas, foi possível elaborar propostas pedagógicas alinhadas e adequadas às particularidades e aos interesses dos grupos, além de reconhecer aspectos relevantes para o planejamento das aulas no primeiro semestre de 2025.

O retrato linguístico foi desenvolvido a partir da utilização de silhuetas humanas, nas quais cada estudante representou, com o uso de cores, as línguas que compõem seu repertório linguístico e cultural. Essa atividade também buscou identificar as emoções, percepções e associações que a tecnologia, os jogos e a música despertam nos participantes. A prática, de caráter criativo e reflexivo, possibilitou à turma reconhecer-se em sua própria diversidade linguística e fortalecer vínculos afetivos com o idioma estudado. A partir dessa análise, empregou-se a metodologia ativa de Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ), que considera o jogo um instrumento capaz de favorecer o envolvimento dos estudantes no processo de ensino

e aprendizagem, promovendo a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais.

### **3. Discussões**

O embasamento teórico deste estudo fundamenta-se nas concepções de estudiosos de áreas afins especialistas em jogos de mesa e ensino e, sobretudo, em pesquisas de professoras de língua espanhola. Dohme (2008) e Pereira *et al.* (2022), por exemplo, entendem que o uso dos jogos não pode ser entendido somente como recurso pedagógico aliado à diversão, mas também como um recurso que envolve situações que associam o conhecimento prévio dos estudantes a novos conhecimentos. Sobre a potencialidade dos jogos Antoni e Zalla (2013, p.151) argumentam que “seu uso como recurso pedagógico acaba por agenciar, de um lado, elementos da memória afetiva (...), estabelecendo pontes entre a experiência socialmente adquirida e os saberes formais” de uma determinada disciplina escolar ou universitária.

Na nossa área de linguagens, Fernandez *et al.* (2012) publicaram o livro intitulado “Atividades Lúdicas para a aula de língua estrangeira: espanhol. Considerações teóricas e propostas didáticas”. Nesse livro, as autoras entendem e trabalham o jogo como recurso didático em que o aluno estuda, desenvolve práticas de oralidade e escrita de forma contextualizada, motivadora e lúdica. De acordo com as professoras, o engajamento e a motivação do estudante estimulam e provocam o desejo de comunicar-se na língua espanhola, de conhecer as culturas hispanas ou suas formas de expressão artísticas, por exemplo. (FERNÁNDEZ *et al.*, 2009, p. 28).

Além disso, Fernández, Callegari e Rinaldi (2012, p. 42) argumentam que incluir jogos nas aulas de língua espanhola implica tomar decisões sobre a abordagem que será adotada, a definição dos objetivos que se pretende alcançar, os conteúdos que é preciso trabalhar, a metodologia que será adotada, os recursos empregados e a avaliação proposta. Com base nestas leituras iniciais, que os jogos foram desenvolvidos no âmbito do PIBID, nas turmas finais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Padre Pagliani, em Jaguarão.

### **4. Conclusões**

Por meio desta prática, constatou-se que a integração entre saberes e práticas fortalece a relação entre a escola e a comunidade, possibilitando ensinar aos estudantes, além do conteúdo gramatical da língua espanhola, uma perspectiva mais ampla, que valoriza aspectos

culturais e históricos. Dessa forma, o trabalho desenvolvido pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) fortalece e estreita os laços entre a universidade e a escola pública, instigando ações como estas que proporcionam a ludicidade na sala de aula por meio dos jogos.

Além disso, destaca-se que a formação continuada dos professores e sua disposição para inovar nas práticas pedagógicas são essenciais para consolidar uma educação voltada a inserção de metodologias que valorizam o lúdico, como o uso de jogos no ensino de línguas. Assim, as ações do PIBID revelam-se fundamentais para o aperfeiçoamento da prática docente em formação, como também para o fortalecimento do ensino público, ao promover experiências que articulam teoria e prática, ensino e pesquisa, ensino superior e educação básica.

### **Referências**

ANTONI, E.; ZALLA, J. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (Org.). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 148-166.

DOHME, V. D. 'Angelo. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 4ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

FERNANDEZ, I. G. CALLEGARI, M. V.; RINALDI, S. (org). **Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira estrangeira - espanhol: considerações teóricas e propostas didáticas**. São Paulo: Ibep, 2012.

PEREIRA, J, de S.; LIMA, B. L. M.de; SALES, G. M.; SANTANA, R. H.; DELGADO, M. N. Jogo didático de tabuleiro para o aprimoramento do ensino-aprendizagem sobre poluição ambiental. **Revista Eixo**, v. 11, p. 68-77, 2022.