

REFLETINDO SOBRE EXPERIÊNCIAS COM METODOLOGIAS ATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESPANHOLA

REFLECTING ON EXPERIENCES WITH ACTIVE METHODOLOGIES IN THE PROCESS TEACHING AND LEARNING IN THE SPANISH LANGUAGE

REFLEXIONANDO SOBRE EXPERIÊNCIAS CON METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUA ESPAÑOLA

 José Felipe Jorge de Oliveira¹

 Rickison Cristiano de Araújo Silva²

1. Especialista em Metodologia do Ensino da Língua Espanhola (FAVENI) e Licenciado em Letras – Língua Espanhola (UEPB). E-mail: josefelipeacademico@gmail.com
2. Doutor e Mestre em Linguagem e Ensino (PPGLE/UFCG). Especialista em Tecnologias Digitais na Educação e Licenciado em Letras - Língua Espanhola (UEPB) e Licenciado em Letras - Língua Portuguesa (IFPB). E-mail: rickisoncristiano@gmail.com

ABSTRACT: This experience report presents the application of active methodologies in the teaching and learning of Spanish through the projects “Yachay” (2023) and “Jugadas Sostenibles” (2024). The aim was to analyze and propose a teaching model based on the active methodologies gamification, team-based learning and maker culture. A field research approach was used complemented by a literature review to develop didactic sequences and activities that promote the engagement of 2nd year high school students in a full-time school in the state of Paraíba, Brazil. The projects were planned and implemented considering the challenges specific to each academic year, including the integration of mobile phones as part of the activities. The results demonstrated an increase in students' grades, more enjoyable and engaging classes, enhanced peer interaction, and the strengthening of teamwork. However, achieving 100% active participation from all students remained a challenge. The study concludes that combining various methodologies, supported by rigorous prior planning and organization, significantly enhances teaching and learning processes. Furthermore, this model can be replicated to other educational contexts, contributing to pedagogical innovation and improved teaching quality.

Keywords: Active methodologies; Gamification; Team-based learning; Maker culture; Spanish language teaching and learning.

RESUMO: Este relato de experiência apresenta a aplicação de metodologias ativas no ensino-aprendizagem de língua espanhola através dos projetos “Yachay” (2023) e “Jugadas Sostenibles” (2024). Observou-se analisar e propor um modelo de ensino à luz das metodologias ativas gamificação, aprendizagem baseada em equipes e cultura maker. Utilizou-se uma abordagem de pesquisa de campo complementada por uma revisão bibliográfica para elaborar sequências didáticas e atividades que promovem o engajamento dos estudantes do 2º ano do ensino médio em uma escola integral do estado da Paraíba. As propostas foram planejadas e executadas considerando os desafios cotidianos de cada ano, como a utilização do aparelho celular como parte integrante das atividades. Os resultados demonstraram o aumento das notas dos discentes, as aulas se tornaram mais divertidas e atrativas, houve melhoria da interação entre os colegas e o fortalecimento do trabalho em equipe, apesar de que foi constatada a dificuldade em alcançar 100% de participação efetiva de todos os estudantes. O estudo conclui que a união de diversas metodologias, aliada a uma preparação e organização prévias rigorosas, potencializa significativamente o ensino-aprendizagem e pode ser replicada em outros contextos educacionais, contribuindo para a inovação pedagógica e a qualidade do ensino.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Gamificação; Aprendizagem baseada em equipes; Cultura maker; Ensino-aprendizagem de língua espanhola.

RESUMEN: Este informe de experiencia presenta la aplicación de metodologías activas en la enseñanza y el aprendizaje del español a través de los proyectos «Yachay» (2023) y «Jugadas Sostenibles» (2024). El objetivo fue analizar y proponer un modelo de enseñanza basado en metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje en equipo y la cultura maker. Se empleó un enfoque de investigación de campo, complementado con una revisión bibliográfica, para desarrollar secuencias y actividades didácticas que fomenten la participación de estudiantes de segundo de secundaria en una escuela de tiempo completo en el estado de Paraíba. Las propuestas fueron planificadas y ejecutadas considerando los retos cotidianos de cada año, como el uso del teléfono celular como parte integrante de las actividades. Los resultados demostraron un aumento en las calificaciones de los estudiantes, las clases se volvieron más divertidas y atractivas, hubo más interacción entre los compañeros y un fortalecimiento del trabajo en equipo, aunque se constató la dificultad de alcanzar una participación efectiva del 100% de todos los estudiantes. El estudio concluye que la combinación de diversas metodologías, unida a preparación y organización rigurosas previas, potencializa significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje y puede ser replicada en otros contextos educativos, favoreciendo la innovación pedagógica y la calidad de enseñanza.

Palabras-clave: Metodologías activas; Gamificación; Aprendizaje basado en equipos; Cultura maker; Enseñanza-aprendizaje de la lengua española.

Recebido em: 10/04/2025

Aprovado em: 18/05/2025



Todo o conteúdo deste periódico está licenciado com uma licença Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0 Internacional), exceto onde está indicado o contrário.

Introdução

Os estudantes de escolas de tempo integral passam 40 horas semanais no ambiente escolar e, se as aulas não forem atrativas o suficiente, pode-se perder a concentração na sala de aula. Sabendo que a rotina escolar é bastante cansativa nos questionamos: como tornar as aulas mais atrativas para os estudantes? Foi pensando neste questionamento que o professor de língua espanhola, primeiro autor do presente artigo, desenvolveu dois projetos à luz das metodologias ativas com o objetivo geral de tornar as aulas de espanhol mais dinâmicas, atrativas e eficientes.

Por esta razão, o presente trabalho possui como objetivo geral relatar dois projetos aplicados em uma escola pública de ensino integral no estado da Paraíba para estudantes do 2º ano do ensino médio, e como objetivos específicos analisar a eficiência das metodologias de ensino aplicadas e apresentar características de um modelo de ensino-aprendizagem que possa ser replicado.

Este trabalho pode ser considerado de relevância por estar analisando propostas pedagógicas que já foram aplicadas em contextos reais e, através das experiências, chegamos a definir algumas características gerais de um modelo, o qual pode ser desenvolvido também por outros professores.

Com isso, esta pesquisa pode considerar-se como de campo, pois estaremos refletindo sobre as experiências que tivemos ao executar os modelos de ensino implantados e, também, podemos considerar como de revisão bibliográfica, pois foi a partir dos estudos de Martinelli e Martinelli (2016) e Melo (2017) sobre a aplicação da gamificação em sala de aula e de Bollela *et al.*, (2014) sobre o emprego da aprendizagem baseada em equipes que começamos a esboçar o início do modelo utilizado. Como iremos apenas focar nos resultados obtidos, este trabalho será de caráter qualitativo.

Assim sendo, estruturamos esta pesquisa iniciando pela definição de metodologias ativas, no qual iremos descrever de maneira breve as características das metodologias ativas base utilizadas (gamificação, aprendizagem baseada em equipes e cultura *maker*); após isso discorreremos sobre a elaboração de sequências didáticas e descreveremos de maneira rápida os objetivos, problemas, propostas e resultados dos projetos “*YACHAY: o uso da gamificação e aprendizagem baseada em equipes no estudo da língua espanhola*” de 2023 e “*JUGADAS SOSTENIBLES: gamificação e cultura maker na produção de jogos didáticos para aprendizagem de língua espanhola*” de 2024; Em seguida elaboramos uma tabela demonstrando as semelhanças e diferenças entre os projetos de 2023 e 2024 e explanamos sobre as ações que tiveram bons e maus resultados, comentando o que pode ser feito em trabalhos futuros para solucionar os problemas encontrados.

Desenvolvimento

Pretende-se com este trabalho analisar a aplicação de dois projetos executados com estudantes do 2º ano do ensino médio em uma escola cidadã integral do estado da Paraíba, durante as aulas do professor de língua espanhola.

Para isso, dividiremos esta seção em cinco tópicos, desde a definição do que são metodologias ativas, passando pelas descrições e elaboração dos projetos até uma comparação entre os mesmos e seus resultados alcançados.

O que são Metodologias Ativas?

Metodologia de ensino é um conjunto de técnicas e processos o qual objetiva prover formação para estudantes em determinadas áreas do conhecimento (Blog Fia). Já as Metodologias ativas dizem respeito aquelas metodologias que garantem a participação ativa dos discentes no seu próprio aprendizado (Matos *et al.*, 2021 apud Souza *et al.*, 2025).

William Glasser defende que o aprendizado é mais eficiente quando os estudantes participam ativamente no processo ao usar técnicas como discutir (conversar, perguntar, relatar), fazer (escrever, interpretar, demonstrar, praticar) e ensinar (explicar, resumir, ilustrar), podendo compreender cerca de 70% a 95% do conteúdo estudado (Glasser *apud* Trevisam, 2022. p. 35-36).

Figura 1: Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser



Fonte: Trevisam (2022)

Por esta razão, os projetos que serão descritos mais adiante tiveram como base algumas metodologias consideradas ativas, como a gamificação, a aprendizagem baseada em equipes e a cultura maker. Vamos descrever um pouco sobre as mesmas para que a compreensão deste artigo seja mais efetiva.

A **gamificação** é uma metodologia de ensino em que sua principal função é implantar as características dos jogos dentro das aulas. Nas palavras de Vianna *et al.*, (2013, p.13) a gamificação “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”. Martinelli e Martinelli (2016) complementa dizendo que os jogos e desafios são excelentes ferramentas de trabalho porque exigem dos estudantes uma participação mais ativa, corroborando com a teoria do William Glasser.

Mas quais seriam esses mecanismos que constituem os jogos? Fardo (2013), em sua definição de gamificação, nos traz alguns desses elementos.

A gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrado nos games, como **narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade**, entre outros [...] (Fardo, 2013, p. 2, apud Martinelli e Martinelli, 2016, p. 107). (Grifo nosso).

Melo (2017) sintetiza as características dos *games* (jogos em inglês) em ao menos 4 elementos, a saber: objetivo, regras, feedback constante e participação voluntária. Dentre os citados, a novidade está para

a participação voluntária, na qual o estudante deve conhecer as regras do jogo e desejar segui-las por livre espontânea vontade, sem quebrá-las e sem o professor ficar o pressionando para participar das atividades. Além disso, as notas são convertidas em pontos (Melo, 2017), assim como nos jogos.

Podemos inferir que aulas gamificadas são aquelas que possuem as características dos *games* (como as que prendem a atenção dos estudantes), e não aquelas que apenas levam um jogo para a sala de aula.

Segundo Bollela *et al.* (2014), a **aprendizagem baseada em equipes** foi elaborada com o intuito de criar oportunidades e benefícios trabalhando com pequenos grupos de 5 a 7 pessoas. Esta metodologia está baseada no construtivismo, desta forma o docente se torna um “facilitador em um ambiente despido de autoritarismo e que privilegia a igualdade” (Bollela *et al.*, 2014, p.294), podendo atingir benefícios, como a) a busca por uma aprendizagem significativa; b) consciência de seu processo (metacognição) e c) a aprendizagem baseada no diálogo e interação entre os colegas de sua equipe (Bollela *et al.*, 2014, p.294).

Esta estratégia de trabalhar com equipes permite aos estudantes exercitarem algumas habilidades exigidas pela própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como a comunicação, argumentação, empatia e cooperação.

Já a terceira metodologia utilizada foi a **cultura maker** que está baseada no princípio do “faça você mesmo”. Neto (2024) comenta que ela encoraja os estudantes a serem protagonistas de sua própria aprendizagem, incentivando a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas (três das habilidades para o século XXI mencionadas na Agenda 2030). Além disso, está fundamentada em 4 pilares: criatividade, colaboração, escalabilidade e sustentabilidade.

Essas três metodologias ativas de ensino foram as mais utilizadas nos projetos que serão analisados, mas é importante ressaltar que não foram as únicas.

Ao conhecer as características destes métodos de ensino, e pensando mais especificamente em como uni-las em um projeto que abarque o máximo possível de elementos, percebemos a necessidade de elaborar sequências didáticas contendo informações relevantes ao desenvolvimento das propostas e que foram disponibilizadas aos discentes. Aqui pudemos aplicar, principalmente, o elemento do sistema de feedback constante (Melo, 2017), pois à medida que as atividades eram entregues, os estudantes poderiam acompanhar o desenvolvimento de sua equipe. Além disso, identificamos outros elementos que serão descritos no próximo tópico.

Elaboração das Sequências Didáticas

Após o estudo da literatura foi percebida a necessidade de criar algum material que contivesse todas as informações necessárias para a execução do projeto e acompanhamento por parte dos estudantes e professor. Sendo assim, foram criadas sequências didáticas bimestrais, contendo informações como: metas/objetivos, prazos, pontuações, como realizar as atividades propostas, modo de avaliação, referências para estudo, espaço para acompanhamento e quadros de atividades extras, notas e recompensas.

Tena e Couso (2023, p. 6) refletem sobre as características que uma sequência didática deve ter para ser efetiva e, após suas análises, identificam 4 elementos (ou processos) chave para esta avaliação, que são: os objetivos da aprendizagem, os materiais educacionais, a implementação da sequência didática e os resultados de aprendizagem.

Levando em consideração a literatura citada, os projetos “*Yachay*” e “*Jugadas Sostenibles*” atendem completamente os critérios, visto que ao elaborar as sequências foi levado em consideração as dificuldades

e problemas encontrados em cada ano, foi elaborado os materiais direcionado aos objetivos que pretendia alcançar e a implementação dos projetos e seus resultados foram satisfatórios.

Após a experiência com a elaboração de dois projetos bem-sucedidos utilizando as metodologias ativas citadas no capítulo anterior, chegamos a identificar alguns pontos principais para a elaboração e execução de propostas pedagógicas desse tipo, a saber: a) estimação prévia do quantitativo de aulas disponíveis no bimestre (levando em consideração datas de eventos e feriados); b) Equilíbrio com relação à quantidade de atividades, pois os estudantes devem ser capazes de realizar as atividades durante as aulas do(a) professor(a); c) criação de tarefas/atividades claras e objetivas (que não haja a possibilidade de mais de uma resposta correta); d) o(a) docente deve ser justo com relação a avaliação das atividades e orientar os estudantes quando os mesmos se equivocarem; e) uso de algumas características da gamificação, como o sistema de recompensas, cooperação, objetivos e regras claras (estes devem ser ditos logo no primeiro dia de aula), diversão, feedback constante, participação voluntária; f) pontos cumulativos e, g) atividades extras.

Além disso, todos os materiais devem ser entregues logo ao início do projeto, para que os estudantes possam realizar as tarefas de acordo com seu interesse e ritmo, respeitando os prazos de entrega.

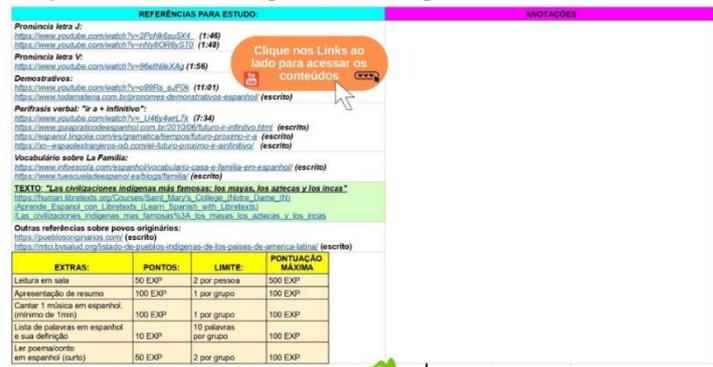
Segue abaixo imagens da sequência didática do projeto *Yachay*, de 2023:

Figura 2: Metas/objetivos com seus respectivos prazos e pontuações.

LISTA DE METAS PARA A EQUIPE - 2º BIMESTRE - ESPANHOL - 2023						
Estudantes:						
Nome da Equipe:			Turma: 2º (A) (B)			
METAS	INÍCIO	PRAZO	PONTOS EXP	COMO FAZER	AVALIAÇÃO	ACOMPANHAMENTO DA EQUIPE
Atividade 1 (Los demostrativos; la familia; perfrasis verbales: "ir a + infinitivo".	08/05/2023	15/06/2023	200	1 p/ grupo	grupo	
Atividade 2	-	15/06/2023	200	1 p/ grupo	cronometrada	
Pronunciar corretamente em espanhol as letras: J e V	08/05/2023	14/07/2023	400	Individual	(100% 50% 0%)	
Duolingo 1	08/05/2023	08/06/2023	200	Individual	(100% 50% 0%)	
Duolingo 2	29/05/2023	29/06/2023	200	Individual	(100% 50% 0%)	
Duolingo 3	12/06/2023	14/07/2023	200	Individual	(100% 50% 0%)	
Mapa Mental do texto: "Las civilizaciones indígenas más famosas: los mayas, los aztecas y los incas"	08/05/2023	14/07/2023	200	1 p/ grupo	grupo	
Trabalho escrito sobre um (1) povo originário de um país hispano	08/05/2023	14/07/2023	200	1 p/ grupo	grupo	
Atividade do Texto: "Las civilizaciones indígenas más famosas: los mayas, los aztecas y los incas"	08/05/2023	14/07/2023	200	1 p/ grupo	grupo	
AVS	-	27/06/2023	1000	Individual	Individual	
TOTAL=			3000			

Fonte: do próprio autor (2023)

Figura 3: Referências para estudo e quadro de atividades extras



REFERÊNCIAS PARA ESTUDO

PRONÚNCIA

Demostrativos:

Perfrasis verbales: "ir a + infinitivo":

Vocabulário sobre La Familia:

TEXTO: "Las civilizaciones indígenas más famosas: los mayas, los aztecas y los incas"

Otras referencias sobre povos originarios:

EXTRAS:

EXTRAS:	PONTOS:	LÍMITE:	PONTUAÇÃO MÁXIMA:
Leitura em sala	50 EXP	2 por pessoa	500 EXP
Apresentação de resumo	100 EXP	1 por grupo	100 EXP
Cantar 1 música em espanhol (mínimo de 3 versos)	100 EXP	1 por grupo	100 EXP
Lista de palavras em espanhol e sua definição	10 EXP	10 palavras por grupo	100 EXP
Ler poema/canto em espanhol (auto)	50 EXP	2 por grupo	100 EXP

Fonte: do próprio autor (2023)

Figura 4: Quadro de notas e de recompensas/benefícios.

MÉDIAS		Competição Duolingo		BENEFÍCIOS	
PONTOS SOMADOS	EQUIVALE A MÉDIA	Colocação	Pontos	EXP ACUMULADOS	RECOMPENSA
0 EXP	0	1º	100	3000 EXP	100 EXP 3º BIMESTRE
300 EXP	1	2º	90	3330 EXP	SORTEIO EXP (200, 400, 600)
600 EXP	2	3º	80	3600 EXP	Vale LIVRE DE ATIVIDADE+ pontos
900 EXP	3	4º	70	4000 EXP	?
1200 EXP	4	5º	60		
1500 EXP	5	6º	50		
1800 EXP	6	7º	40		
2100 EXP	7	8º	30		
2400 EXP	8	9º	20		
2700 EXP	9	10º	10		
3000 EXP	10				

*Todos as recompensas são válidas para o 3º bimestre.

Fonte: do próprio autor (2023)

Nos próximos tópicos iremos descrever melhor sobre os projetos aplicados nos anos de 2023 e 2024 com estudantes do ensino médio e analisar suas semelhanças e diferenças.

Os Projetos “Yachay” e “Jugadas Sostenibles”

Os projetos descritos a seguir foram executados em uma escola estadual cidadã integral do estado da Paraíba, primordialmente, com estudantes do 2º ano do ensino médio. A escolha deste público-alvo se deu porque os estudantes do 1º ano vêm de escolas regulares e o modelo de ensino integral já possui muitas novidades para estes se adaptarem. Desta forma, implementar um modelo de ensino com metodologias inovadoras para estudantes que ainda estão se acostumando com o modelo de ensino integral, poderia causar-lhes confusão e não entender bem a proposta pedagógica. Por isso descartamos a aplicação nesta série.

Já com relação aos estudantes do 3º ano do ensino médio, optamos por não usar, visto que é uma série com algumas responsabilidades a mais, como preparação para a prova do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e formatura. Aplicar uma proposta pedagógica nesta série que, por ser uma proposta, há a possibilidade de não funcionar bem seria imprudente e não queríamos correr o risco de talvez prejudicar a aprendizagem destes últimos. Portanto, optou-se pela 2ª série porque são estudantes já acostumados com o modelo de ensino integral e não possuem responsabilidades a mais, como o 3º ano. Caso a execução do projeto não fosse bem-sucedida, haveria tempo suficiente para repor os conhecimentos atrasados.

Ambos os projetos foram realizados a partir do 2º bimestre, pois, como iríamos usar a aprendizagem baseada em equipes, os discentes deveriam se conhecer e estabelecer boas relações a fim de que o grupo formado não se desfizesse posteriormente.

Agora vamos descrever de maneira breve cada projeto, contendo seus objetivos, problemas que pretendia solucionar, as propostas de soluções, resultados alcançados e as dificuldades encontradas na sua realização.

Projeto 1 (2023) – “YACHAY: o uso da gamificação e aprendizagem baseada em equipes no estudo da língua espanhola”

Possui como objetivo principal potencializar a aprendizagem de Língua Espanhola e valorizar os povos originários a partir do uso das metodologias ativas gamificação e aprendizagem baseada em equipes.

Naquele ano, os estudantes se mostravam apáticos, com alto vício em aparelhos celulares e demonstravam preconceito com os colegas da zona rural (colocando-os como uma categoria inferior). Por

esses motivos, foram propostas o uso da metodologia gamificação, a fim de transformar a sala de aula em um grande jogo, fazendo os estudantes participar ativamente na sua aprendizagem; foi incluído os aparelhos celulares dentro da proposta pedagógica através do uso do aplicativo de idiomas Duolingo, assim os estudantes aprenderiam novas palavras e expressões brincando. Além disso, o vocabulário aprendido auxiliavam os jovens nas interpretações dos textos em língua espanhola; e para combater o preconceito com os estudantes da zona rural, foi proposto estudar sobre os povos originários Incas, Maias e Astecas (povos de zona rural) e reconhecer que muitos dos nossos bons costumes sociais vieram de pessoas que moravam em meio a natureza. Ao final, foram elaboradas maquetes usando materiais reciclados que representassem as três civilizações.

Como resultado, houve o aumento na nota de prova dos estudantes, as aulas foram mais interativas, verificou-se o desenvolvimento da criatividade, do trabalho em equipe e do respeito à diversidade cultural por parte dos jovens, os participantes aprovaram a maneira como sucederam as aulas e conseguiram realizar as atividades no seu ritmo, mantendo uma boa relação entre os colegas.

Dentre as dificuldades encontradas podemos citar a criação da proposta pedagógica em si, pois não foi encontrada nenhuma literatura que tratasse sobre a criação de um projeto gamificado com dois bimestres de duração. A elaboração previamente de todas as atividades e impressões de materiais para o bimestre foi algo bastante exaustivo, e a ausência de aulas devido a eventos imprevistos na escola (principalmente porque a disciplina de língua espanhola possuía apenas 1 aula semanal).

Projeto 2 (2024) – “JUGADAS SOSTENIBLES: gamificação e cultura maker na produção de jogos didáticos para aprendizagem de língua espanhola”

Possui como *objetivo geral* criar e produzir jogos didáticos, a partir do lixo gerado no ambiente escolar que possa ser utilizado como material reciclável, para fomentar o ensino-aprendizagem de língua espanhola.

Na época, foi feita uma sondagem com membros da secretaria e corpo docente e chegou-se à conclusão que a escola gerava em torno de 2.128 (ou 4,3 resmas) de folhas que iriam para o lixo (fruto de impressões com falhas em provas e atividades não entregues por ausência dos discentes). Outro problema observado foi a disparidade de nota entre os estudantes da mesma turma, reflexo do período pandêmico que acabou prejudicando a aprendizagem de nossos jovens e que, segundo Silva (2024), é uma das causas da infrequência estudantil, ao lado de metodologias que não favorecem a aprendizagem e desinteresse por parte dos discentes. O último ponto observado como problema foi o desinteresse dos estudantes com relação às disciplinas da base diversificada que, segundo eles, “não se dedicam porque é uma matéria que não reprova”, e acabam deixando de aprender temas importantes e atuais, como sustentabilidade e o mundo do trabalho no século XXI.

Como proposta de solução, unificamos as aulas de língua espanhola (LE), com disciplinas da parte diversificada (itinerário formativo-IF e colabore e inove-CI9) em um único projeto baseado, principalmente, nas metodologias ativas Gamificação e Cultura Maker, tornando assim as disciplinas mais atrativas e ganhando mais tempo de aula para a disciplina de espanhol; utilizou-se o lixo produzido no ambiente escolar para a produção de jogos didáticos sobre os conteúdos dos 3 componentes e implantamos um sistema de penalidades de nota por faltas não justificáveis, com o intuito de combater a infrequência estudantil.

Em comparação ao ano anterior, também se trabalhou em equipes, porém em 2024 as notas (não) conquistadas valeriam para toda a turma. Esperava-se que fosse gerado um senso de responsabilidade maior, fazendo com que os discentes se dedicassem nas tarefas, visto que seu desenvolvimento afetaria todos os (as) colegas.

Como resultado, houve uma redução considerável nas notas dos estudantes da mesma turma ao fomentar o trabalho em equipe e uma aprendizagem ativa. A delegação de responsabilidades com monitores trouxe aos jovens um senso de compromisso com sua função (executada com esmero), aumentando a interação entre estudantes-professor, combatendo a infrequência estudantil. O uso de relatórios foi eficiente com seu objetivo de gerar participação de todos os integrantes, e a unificação dos 3 componentes foi, em minha observação, o resultado mais vantajoso nessa proposta, pois os discentes se dedicaram aos conteúdos de todos os componentes com a mesma intensidade. Além disso, usamos cerca de 2 resmas de folhas que iriam para o lixo para a produção de 5 jogos por turma.

Com relação às dificuldades percebidas, podemos citar que os relatórios (diários, de cada aula) acabaram em um momento possuindo mais relevância que as atividades que geram conhecimento, fazendo com que o retirássemos das tarefas do 3º bimestre. Outro ponto foi a série de interferências externas que fizeram com que nós alterássemos os prazos de entrega das atividades diversas vezes, prejudicando a aplicação de todas as atividades propostas. E um último caso foi que, em 2024, estudantes de um dos 3º anos (participantes do projeto *Yachay*, em 2023) quiseram participar do projeto de 2024, evidenciando a o quanto gostaram da metodologia, mas para o docente isso foi um pouco “inesperado”, que teve pouco tempo para preparação dos materiais de outra série. Neste caso sentimos muita dificuldade em lidar com o acompanhamento de três turmas com dois conteúdos distintos.

Semelhanças e diferenças entre os Projetos

Nessa seção iremos organizar em um quadro as características dos projetos *Yachay* (2023) e *Jugadas Sostenibles* (2024) a fim de compreender melhor suas semelhanças e diferenças.

Tabela 1: Características dos projetos *Yachay* de 2023 e *Jugadas Sostenibles* de 2024

Características	PROJETOS	
	Yachay (2023)	Jugadas Sostenibles (2024)
Quantidade de turmas participantes	2	3
Sequência didática	SIM	SIM
Cronograma com prazos	SIM	SIM
Aprendizagem baseada em equipes	SIM	SIM
Produção de material concreto	SIM	SIM
Gamificação	SIM	SIM
Cultura Maker	Em parte	SIM
Uso de aparelho celular na execução das atividades propostas	SIM	-
Uso de premiações / benefícios	SIM	SIM
Uso de punições	-	SIM
Notas de atividades por equipe	SIM	SIM
Notas de atividades individual	SIM	SIM
Notas de atividades por turma	-	SIM
Competição entre equipes	SIM	-

Feedback constante	SIM	SIM
Regras claras	SIM	SIM
Objetivos claros	SIM	SIM
Uso de material reciclado na produção de material concreto	SIM	SIM
Parcerias com outros professores	SIM	-
Parcerias com pessoas nativas de países hispanos	SIM	-
Exposição dos trabalhos produzidos	SIM	SIM
Pontuação cumulativa	SIM	SIM
Pontuação extra	SIM	SIM
União das aulas de língua espanhola com componentes da parte diversificada	-	SIM
Entrega prévia de todas as atividades do bimestre com antecedência	SIM	SIM
Cronograma e sequência didática entregues a cada equipe.	SIM	-
Cronograma e sequência didática exposto na sala de cada turma.	-	SIM
Uso de relatório	-	Em parte

Fonte: do autor.

O uso do aparelho celular foi muito proveitoso no projeto *Yachay*, porém, de modo geral, foi um grande vilão na escola e nas outras disciplinas, fazendo a comunidade escolar proibir o uso do aparelho no ano de 2024 como tentativa de melhorar a atenção dos estudantes na sala de aula. Por esta razão o uso do aparelho não continuou no ano letivo seguinte.

A parceria com outros professores foi de extrema importância, pois os discentes perceberam que ao se dedicarem na disciplina de língua espanhola, poderiam ganhar pontos em outros componentes. Reconhecemos que este ponto os motivou na sua dedicação.

A mudança que realizei com relação ao cronograma e sequência didática foi que em 2023 entregamos as equipes, mas várias vezes os estudantes esqueciam estes documentos em casa, dificultando seu acompanhamento. De todo modo o professor tinha uma lista de cada grupo. Entretanto, para evitar esses esquecimentos, em 2024 colamos o cronograma e sequência didática na sala de aula, mas percebemos que muitas equipes esqueciam os prazos de entrega das atividades, pois não tinham acesso ao cronograma em casa. Deste modo, o primeiro caso foi mais eficiente.

O uso de “Cultura *maker*” e “relatórios” estão marcados como “em parte” porque não foi utilizado nos dois bimestres de aplicação dos projetos. A cultura *maker* só foi usado na parte final do projeto *Yachay* na construção das maquetes e os relatórios foram usados apenas em um bimestre, no projeto *Jugadas Sostenibles*, e descartado logo após perceber que os mesmos estavam tendo mais importância que os conteúdos da disciplina por parte dos estudantes. No mais, os projetos tiveram semelhanças na sua construção e aplicação, sendo bem efetivas.

Breve análise

O uso de metodologias ativas no ensino da língua espanhola se mostrou bastante efetiva, usando principalmente a gamificação como base e sendo complementadas com outras. Foi perceptível uma maior interação entre os colegas e entre as equipes (mesmo quando havia competição entre as mesmas). Todos os objetivos propostos em ambos projetos foram alcançados com êxito, desde a melhoria das notas, mais interatividade até o desenvolvimento de trabalhos em equipe. Entretanto, o único fator que não conseguimos solucionar foi fazer com que 100% dos estudantes participassem com afinco de todas as tarefas. Isso foi percebido devido aos feedbacks de alguns estudantes. A implementação do relatório por cada aula foi uma

proposta que não nos agradou ao perceber que o desenvolvimento das atividades acabou ficando em segundo plano. Como sugestão, pode-se usar a estratégia de Cohen e Lotan (citado por Tamassia, 2017) ao criar papéis específicos para cada participante de cada equipe e fazer a circulação destes papéis por todos os membros. Em nossa opinião, o desafio estaria em definir quais papéis seriam necessários para o projeto e, por todos os casos sempre houver diferenças na quantidade de estudantes por equipe (oscilando de 5 a 7 estudantes), a quantidade destes papéis também mudaria dependendo da equipe.

O uso da competição entre as equipes e o foco em recompensas foram dois dos fatores que melhor instigaram a participação dos discentes nas atividades e garantiram alcance de bons resultados.

Conclusão

Após este relato de experiência e reflexão sobre as aplicações de metodologias ativas no ensino-aprendizagem de língua espanhola, podemos perceber que um dos fatores essenciais para a eficiência desse tipo de proposta pedagógica é a devida preparação e organização prévia da sequência didática contendo todas as informações e materiais necessários que serão usados, como a dedicação do profissional em acompanhar todos os estudantes (seja por equipe ou individual). Seguir os passos que citamos para a construção de uma boa sequência didática já é metade do trabalho.

A outra metade depende de cada profissional em atualizar-se e trazer novidades metodológicas, pois apesar da gamificação, aprendizagem baseadas em equipes e a cultura maker serem as metodologias com mais ênfase, apenas elas não garantiriam os rendimentos obtidos. A união de várias metodologias é que garante a aprendizagem dos estudantes. Por esta razão, sugerimos que os docentes que queiram aplicar aulas com essas características, busquem sempre implementar várias metodologias (mesmo aquelas pouco usadas), como o pensamento computacional (desplugado), aprendizagem baseada em problemas e projetos, rotação por estações, entre outros.

Podemos concluir que o presente trabalho conseguiu atingir seus objetivos ao analisar as propostas pedagógicas e extrair as características de um modelo de ensino-aprendizagem que pode ser replicado em outras escolas e em outros componentes curriculares, e não apenas para o ensino de língua espanhola, cabendo aos profissionais tomarem a base deste modelo e adequá-lo ao seu contexto, contribuindo assim para a inovação pedagógica e beneficiando a aprendizagem dos seus estudantes.

Referências

BLOG FIA. Metodologia de ensino: o que é, principais tipos e características. **Blog FIA Business School**. 2022. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/novas-metodologias-de-ensino/> Acesso em: 26 fev. 2025.

BOLLELA, Valdes Roberto; SENGER, Maria Helena; TOURINHO, Francis Solange Vieira; AMARAL, Eliana. **Aprendizagem baseada em equipes: da teoria à prática**. Medicina (Ribeirão Preto), [S. l.], v. 47, n. 3, p. 293-300, 2014. DOI: 10.11606/issn.2176-7262.v47i3p293-300. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rmrp/article/view/86618>> . Acesso em: 10 nov. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

MARTINELLI, Líliam Maria Born; MARTINELLI, Paulo. **Materiais concretos para o ensino de matemática nos anos finais do ensino fundamental**. Curitiba: Intersaberes. 2016.

MELO, Nilton. **TEDx Caixa - Gamificação: Como Engajar Pessoas e Aumentar a Produtividade Através da Diversão**. YouTube. 27 janeiro 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qnCoD-i-9AU>> Acesso em: 1 abr. 2023.

NETO, João Ribeiro; MAIA, Lucas Emanuel de Oliveira; MENEZES, Daniel Brandão; VASCONCELOS, Francisco Herbert Lima. **A Cultura Maker como Metodologia Ativa de Ensino: Contribuições, Desafios e Perspectivas na Educação**. *Revista Ensino, Educação e Ciências Humanas*, v.25, n.1, 2024.

SILVA, Fabio Pereira da. **A evasão escolar e casos de infrequências estudantil no município de Rosário do Ivaí**. In: Anais do I Simpósio Internacional Práxis Itinerante e III Seminário Temático do Práxis Itinerante: Diversidades, Pluralidades e Perspectivas em Debate. Paraná- SC. 2024. Disponível em: <<http://anais.uel.br/portal/index.php/praxis/article/view/4299/3789>> acesso em: 8 out 2024.

TAMASSIA, Silvana. 4 estratégias para potencializar o trabalho em grupo na sala de aula. **Blog Giikie**. 2017. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/trabalho-em-grupo/> Acesso em: 9 mai. 2024.

SOUZA, Elidiane Medeiros de; SANTOS, Flavia de Oliveira; OLIVEIRA, Cleber Macedo de. **Ensino de geografia: aula prática como metodologia ativa de aprendizagem significativa**. *Caderno Prudentino de Geografia*, Presidente Prudente, São Paulo. n. 47, v. 1, p. 74-99, 2025. ISSN: 2176-5774

TENA, Èlia.; COUSO, Digna. ¿Cómo sé que mi secuencia didáctica es de calidad? Propuesta de un marco de evaluación desde la perspectiva de Investigación Basada en Diseño. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. Universidad de Cádiz, España. vol. 20, núm. 2, 2023

TREVISAN, Fernando Pissuto. **A pirâmide de Glasser aplicada no ensino a distância**. V. 01. N.02 - Mai./Ago. 2022. Disponível em: <<https://periodicos.insted.edu.br/recam/article/view/1>> acesso em: 11 nov 2024.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Mauricio; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc. Como reinventar empresas a partir de jogos**. 1. Ed. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. 116p. *E-book*.