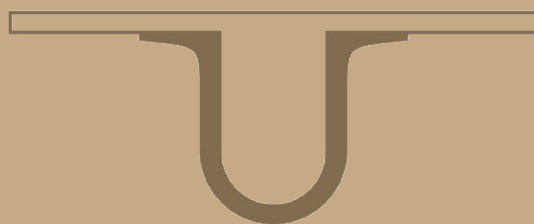




UNIVERSIDADE D  
COIMBRA



Ana Sofia Ferreira da Costa

## O PROCESSO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DA CULTURA

Relatório de Estágio do Mestrado em Ensino de Português e Espanhol no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, orientado pela Professora Dra. Elena Gamazo Carretero, apresentado ao Conselho de Formação de Professores da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

janeiro de 2019

# FACULDADE DE LETRAS

## O PROCESSO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DA CULTURA

### Ficha Técnica

<b>Tipo de trabalho</b>	<b>Relatório de Estágio</b>
<b>Título</b>	<b>O processo da gamificação na aprendizagem da cultura</b>
<b>Autor/a</b>	<b>Ana Sofia Ferreira da Costa</b>
<b>Orientador/a(s)</b>	<b>Elena Gamazo Carretero</b>
<b>Júri</b>	<b>Presidente: Doutora Ana Maria e Silva Machado</b>
	<b>Vogais:</b>
	<b>1. Doutora María Luísa Aznar Juan</b>
	<b>2. Mestre Elena Gamazo Carretero</b>
<b>Identificação do Curso</b>	<b>2º Ciclo em Ensino de Português e de Espanhol no 3º</b>
	<b>Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário</b>
<b>Área científica</b>	<b>Formação de Professores</b>
<b>Especialidade/Ramo</b>	<b>Ensino de Português e Espanhol</b>
<b>Data da defesa</b>	<b>18-fevereiro-2019</b>
<b>Classificação do Relatório</b>	<b>18 valores</b>
<b>Classificação do Estágio e Relatório</b>	<b>18 valores</b>



UNIVERSIDADE D  
COIMBRA



## **Agradecimentos**

À Professora Dra. Elena Gamazo Carretero, pela sua orientação, sugestões e palavras de incentivo.

À Professora Orientadora Carla Silva, pela partilha de conhecimentos, pelas suas críticas, pela sua avaliação, pela sua força, alegria e amizade.

À Teresa Bento, pelo companheirismo, pela força e pelas palavras sábias ditas nos momentos certos.

À minha mãe, pelo seu amor incondicional, pelos seus conselhos, pelos seus elogios e pela sua simplicidade. Sem ela não teria conseguido.

Ao Rafael, pela ajuda nas horas mais difíceis, pela preocupação demonstrada, pelas perguntas colocadas no momento certo e por entender e perdoar as minhas ausências.

Aos meus queridos filhos, Leonardo e Francisco, pela sua inspiração, pela paciência que tiveram em ouvir as minhas simulações de aulas e fingirem ser meus alunos, pelos seus mimos e amor incondicional.

Aos alunos do 9ºC, por me fazerem sentir profissionalmente realizada.

A todos os elementos do Agrupamento de Escolas de Pombal que contribuíram para a minha integração na comunidade e para o meu bem-estar físico e emocional.

E a todas as pessoas que acreditaram em mim e me acompanharam ao longo desta caminhada.

## **RESUMO**

O processo da gamificação surge, no contexto educativo, como uma forma inovadora de motivar os alunos para a aprendizagem através da utilização de dinâmicas, mecânicas e elementos de jogos e videojogos nas aulas.

Partindo deste pressuposto, realizámos o nosso Estágio Pedagógico na turma C do nono ano da Escola Secundária de Pombal, sob orientação das Professoras Orientadoras Elena Gamazo (Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra) e Carla Silva (Escola Secundária de Pombal). O estágio decorreu entre os meses de outubro e maio de 2018.

O processo da gamificação tem vindo a ser estudado por investigadores e há uma panóplia de bibliografia sobre esta temática. Uma leitura atenta da mesma permite perceber não só o significado de gamificação, como também como conseguir enumerar algumas regras para colocar em prática este método nas aulas de Espanhol Língua Estrangeira. Além disso, há muitas ferramentas e aplicações tecnológicas à disposição dos professores que desejem gamificar as suas aulas.

O ensino de conteúdos culturais através da gamificação é uma das formas mais eficazes de aprofundar também a competência linguística e comunicativa dos alunos, tendo em conta a valorização dada àqueles conteúdos nos documentos oficiais.

Neste trabalho, demonstramos, no ponto três da segunda parte, de forma detalhada, quatro das catorze experiências didatizadas sobre conteúdos culturais com recurso à gamificação, refletindo não só sobre as vantagens, como também sobre alguns dos inconvenientes do processo de gamificação.

**Palavras-chave:** Gamificação; Cultura; E/LE; Aprendizagem Activa; Motivação

## **RESUMEN**

El proceso de la gamificación nace, en el contexto educativo, como una forma innovadora de motivar a los alumnos para el aprendizaje a través de la utilización de dinámicas, mecánicas y elementos de juegos y videojuegos en las aulas.

Desde este presupuesto, realizamos nuestra Práctica Pedagógica en la clase C del noveno año de la Escuela Secundaria de Pombal, bajo la orientación de las Profesoras Orientadoras Elena Gamazo (Facultad de Letras de la Universidad de Coimbra) y Carla Silva (Escuela Secundaria de Pombal), entre los meses de octubre y mayo de 2018.

El proceso de la gamificación está siendo estudiado por investigadores y encontramos una gran variedad de bibliografía sobre esta temática. Una lectura atenta de la misma permite comprender no solo el significado de la gamificación, sino conseguir enumerar algunas reglas para poner en práctica este método en las clases de Español como Lengua Extranjera. Además, hay muchas herramientas y aplicaciones tecnológicas a disposición de los profesores que deseen gamificar sus clases.

La enseñanza de los contenidos culturales a través de la gamificación es una de las formas más eficaces de mejorar también la competencia lingüística y comunicativa de los alumnos, analizando la valoración dada a aquellos contenidos en los documentos oficiales.

En este trabajo, demostramos, en el tercer punto de la segunda parte, de forma detallada, cuatro de las catorce experiencias didácticas llevadas a cabo sobre contenidos culturales empleando como recurso la gamificación, reflexionando no solo sobre las ventajas, sino sobre algunos de los problemas del proceso de gamificación.

**Palabras llave:** Gamificación; Cultura; E/LE; Aprendizaje Activo; Motivación

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	1
PARTE I - A PRÁTICA PEDAGÓGICA SUPERVISIONADA	
1. Caracterização do contexto educativo.....	3
1.1. A Escola Secundária de Pombal.....	3
1.2. Caracterização da turma.....	6
2. Reflexão acerca da prática pedagógica supervisionada.....	9
2.1. Experiência académica e profissional prévia.....	9
2.2. Atividades desenvolvidas.....	10
2.3. Reflexão geral.....	13
PARTE II - O PROCESSO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DA CULTURA	
1. A Gamificação nas aulas de E/LE.....	14
1.1. Conceito de Gamificação.....	15
1.2. Regras para usar a Gamificação nas aulas de E/LE.....	21
2. Relação entre Gamificação e Cultura.....	25
2.1. A Cultura nas aulas de E/LE.....	26
2.2. A Cultura nos documentos oficiais.....	27
2.3. A Gamificação como um meio para aprender Cultura.....	30
3. Proposta didática: gamificação de conteúdos culturais nas aulas de E/LE.....	31
3.1. Objetivos.....	31
3.2. Metodologia de trabalho.....	31
3.3. Descrição das propostas didáticas.....	35
3.3.1. Aula do dia 16 de novembro de 2017.....	36
3.3.2. Aula do dia 1 de fevereiro de 2018.....	37
3.3.3. Aula do dia 22 de fevereiro de 2018.....	38
3.3.4. Aula do dia 17 de maio de 2018.....	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
BIBLIOGRAFIA E FONTES CONSULTADAS.....	43
REPOSITÓRIO DE IMAGENS.....	45
ANEXOS.....	49

## Índice de Anexos

Anexo I - Imagens/Fotografias ilustrativas das atividades extralectivas .....	49
Anexo II – Fotografia da “botella consejera” .....	54
Anexo III - Questionário inicial aos alunos .....	55
Anexo IV – <i>PrtSc</i> da tabela de pontuação da <i>Edmodo</i> .....	57
Anexo V – Fotografia dos materiais utilizados na aula sobre <i>Fiestas</i> .....	57
Anexo VI – Postais semipreenchidos sobre <i>Fiestas</i> e pulseiras-recompensa.....	58
Anexo VII – <i>PrtSc</i> da plataforma <i>kahoot</i> e do <i>quiz</i> “Música hispana” .....	59
Anexo VIII – Duas das onze páginas do livro do CD.....	59
Anexo IX – <i>PrtSc</i> da plataforma <i>Edmodo</i> com os resultados do <i>kahoot</i> “Música hispana” .....	60
Anexo X – Fotografias ilustrativas de alguns trabalhos dos alunos .....	60
Anexo XI - <i>PrtSc</i> da plataforma <i>Edmodo</i> : publicação de um dos trabalhos da turma .....	62
Anexo XII – Ficha de trabalho com a receita da “crema catalana” semipreenchida.....	63
Anexo XIII – <i>PrtSc</i> da plataforma <i>Edmodo</i> : classificação das atividades.....	64
Anexo XIV – Fichas de trabalho sobre pratos típicos da gastronomia espanhola.....	64
Anexo XV – Um dos dezanove cartões do jogo Bingo .....	66
Anexo XVI – Recompensas e Insígnia .....	66
Anexo XVII – <i>PrtSc</i> do primeiro diapositivo do PowerPoint .....	67
Anexo XVIII – <i>PrtSc</i> da plataforma <i>Edmodo</i> ; classificação da atividade de interação oral .....	67
Anexo XIX – Ficha informativa em forma de raquete .....	68
Anexo XX – Tabuleiro e regras do jogo “Choca esos cinco” .....	69
Anexo XXI – Medalha dourada e insígnia .....	70
Insígnia e autocolante .....	70
Anexo XXII – Questionário final aos alunos.....	71

## Índice de Gráficos

Gráfico 1 – Turmas ESP 2017/2018.....	4
Gráfico 2 – Distribuição dos alunos.....	5
Gráfico 3 – Número de idas a Espanha.....	6
Gráfico 4 – Com quem foste a Espanha?.....	6
Gráfico 5 – Onde foste?.....	7

Gráfico 6 – Meios de contacto com a língua espanhola.....	7
Gráfico 7 – Sabes o que são conteúdos culturais?.....	32
Gráfico 8 - O que sentes ao saber que a aula vai ser sobre cultura?.....	32
Gráfico 9 - Que tipos de exercícios costumam fazer nas aulas dedicadas à cultura?.....	33
Gráfico 10 - Que materiais são usados nas aulas sobre cultura?.....	33
Gráfico 11 – Para ti, a Cultura é.....	33

### **Índice de Imagens**

Imagem 1 - ¿Cómo aprendemos?.....	16
Imagem 2 - Tipos de jogadores segundo Richard Bartle.....	18
Imagem 3 - Esquema baseado no jogo MMORPG.....	23

### **Lista de Siglas e Acrónimos**

**AEP** – Agrupamento de Escolas de Pombal

**DRAE** – Dicionário da Real Academia Espanhola

**E/A** – Ensino e Aprendizagem

**E/LE** – Espanhol Língua Estrangeira

**ESP** – Escola Secundária de Pombal

**MCER** - Marco Común Europeo de Referencia

**PAA** – Plano Anual de Atividades

**PASES** – Perfil do Aluno à Saída do Ensino Secundário

**PCIC** – Plan Curricular del Instituto Cervantes



## INTRODUÇÃO

O presente relatório foi elaborado no âmbito do Mestrado em Ensino de Português e Espanhol no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário promovido pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Tem como objetivo apresentar, numa primeira fase, uma caracterização da escola e da turma onde decorreu a prática pedagógica supervisionada, Escola Secundária de Pombal (ESP), 9ºC, bem como uma reflexão sobre essa prática.

Na segunda parte, apresentar-se-ão os argumentos que sustentam a tese de que o uso da gamificação fomenta a aprendizagem dos conteúdos culturais por parte dos alunos.

Depois de, nas aulas de Didática do Espanhol, com a Professora Doutora Maria Luísa Aznar termos tido a oportunidade de ler e de refletir sobre os documentos orientadores da prática docente, nomeadamente o *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, y evaluación* (MCER) e o *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (PCIC) e de termos aprendido a planificar algumas unidades didáticas, depressa percebemos que alguns métodos de ensino funcionam melhor do que outros e que cabe ao professor decidir qual ou quais melhor se adaptam às suas práticas docentes.

No decorrer do primeiro ano do Mestrado, tivemos a sorte de assistir a um seminário sobre Gamificação que decorreu no Instituto de Estudos Espanhóis da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Esta experiência foi essencial para a escolha do tema da parte monográfica deste trabalho, dado que nos pareceu um conceito inovador e desafiante.

Começámos por pesquisar e ler artigos e teses sobre o tema. Dois desses artigos foram aconselhados pela Professora Orientadora Elena Gamazo que nos apoiou na sua exploração e nos deu algumas sugestões de implementação das mecânicas, das dinâmicas e dos elementos dos jogos nas práticas supervisionadas. Referimo-nos, concretamente, aos artigos “La gamificación en el aula de lengua extranjera”, de Mónica Barros Lorenzo e “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”, de Herberth Alexander Oliva.

Assim, depois de, num primeiro ponto apresentarmos uma definição de gamificação e de enumerarmos algumas regras para gamificar uma aula de Espanhol/Língua Estrangeira (E/LE), centrar-nos-emos, no ponto seguinte, no conceito de cultura, comprovando a sua

importância nos documentos oficiais e veremos como a gamificação é uma estratégia<sup>1</sup> eficaz para a aprendizagem de conteúdos culturais.

Concluiremos que há já alguma literatura sobre esta temática, que há vários tipos de gamificação e que se esta estratégia apresenta, por um lado, pontos fortes que os professores devem aproveitar e colocar em prática, por outro lado, tem também algumas debilidades que lhe têm vindo a ser apontadas pelos investigadores em novos métodos de ensino-aprendizagem, especialmente de línguas estrangeiras, cabendo sempre ao docente optar pela melhor estratégia, tendo em conta os alunos, os objetivos e os conteúdos programáticos em questão.

Seguidamente, no ponto 3, apresentaremos os objetivos, os meios e uma descrição reflexiva e detalhada de quatro das catorze aulas assistidas que tivemos durante o ano letivo 2017/2018, todas elas dedicadas à aprendizagem de conteúdos culturais de Espanha ou de países hispano-falantes através da utilização do processo de gamificação na sua forma mais simples.

Por último, depois das considerações finais, encontrar-se-ão as referências bibliográficas que fundamentaram o nosso estudo, bem como um repositório de imagens e os anexos que ilustram a nossa proposta didática.

---

<sup>1</sup> Consideramos que a gamificação é uma estratégia de apoio, dado que se combinam mecânicas, dinâmicas e componentes de jogos ou videojogos para atingir um determinado objetivo. Para outros autores, trata-se de um método, uma técnica.

## **PARTE I – A PRÁTICA PEDAGÓGICA SUPERVISIONADA**

### **1. Caracterização do contexto educativo**

O estágio decorreu na Escola Secundária de Pombal sob orientação da Professora Orientadora Carla Silva que atribuiu a turma C, do 9º ano, onde foi exercida a prática pedagógica.

Seguidamente, apresentamos uma breve caracterização da escola e da turma supramencionadas, tendo por base os dados publicados na página web do Agrupamento de Escolas de Pombal, no Projeto Educativo (Ministério da Educação e Ciência, 2016-2020) e Contrato de Autonomia (Ministério da Educação e Ciência, 2013) e as informações fornecidas pelos Serviços Administrativos da Escola e pela Orientadora.

#### **1.1. Escola Secundária de Pombal**

A Escola Secundária de Pombal (ESP) é a sede do Agrupamento de Escolas de Pombal (AEP) que abarca ainda uma escola com 2.º e 3.º ciclos, 12 escolas do 1.º ciclo, 2 centros escolares e 11 jardins-de-infância.

A sua criação remonta ao ano de 1957, designada por Escola Técnica Comercial e Industrial e foi criada pelo Decreto n.º 41258, de 10 de setembro de 1957. Esteve em várias instalações provisórias, até que a Direção Geral do Ensino Técnico e Profissional apresentou o programa de construção do atual edifício elaborado pela Junta das Construções para o Ensino Técnico e Secundário, conforme Ofício 588, de 24 de abril de 1961.

A ESP tem esta designação desde maio de 1975. Em agosto de 2009, a empresa Parque Escolar iniciou as obras de requalificação do edifício desta escola, centradas em cinco pontos-chave: reorganização funcional da escola, demolição de estruturas obsoletas, otimização de usos de área existente e aumento da área útil para possibilitar a introdução de novos programas, aumento da eficiência energética passiva e ativa de todo o sistema construtivo e renovação de todas as infraestruturas. As obras foram concluídas em agosto de 2010, tendo as novas instalações sido inauguradas no dia 5 de outubro de 2010, pelo Senhor Ministro das Obras Públicas, Transportes e Comunicações.

As instalações escolares ocupam uma área de 22.966 m<sup>2</sup>, área de implantação de 7913,7 m<sup>2</sup>, área bruta de construção 13267,7 m<sup>2</sup>, e são constituídas por um edifício com dois blocos,

englobando: áreas sociais; áreas de convívio; áreas de trabalho; polo de Direção, Administração e Gestão; salas de aula; polo tecnológico (informática, eletricidade/eletrónica/automação e Mecânica/Mecatrónica); polo de artes e educação visual; polo de ciências (físico-química, biologia/geologia); polo desportivo (Educação Física) e zona de restauração<sup>2</sup>.

Na ESP, a oferta formativa, em 2017/2018, contempla turmas do 3.º ciclo do ensino básico, cursos Científico-Humanísticos, cursos de Educação e Formação, cursos Profissionais e cursos de Educação e Formação de Adultos.

Conta ainda, desde 2007, com um Centro Novas Oportunidades, e funciona, em regime noturno, o Curso de Português para Estrangeiros e os Cursos de Educação e Formação de Adultos de Assistente Administrativo/a e de Operador/a de Informática, em parceria com o Instituto de Emprego e Formação Profissional<sup>3</sup>.

Serve uma população escolar que, no corrente ano letivo de 2017-2018, totaliza 1468 alunos, distribuídos do seguinte modo:

- 4 turmas 8º ano
- 8 turmas 9º ano
- 8 turmas 10º ano
- 7 turmas 11º ano
- 5 turmas 12º ano
- 3 turmas 1º ano profissional
- 3 turmas 2º ano profissional
- 3 turmas 3º ano profissional
- 1 turma do Vocacional

Em gráfico:

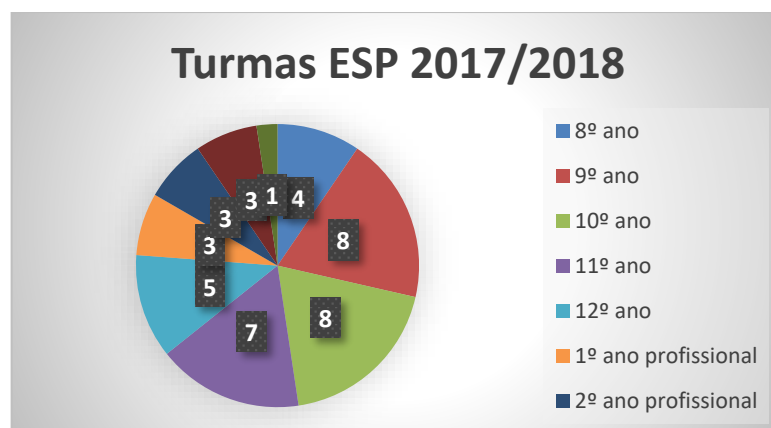


Gráfico 1 - Turmas ESP 2017/2018  
Fonte: Serviços Administrativos da ESP

<sup>2</sup> Disponível em <https://www.aepombal.edu.pt/historia/> (data de consulta: 12.10.2017).

<sup>3</sup> Dados fornecidos pelos Serviços Administrativos da ESP.

O atual Agrupamento serve uma população escolar constituída por 2757 alunos, assim distribuídos:

- 335 alunos do Pré-Escolar
- 767 alunos do 1º Ciclo
- 321 alunos do 2º Ciclo
- 534 alunos do 3º Ciclo
- 561 do Ensino Secundário
- 228 alunos do Ensino Profissional
- 11 alunos do Ensino Vocacional

Em gráfico:

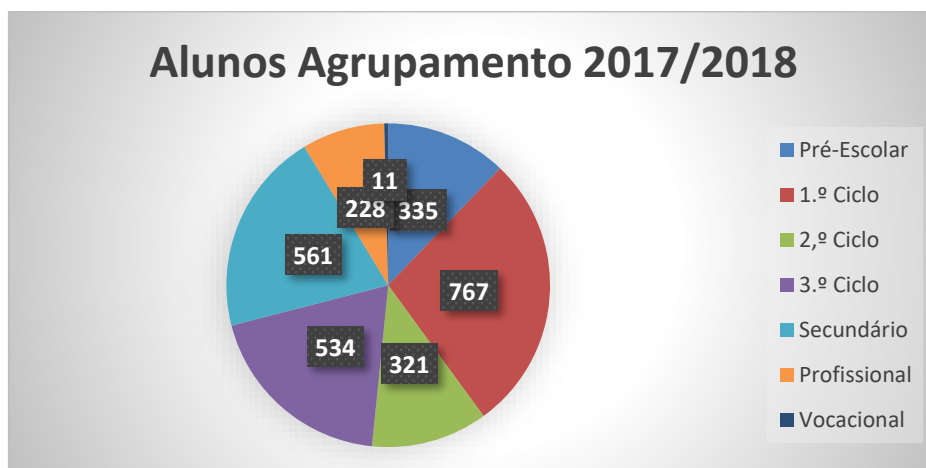


Gráfico 2 - Distribuição dos alunos  
Fonte: Serviços Administrativos da ESP

O corpo docente é agora constituído por 237 professores do quadro e 28 contratados, entre os quais se contam 15 professores do ensino especial.

O pessoal não docente é formado por 14 assistentes técnicos, 62 assistentes operacionais e 1 psicóloga a tempo inteiro.

## 1.2. Caracterização da turma

A prática pedagógica foi realizada na turma C, do 9º ano, constituída por 19 alunos, 7 raparigas e 12 rapazes com uma média de idades de 14 anos.

Nos primeiros dias, foi realizado um questionário com o objetivo de conhecer melhor o grupo no que à língua e cultura espanholas diz respeito. Os dados recolhidos e analisados foram essenciais para a subsequente planificação das práticas pedagógicas. Assim, como podemos verificar pela observação dos gráficos seguintes, todos os alunos já foram, pelo menos uma vez na vida, a Espanha, a maioria no âmbito escolar.



Gráfico 3 – Número de idas a Espanha

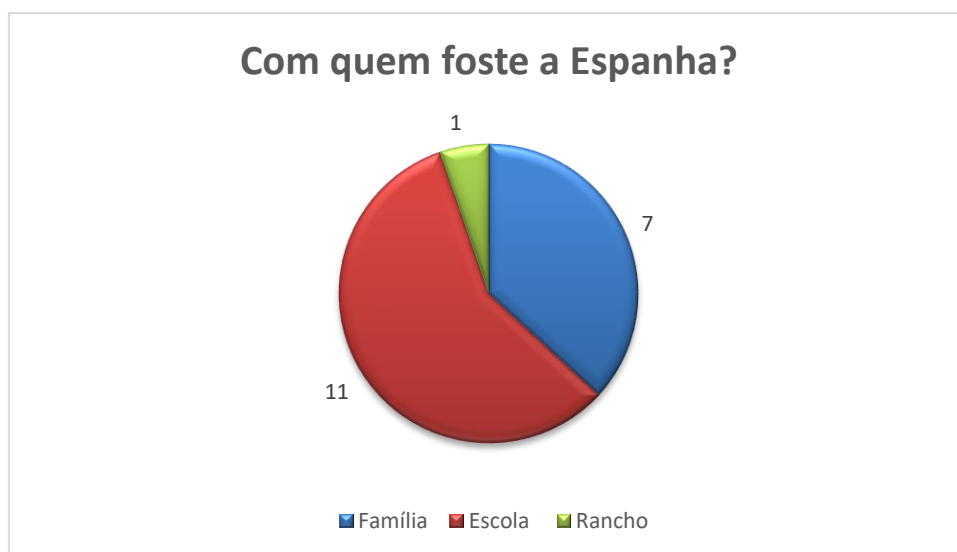


Gráfico 4 – Com quem foste a Espanha?

No que diz respeito aos locais visitados pelos alunos, Santiago de Compostela foi o mais assinalado, seguido por Madrid e por Barcelona:

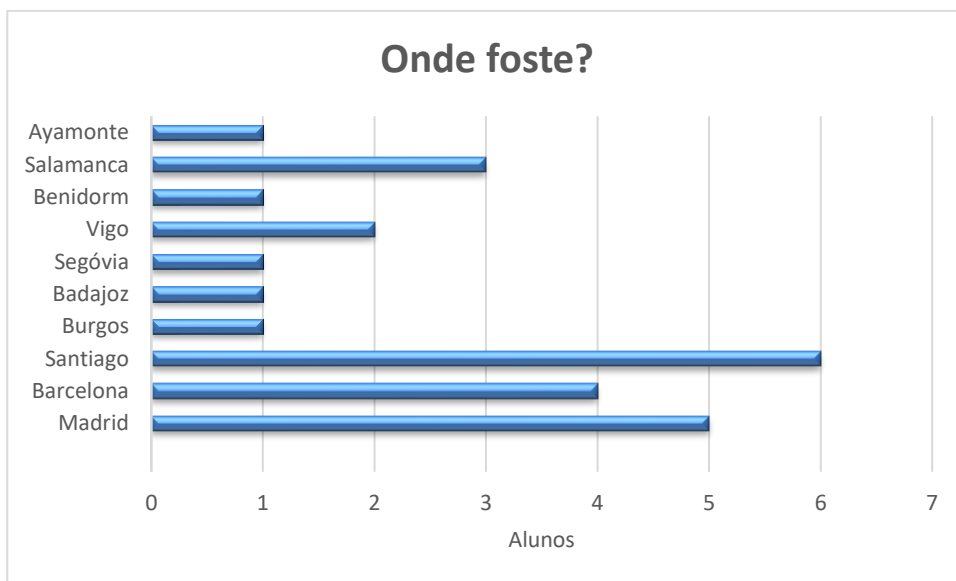


Gráfico 5 – Onde foste?

Por último, interessava saber os meios de contacto dos alunos com a língua espanhola para além da escola. Concluímos que a Internet, designadamente as redes sociais, contribui para um contacto próximo dos alunos com músicas, filmes, séries, jogos online, textos orais e escritos que contribuem para desenvolver a sua competência linguística:

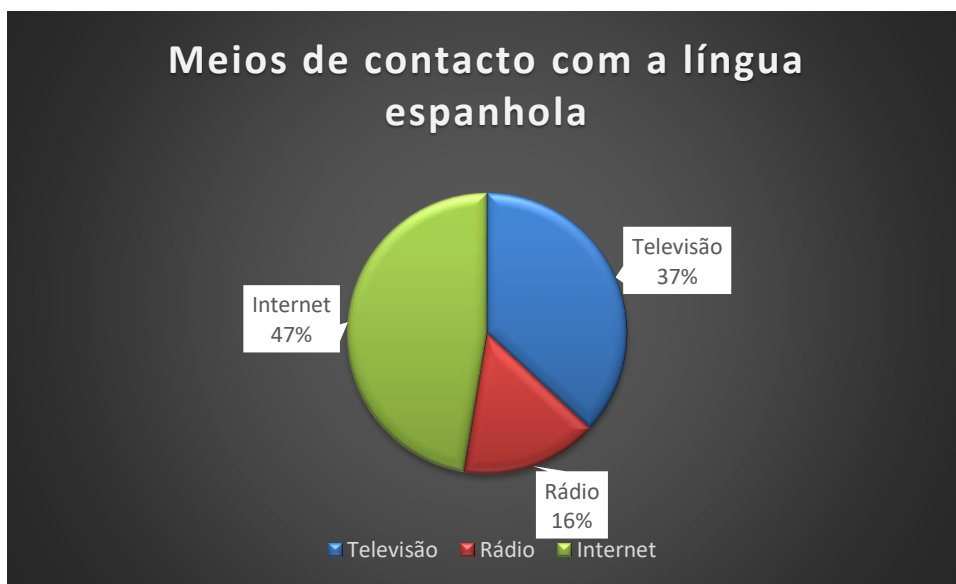


Gráfico 6 – Meios de contacto com a língua espanhola

Em termos relacionais, a turma mostrou-se bastante simpática, cumpridora das regras e recetiva à presença da professora estagiária, tendo participado de forma ativa e espontânea nas atividades da aula.

O horário da turma é o seguinte.

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
8:25 9:15	MAT 1635 S302	CFQ 186 S302	ED FI 3221 G1	POR 2555 S302	HIST 3235 S302
9:20 10:10		ESP 864 S302		CN 1811 S302	CFQ 186 S302
10:25 11:15	ING 2036 S302	CN 1811 S302	RMAT. 1635 S302 RPOR 2555 S302	ED V 211 S101	POR 2555 S302
11:25 12:15	CN 1811 S302	ED V 211 S101	GEOG GF06 S302	ING 2036 S302	MAT. 1635 S302
12:20 13:10	GEOG GF06 S302				
13:15 14:05				*EMR 29 S302	
14:10 15:00		POR 2555 S302	POR 2555 S302	CFQ 186 S302	
15:10 16:00			HIST 3235 S302	ESP 864 S302	
16:05 16:55		ING 2036 S302		GEOG GF06 S302	
17:00 17:50					

Como se pode verificar, a turma tem 100 m de Espanhol por semana: às terças-feiras entre as 9h20 e as 10h10 e às quintas-feiras entre as 15h10 e as 16h00.

As aulas assistidas decorreram às quintas-feiras, na sala 302, nas seguintes datas:

Aula nº	Data	Aula nº	Data
1	26.10.2017	8	22.02.2018
2	16.11.2017	9	08.03.2018
3	07.12.2017	10	22.03.2018
4	14.12.2017	11	19.04.2018
5	18.01.2018	12	03.05.2018
6	01.02.2018	13	10.05.2018
7	08.02.2018	14	17.05.2018



## **2. Reflexão acerca da prática pedagógica supervisionada**

Neste ponto, pretende-se, em primeiro lugar, apresentar a experiência académica e profissional prévia da Professora Estagiária, assim como as expectativas da docente relativamente à prática pedagógica supervisionada.

Em segundo lugar, descrevem-se as atividades letivas e extraletivas realizadas ao longo do estágio de uma forma reflexiva e crítica, nomeadamente no que aos desafios encontrados e formas de superá-los diz respeito.

Por último, enumera-se o trabalho que ainda há a fazer.

### **2.1. Experiência académica e profissional prévia**

O amor pelas línguas estrangeiras é antigo: remonta ao 7º ano de escolaridade, em que uma professora de Francês, Ana Aires, marcou uma aluna que à pergunta do manual “Que feras-tu plus tard?” escreveu, sem hesitar, “Je veux être professeur de Français”.

Ao mesmo tempo, os seus pais participavam num projeto de geminação com uma vila francesa, Neuville de Poitou, experiência que, desde os onze anos lhe permitiu contactar de perto com a língua e com a cultura francesas, uma vez que ficava alojada em casa de franceses durante uma semana e, no ano seguinte, recebia-os em sua casa.

Ambas as experiências fizeram com que o empenho na aprendizagem daquela língua estrangeira fosse o melhor possível e que soubesse que o seu futuro profissional estaria relacionado com o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras.

O ingresso na Faculdade de Letras, no curso de Línguas e Literaturas Modernas, variante de estudos portugueses e franceses foi o primeiro passo para conseguir alcançar o sonho de ser Professora. Teve os melhores mestres: Aníbal Pinto de Castro, Carlos Reis, Ana Paula Arnaut, José Pedro Paiva, Eulalie Pereira, Osvaldo Silvestre, Vladimir Pliassov, entre outros.

Em 2001, concluiu o curso e realizou o seu estágio na Escola Básica 2/3 Rainha Santa Isabel, Carreira, Leiria, tendo-lhe sido atribuída uma turma de 7º ano a Português e uma de 8º a Francês. Além disso, também dava aulas na turma do 9º ano da Professora Orientadora.

Desde então, sempre deu formação de Português e Francês a jovens (Cursos de Aprendizagem) e a adultos (Cursos de Educação e Formação de Adultos) e aulas nos dois grupos de recrutamento (horários incompletos em várias escolas públicas do país).

O facto de ter estas experiências em simultâneo permitiu-lhe alargar os horizontes, adquirir flexibilidade, adaptar-se a públicos e a situações completamente diversas, como por exemplo,

de manhã, dar formação de Francês Técnico num Curso de Empregado de Andares a um grupo da APPDA de Coimbra ou a um Curso de Esteticistas da Escola ABC de Coimbra e, de tarde, Português ao 11º ano, na Escola Quinta das Flores, em Coimbra.

Em 2010, regressou à Faculdade de Letras, com o estatuto de trabalhadora-estudante para realizar a Licenciatura em Espanhol, a qual terminou em 2013. A opção pelo Espanhol deveu-se ao facto de sentir que havia necessidade de formadores na área, designadamente nas instituições onde era formadora. Além disso, sentia a necessidade de atualização, de receber formação de longa duração e, mesmo sabendo que ia ser muito difícil, matriculou-se. Não fez o curso “express”, pois não era esse o seu objetivo e porque se apaixonou pela Faculdade de Letras e, especialmente, pelas disciplinas de Espanhol.

Após um interregno de três anos, dedicado essencialmente à maternidade, inscreveu-se a fim de realizar o Mestrado e chegou ao ano de estágio que decorreu entre outubro de 2017 e maio de 2018, na ESP, juntamente com a sua colega Teresa Margarida Bento.

## **2.2. Atividades desenvolvidas**

As nossas expectativas relativamente ao estágio eram altas, uma vez que nos sentíamos um pouco desatualizadas no que à formação de professores diz respeito, nomeadamente à formação de professores de línguas estrangeiras. O paradigma mudara e nós não. Tendo sido previamente informadas sobre a qualidade do ensino no AEP e, principalmente, na qualidade da Orientadora Carla Silva, as nossas expectativas eram verdadeiramente elevadas e não foram, de modo algum, defraudadas.

Ao longo do estágio, e partindo do pressuposto de que os alunos, hoje em dia, não estão preparados para ficar sentados a ouvir o professor expor a matéria, intervindo apenas quando solicitados, procurámos conhecer o grupo antes de planear aulas em que os alunos se pudessem envolver, em que os alunos interagissem e se empenhassem na construção do seu saber, principalmente, aulas gamificadas sobre cultura espanhola e dos países hispano-americanos.

Concluimos que todos os alunos da turma interagem com as tecnologias digitais, principalmente com o telemóvel, que está presente nas suas vidas. Os alunos dominam as suas características, usam-no para comunicar, para tirar fotografias, para criar, para jogar. Ora, este conhecimento prévio não pode, na nossa opinião, ficar fora da sala de aula e, efetivamente, verificámos, desde a primeira aula, que o telemóvel dos alunos estava em cima da mesa, ao lado do restante material escolar e que, sempre que os alunos tinham necessidade de realizar uma

pesquisa, de consultar um dicionário ou de realizar uma atividade na Internet, podiam aceder com o consentimento da professora.

Partindo deste pressuposto e cientes de que precisaríamos de utilizar esse “precioso aliado”, informámos a Professora Orientadora sobre o tema do relatório, o que possibilitou uma orientação centrada, no nosso caso, na abordagem de conteúdos culturais através do processo de gamificação.

Inicialmente, a Professora Orientadora fez-nos uma visita guiada pelos diversos espaços da escola, visita que culminou no Departamento de Línguas, onde passariam a decorrer as nossas reuniões.

Num segundo momento, analisámos a planificação anual do 9º ano, o manual adotado e todo o material prontamente colocado à nossa disposição. Neste momento, seleccionámos ainda os temas a abordar nas aulas supervisionadas, a saber: *Falsos Amigos, Fiestas, Navidad, Arte Urbano, Música, Hispanidad, Gastronomía, Dieta Mediterránea, Literatura, Málaga, Actores y Deportistas*.

Seguidamente, começámos por assistir às aulas da Professora Orientadora, o que nos possibilitou conhecer os alunos, assim como observar as práticas, os recursos utilizados, as diversas fases da aula, assim como as expressões utilizadas pela docente Carla. Também ficámos a conhecer melhor o projeto *Pasapalabra 9*, constituído pelo manual e pelo caderno de atividades, os quais estão bem organizados e têm atividades interessantes e atrativas.

Assistimos a todas as aulas da Professora Orientadora e da colega do Núcleo de Estágio. Após as aulas supervisionadas, fizemos sempre uma auto e heteroavaliação, começando pela professora avaliada, depois pela colega e, por último, pela Professora Orientadora. Nos dias 18 de janeiro de 2018 e 17 de maio de 2018, tivemos a presença da Professora Orientadora da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Elena Gamazo. De todas as reuniões, foi lavrada uma ata que consta do Dossiê de Estágio entregue à Professora Orientadora Carla Silva.

Relativamente às atividades extracurriculares (Anexo I), no dia 2 de novembro, fomos convidadas a participar no tradicional magusto que decorreu na quinta-feira, dia 9 de novembro, momento de agradável convívio entre a comunidade escolar, realizado com a especial colaboração dos alunos e professores do Curso Profissional Técnico de Restaurante-Bar, envolvendo todos os docentes e funcionários da ESP. Esta foi uma experiência muito enriquecedora, na medida em que nos permitiu conhecer colegas de outras áreas disciplinares, especialmente as diretoras de turma do 9ºC e do 9ºF.

Além disso, participámos ativamente nas atividades constantes do PAA do grupo de Espanhol, designadamente o “Día de la Hispanidad, o “Día de los Muertos”, a Visita de Estudo

a Espanha e a Semana Aberta, tendo colaborado com a Professora Orientadora na planificação, seleção, aquisição e criação de materiais para as diversas atividades. Todas elas, sem exceção, contribuíram para o nosso enriquecimento pessoal e profissional e para consolidar conhecimentos linguísticos e culturais.

De igual forma, todas as atividades extracurriculares contribuíram para consolidar o nosso conhecimento acerca não só das motivações, mas também das necessidades dos alunos no que há língua e à cultura espanholas e dos países hispano-americanos diz respeito. De entre todas, destacamos a visita de estudo e o jogo das línguas.

A visita de estudo decorreu entre os dias 21 e 24 de abril. Os alunos colocaram em prática os conhecimentos adquiridos nas aulas de Espanhol nos mais diversos contextos comunicativos: diálogos com os empregados do hotel, compreensão dos discursos dos guias, perguntas dirigidas aos guias, diálogos em lojas, entre outros.

Salientamos a visita a Málaga, tema escolhido propositadamente para a aula assistida do dia anterior à nossa partida, pelo facto de os alunos terem tido a oportunidade de estabelecer relações entre os conteúdos aprendidos e as situações vividas, de consolidar e aprofundar alguns dos conhecimentos adquiridos na aula e de terem colocado algumas questões pertinentes aos guias.

Na nossa opinião, visitar um país cuja língua se aprende na escola é, sem dúvida, a melhor forma de perceção da utilidade da sua aprendizagem, pois os alunos sentem-se realizados por conseguirem aplicar os conhecimentos adquiridos nas aulas.

O jogo das línguas “Go, go, Inténtalo, C’est facile!” foi uma das atividades propostas para a Semana Aberta. Começámos por fazer uma cuidadosa planificação da mesma: objetivos, recursos, temas (*Falsos amigos, Tempos e modos verbais, Música, Gastronomía, Monumentos, Personalidades, Banda desenhada, História, Festas e Efemérides*).

Seguidamente, disponibilizámos os materiais criados aos colegas de Inglês e Francês para que pudessem dar sugestões de melhoria e adaptá-los às suas disciplinas. Por último, no dia 3 de maio, colocámos em prática o jogo: o tabuleiro foi colado no chão, as peças eram os próprios alunos que lançavam o dado e escolhiam uma língua de acordo com a temática desenhada na casa onde estavam.

Esta atividade permitiu-nos trabalhar em grupo, elaborar materiais criativos e originais e partilhar com os restantes colegas do Departamento das Línguas. Aos alunos, proporcionou um momento de atualização de conhecimentos lexicais, gramaticais, sociolinguísticos e socioculturais, bem como de diversão.

Durante este percurso, foram elaborados relatórios de auto e heteroavaliação em dezembro, fevereiro e maio. Estes, especialmente os da Professora Orientadora, foram mais uma peça fundamental para a melhoria do nosso desempenho ou, por outras palavras, para que as dificuldades sentidas nas primeiras aulas foram sendo paulatinamente colmatadas.

Referimo-nos, essencialmente, à planificação das aulas e à gestão do tempo. Efetivamente, os primeiros planos estavam um pouco incompletos, verificando-se alguma falta de informação na descrição dos vários momentos da aula, assim como a ausência de um fio condutor entre as mesmas. Por outro lado, o tempo foi, por vezes, insuficiente para a quantidade de atividades pensadas, o que nos levou a rever os planos e os tempos destinados a cada momento da aula.

Estas contrariedades foram sendo ultrapassadas, na medida em que percebemos que a preparação das aulas exige que respondamos, de forma clara, às quatro questões de que falam Wise, Kevin C. e James R. Okey, citados por Cardoso, J.R. (2013):

1. O que quero que os alunos aprendam?
2. Qual a melhor forma de lhes transmitir estes conhecimentos?
3. Como posso avaliar se realmente aprenderam e se sabem aplicar esses conhecimentos?
4. Qual a melhor estratégia para corrigir os que não atingiram os objetivos?

### **2.3. Reflexão geral**

Gostaríamos de concluir esta reflexão, afirmando que o ano de estágio confirmou o que já sabíamos: ser professor exige empenho na preparação exaustiva de cada aula como se fosse a primeira, questionando e reavaliando sempre antes, durante e após cada prática letiva; ser professor é saber trabalhar em grupo, é ser dinâmico, é querer atualizar-se com vista a uma melhoria contínua, é ser generoso para ensinar e humilde para aprender, é querer conhecer cada um dos seus alunos.

Conscientes de que a profissão de professor é cada vez mais exigente e que se pretende que sejamos o que João Dias da Silva, secretário-geral da Federação Nacional da Educação designa de “educador multifuncional”, empenhámo-nos, desde o primeiro instante, na planificação das aulas, trabalhámos em equipa, imprimimos dinamismo às nossas ações, atualizámos os nossos conhecimentos sobre o tema do relatório e sobre novas estratégias metodológicas inovadoras frequentando as seguintes ações: “A avaliação oral nos exames nacionais de língua estrangeira a partir de 2018”, “Gamificação: desafios para a inovação da

aprendizagem da leitura e da escrita”, “Tratamento de dados”, “Análise de dados e discussão dos resultados”, assim como dois *webinars* organizados pela editorial Difusión: “5 recursos lúdicos para llevar a tu clase” e “¿Cómo puedo hacer hablar más a mis alumnos? Claves para generar interacción oral significativa”.

Tivemos a sorte de ser orientadas pela professora Carla Silva, uma professora excepcional que, nos 7º e 8º anos soube cativar os alunos para a disciplina de Espanhol, o que facilitou o nosso trabalho, o que fez com que criássemos grandes expectativas relativamente aos alunos e aos seus resultados, bem como que estabelecêssemos uma relação de empatia com a turma, tendo sido fácil gerir o ambiente de sala de aula, pois houve respeito pela singularidade e pela sensibilidade de cada aluno.

## **PARTE II – O PROCESSO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DA CULTURA**

Nesta parte, procuramos demonstrar como a utilização da gamificação vai ao encontro dos interesses e motivações dos alunos da atualidade, levando a uma aquisição efetiva de conteúdos culturais nas aulas de E/LE.

Consideramos que a gamificação, principalmente quando aliada às novas tecnologias, tem um enorme potencial didático e é uma estratégia atrativa que faz todo o sentido num mundo em que os alunos são “nativos digitais” e que determinados métodos tradicionais têm de ser revistos ou atualizados para que a escola possa dar resposta às necessidades dos alunos, estimulando-os a descobrir o prazer de aprender a saber, a saber fazer e a saber ser, em suma a serem cada vez melhores seres humanos.

Num primeiro momento, apresentamos e tentamos esclarecer o conceito de gamificação resultante das várias leituras realizadas sobre a temática; posteriormente, enumeramos as regras para gamificar uma aula; de seguida, estabelecemos uma relação entre gamificação e cultura e, por último, apresentamos exemplos de quatro aulas gamificadas.

### **1. A Gamificação nas aulas de E/LE**

A gamificação surge como mais uma estratégia ao dispor dos professores de E/LE que, conscientes da imensidão de informação a que estão sujeitos os alunos, procuram sempre conhecer e implementar melhores métodos de ensino, melhores estratégias pedagógicas que levem a uma aprendizagem efetiva da língua estrangeira que ensinam com o objetivo de

desenvolver naqueles as competências necessárias para comunicar linguística e culturalmente em língua espanhola.

Depois de apresentarmos algumas definições do conceito, baseadas nas pesquisas que efetuámos, exporemos algumas regras que consideramos essenciais para usar a gamificação nas aulas de E/LE.

### 1.1. Conceito de Gamificação

Em 2002, o britânico Nick Pelling desenvolveu um trabalho na área da informática e utilizou, pela primeira vez, o termo *gamification* como estratégia inovadora no ensino. Partindo da ideia de que estratégias simples podem criar aprendizagens significativas, múltiplos estudos foram desenvolvidos por especialistas na formação de professores, sempre com o intuito de encontrar a(s) melhor(es) estratégias de Ensino/Aprendizagem (E/A). Uma das primeiras preocupações dos investigadores foi a definição do termo gamificação, bem como a sua classificação.

Das várias definições que existem, uma das que nos pareceu mais simples foi a de Gabe Zichermann, um perito em gamificação para quem “Gamification is the process of using Game Thinking and Game Dynamics to Engage Audiences and Solve Problems”<sup>4</sup>. Por outras palavras, a gamificação (do inglês *gamification*) é um processo que utiliza técnicas, elementos e dinâmicas próprias dos jogos para potenciar a motivação, a fim de solucionar um problema ou chegar a um objetivo que, no caso da aprendizagem, é adquirir conhecimentos.

Portanto, em nosso entender, e tendo em conta as ideias acima apresentadas, este processo vem responder aos problemas que se colocam frequentemente na sala de aula: falta de motivação, pouca vontade de encontrar soluções para um problema, desconhecimento dos objetivos e falta de empenho em conseguir atingi-los.

Karl Kapp acrescentou à definição de Zichermann as ideias de estética, motivação e aprendizagem: “Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems” (Kapp, 2012: 10). Para este autor, a gamificação é a estratégia ideal para criar ambientes de aprendizagem envolventes e não deve ser pensada apenas como o uso de insígnias, recompensas e atribuição de pontos, mas também como um processo de envolvimento, com um *feedback* imediato, uma sensação de reconhecimento e um sentimento de missão cumprida.

---

<sup>4</sup> Retirado de <http://www.gamification.co/about-gabe-zichermann/> (data de consulta: 06.11.2017)

Esta ideia de envolvimento e de reconhecimento é essencial em todos os âmbitos da nossa vida: sabemos que aprendemos melhor se estivermos envolvidos e se alguém reconhecer o nosso esforço. Recordemos a teoria de William Glasser acerca da aprendizagem:

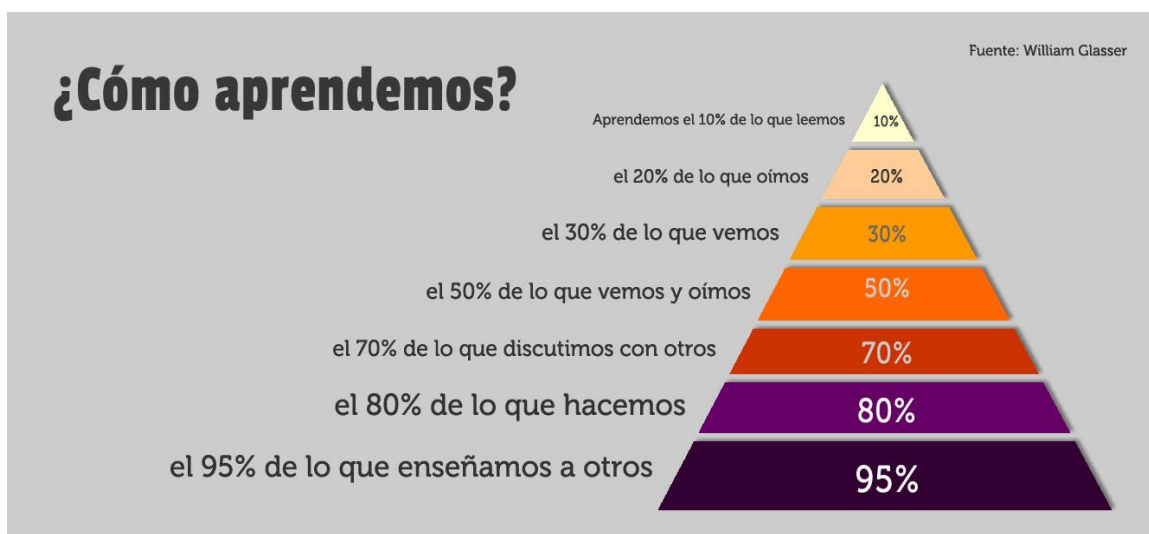


Imagem 1 – ¿Cómo aprendemos?<sup>5</sup>

Verificamos que 80% da aprendizagem se efetiva quando fazemos algo, quando nos envolvemos numa atividade e 95% quando transmitimos o nosso conhecimento a outra pessoa.

Por conseguinte, um professor deverá pensar nas melhores estratégias para possibilitar que os alunos façam, para permitir que ensinem algo ou, pelo menos, que sejam ativos na construção da sua aprendizagem. A gamificação surge como uma dessas estratégias, porquanto, no âmbito escolar, tem vindo a ser entendida como a integração de dinâmicas, mecânicas e elementos de jogos nos programas educativos e tem tido resultados positivos no que à motivação e à participação ativa dos alunos diz respeito.

Com efeito, Melo (2015), citado por Lorenzo (2016: 16) enumera alguns dos benefícios da gamificação no âmbito escolar:

1. Estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes.
2. Simplifica las actividades difíciles.
3. Motiva la participación constante.
4. Crea una retroalimentación positiva a través de recompensas.
5. Promueve la perseverancia y el triunfo.
6. Aumenta el compañerismo.
7. Ayuda a construir una identidad propia.
8. Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes.

<sup>5</sup> Imagem retirada de <https://rafaarchundia.wordpress.com/2015/09/07/como-aprendemos-la-piramide-de-aprendizaje-de-william-glasser/> (data de consulta: 24.02.2018)



9. Fomenta la comunicación entre pares.
10. Crea ambientes de confianza.

Perante esta enumeração, tivemos a certeza de que queríamos implementar esta estratégia e comprovar o seu funcionamento, dado que, pela experiência que temos, os alunos participam pouco, especialmente no que à expressão e à interação orais diz respeito, nem sempre é dada uma retroalimentação imediata aos alunos pelo seu empenho nas atividades escolares, muito menos lhes são atribuídas recompensas, frequentemente as aulas são vistas como aborrecidas e desinteressantes e os alunos comunicam pouco entre si, havendo um clima de desconfiança, principalmente entre alunos e professores, em especial quando estes não dão oportunidade àqueles de contribuir com sugestões para o desenho das aulas.

Assim, de forma a compreender o tipo de gamificação utilizado por nós no decorrer do estágio, consideramos fundamental a distinção feita por Herrera, Pujolá e Castrillejo (2014), citados por Barros (2016: 18) entre:

Gamificación estructural (aquella que presenta elementos de la gamificación pero sin alterar o modificar los contenidos, la esencia de la clase o los objetivos que queremos conseguir) y la de contenido (la que implica modificaciones en el currículo y hace parecer que todo lo que se enseña es un juego) y por otro lado, entre la superficial (importante en sesiones cortas pues se basa en elementos muy simples como dar puntos, insignias, emblemas o usar tableros) y la profunda (aquella que emplea elementos más complejos como la narrativa; utiliza y trabaja muy bien el progreso y se caracteriza por necesitar una planificación más reflexiva a largo plazo así como de mayor grado de implicación).

Note-se que, tendo em conta que se tratou da nossa primeira abordagem à gamificação, optámos pela estrutural e simplificada, por considerar que eram as mais eficazes para uma aprendizagem rápida e efetiva dos conteúdos culturais, visto que as aulas eram apenas de 50 minutos.

Efetivamente, não modificámos os conteúdos, nem os objetivos nem a essência das aulas, tendo recorrido, no entanto, a elementos de jogos e videojogos que nos permitiram, num curto espaço de tempo, gamificar alguns momentos e, deste modo, ter alunos interessados e participativos.

Depois de encontradas as vantagens da gamificação, continuámos a pesquisar informação e concluímos que alguns investigadores são unânimes em considerar que se trata de um processo que passa por diversos momentos:

- a. Identificar os objetivos de aprendizagem;
- b. Identificar os conteúdos de aprendizagem;
- c. Seleccionar dinâmicas, mecânicas e componentes;

## d. Avaliar.

Visto que os momentos a., b. e d. são a base do trabalho docente, tivemos o cuidado de os delinear convenientemente em cada plano de aula, a fim de dar resposta às motivações e interesses dos alunos.

Além disso, nas primeiras aulas, preocupámo-nos em saber com que tipo de jogador, segundo a teoria de Richard Bartle, se identificavam mais os alunos, cientes de que, dependendo da situação, por vezes pertencemos a vários tipos. As respostas dos alunos, assim como a informação obtida junto da Professora Orientadora, foram indispensáveis para a planificação das aulas subsequentes.

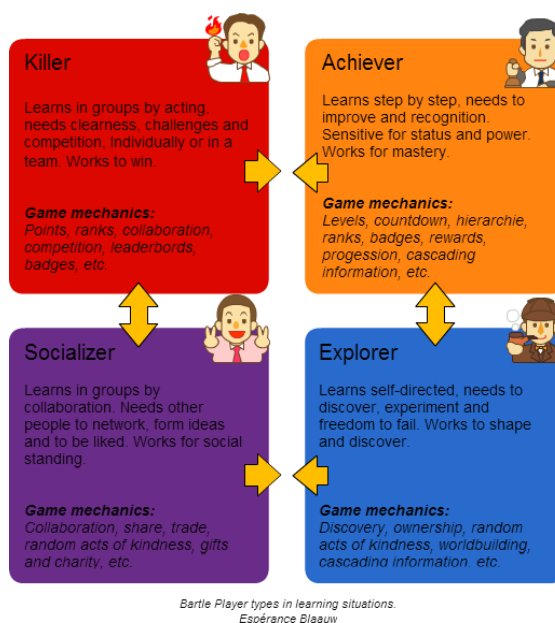


Imagem 2 – Tipos de jogadores segundo Richard Bartle<sup>6</sup>

Decidimos realizar o teste disponível em <http://4you2learn.com/bartle/><sup>7</sup> para saber que tipo de jogador somos antes de começar a gamificar. Os resultados foram: Achiever (27%), Explorer (80%), Killer (27%) e Socializer (67%).

Visto o objetivo do presente relatório, centrar-nos-emos em pormenor no ponto c., isto é, na seleção de dinâmicas, mecânicas e componentes.

No que às dinâmicas diz respeito, devemos pensar, em primeiro lugar, no que motiva os alunos, quais os seus desejos quando jogam ao seu jogo preferido; para Barros (2016: 21), as dinâmicas de jogos ou videojogos mais usuais são:

<sup>6</sup> Imagem retirada de <http://www.pearltrees.com/sooziebea/work-learning-concepts/id8497432/item82576433#1840> (data de consulta: 27.10.2017).

<sup>7</sup> Data de consulta: 27.10.2017.

La posibilidad de obtener una recompensa o premio; de pertenecer a una determinada comunidad y mantener un cierto estatus; de lograr un determinado reconocimiento para distinguirnos del resto de jugadores; de poder expresar nuestra personalidad, singularidad creatividad u originalidad; de competir con otros jugadores; de cooperar con los demás para alcanzar un objetivo; o de ser altruistas y ayudar a otros sin esperar una recompensa a cambio.

Quanto às mecânicas de jogo, isto é, o que faz com que o jogo funcione, Pérez Latorre (2012), citado por Barros (2016: 22) defende a existência de quatro mecânicas universais que se relacionam com a evolução e sobrevivência do ser humano: “la recolección/búsqueda (recogida y aprovisionamiento de alimentos); la caza/captura (la caza y la guerra); la configuración (la construcción) y la carrera (la destreza física y la agilidad)”.

Finalmente, no que concerne aos componentes, alguns dos mais utilizados são os quadros de classificação, os avatares, os desafios, os níveis e as insígnias.

Partindo destas ideias, refletimos sobre as melhores dinâmicas, mecânicas e componentes para os nossos alunos e para as atividades propostas em cada aula, com o intuito de que adquirissem conhecimentos sobre cultura espanhola e/ou cultura dos países onde o espanhol é a língua oficial.

Assim, optámos por recompensar ou premiar os alunos com um sistema de classificação *online*, publicado na plataforma *Edmodo*, com objetos físicos (chocolates, rebuçados, fantoches, medalhas) ou virtuais (insígnias).

Com o objetivo de motivar os alunos para a aprendizagem de E/LE, especialmente para os conteúdos culturais, tentámos perceber quais as motivações e necessidades de cada um. Para isso, a leitura do artigo “The 8 core drives of human motivation”, de Yu-kai Chou<sup>8</sup> revelou-se imprescindível. O autor do projeto *Octalysis* considera que somos motivados por 8 razões:

- 1) *Epic meaning and calling*, isto é, acreditamos que fazemos algo épico, algo grandioso sem esperar nenhuma contrapartida;
- 2) *Development & Accomplishment*, ou seja, temos um desafio a cumprir para que o nosso desenvolvimento seja efetivo;
- 3) *Empowerment of Creativity & Feedback*, isto é, precisamos de ser criativos e de ver os resultados da nossa criatividade, receber *feedback* e responder por sua vez;
- 4) *Ownership and possession*, ou seja, sentimos que possuímos algo, gostamos de colecionar, aperfeiçoar o que é nosso;

---

<sup>8</sup> Chou, Yu-kai, em <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> (data de consulta: 09.01.2018), tradução do autor.

- 5) *Social influence & Relatedness*, isto é, somos seres socialmente influenciáveis, necessitamos que nos aceitem, que haja companheirismo, mas também somos competitivos e sentimos inveja;
- 6) *Scarcity and impatience*, ou seja, desejamos algo que não podemos ter;
- 7) *Unpredictability & Curiosity*, isto é, queremos saber o que vai acontecer a seguir;
- 8) *Loss & Avoidance*, ou seja, tentamos evitar que algo negativo aconteça, prevenir o insucesso.

Conhecer o que motiva um ser humano torna-se essencial para pensar em atividades que respondam àquelas razões. Transpondo para uma aula de E/LE, procuraremos, seguidamente, dar um exemplo para cada um, tendo perfeita noção de que os alunos podem ser movidos por mais do que uma razão:

1. Organizar um banco de tempo de Espanhol, por exemplo, ensinando cultura espanhola ou cultura de países de língua oficial espanhola a alunos com maiores dificuldades;
2. Criar um vídeo, uma curta-metragem sobre um tema cultural à sua escolha, mas que seja desafiante e que faça com que os discentes aprendam;
3. Participar num concurso, como por exemplo no concurso de “calaveras mexicanas” permite aos alunos serem criativos, receberem *feedback* e tentarem melhorar o seu trabalho antes de o apresentarem ao júri;
4. Criar um avatar ou colecionar insígnias ou outros objetos relacionados com a cultura dará aos alunos uma sensação de possuir algo e de ir aperfeiçoando as suas competências, nomeadamente as socioculturais;
5. Os trabalhos de grupo e os jogos de equipa, por exemplo, promovem o companheirismo, a entreatajuda, mas também a competitividade e a inveja;
6. Dada a variedade de culturas e a impossibilidade de, nas aulas de E/LE abordar a totalidade ou parte dessas culturas, os alunos poderiam criar um jogo ou dinamizar um clube onde elas fossem trabalhadas, a fim de obter algo que não podemos ter nas aulas em si;
7. A proposta de um enigma ou de uma caça ao tesouro, por exemplo, aumenta a curiosidade dos alunos;
8. Um aluno que tenha mais dificuldades, que esteja perto do insucesso, pode realizar voluntariamente uma pesquisa sobre um tema cultural abordado na aula, partilhar uma experiência cultural com os colegas e com o professor e receber pontos extra por isso, prevenindo, desta forma o insucesso.

Na mesma onda de pensamento, Lee, J. J. e Hammer, J. (2011: 2) defendem que a gamificação consegue motivar os alunos para aprenderem mais e melhor e, assim, gostarem da escola. Com efeito, para estes autores, para a maioria dos alunos as atividades escolares não são agradáveis, pois não têm impacto emocional nem social:

Gamification projects offer the opportunity to experiment with rules, emotions, and social roles. Read an optional library book on the topic being taught in class? Receive “Reading” points. Get perfect attendance and complete all homework assignments on time for a month? Earn an “On Target” badge. Get assigned as a “Lead Detective” role in science class? Work hard to ask the best questions. When playing by these rules, students develop new frameworks for understanding their school-based activities.

Neste contexto, podemos estabelecer ainda uma aproximação à Teoria do *Flow*, criada pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, para quem atividades envolventes são as que proporcionam desafios, metas claras com *feedback*, sentimento de controlo, foco, perda de noção de tempo e corpo, sendo o estado de *flow* a “forma como as pessoas descrevem o seu estado de espírito quando a consciência está harmoniosamente ordenada e elas querem seguir o que estão a fazer para seu próprio bem”.<sup>9</sup>

Na nossa prática supervisionada, sempre que gamificámos as atividades, pudemos observar que a maioria dos alunos atingia esse estado de *flow*, essa perda da noção do tempo, essa sensação de prazer que lhes dava vontade de continuar a atividade para além do toque da campainha. O maior desafio de um professor passa, pois, por desenvolver atividades que mantenham os seus alunos nesse estado e, ao fazê-lo, estará ele próprio em *flow*, demonstrando entusiasmo pelo que faz e pelo que está a ver fazer.

Após estas considerações teóricas, consideramos que a gamificação leva ao aumento do empenho e da produtividade escolar dos alunos. No próximo ponto, definimos as regras para usar a gamificação nas aulas de E/LE.

## **1.2. Regras para usar a Gamificação nas aulas de E/LE**

Em primeiro lugar, julgamos que ficou clara a ideia de que gamificar não é o mesmo que jogar. De facto, o jogo está presente no ensino há muito tempo, principalmente o chamado “serious game”, expressão utilizada por Deterding, em 2016. Para este autor, jogos sérios são jogos com objetivos profissionais e sem a vertente de entretenimento. Pelo contrário, a gamificação permite um maior envolvimento dos alunos em atividades consideradas

---

<sup>9</sup> Retirado de [https://issuu.com/cepsf/docs/gamificao\\_na\\_educacao](https://issuu.com/cepsf/docs/gamificao_na_educacao) (data de consulta: 15.11.2017).

enfadonhas e desmotivantes, permitindo-lhes promover a sua aprendizagem e a resolução de problemas.

Neste sentido, para gamificar uma aula de E/LE o professor tem de desenhá-la, pensando na melhor forma de motivar os alunos, de os fazer agir, de os fazer resolver um problema, de os fazer construir a sua própria aprendizagem ao seu ritmo. Os alunos devem saber, desde o primeiro momento, que o seu empenho será imediatamente recompensado através da atribuição de pontos, de insígnias, e que serão promovidos valores como a cooperação, a entreaajuda, o altruísmo, entre outros, que poderão e deverão ser negociados.

Consideramos que o professor de E/LE tem de ter um conhecimento muito sólido dos conteúdos programáticos, do MERC, do PCIC, do novo perfil do aluno e das motivações de cada um para a aprendizagem da língua e da cultura espanhola e dos países de língua oficial espanhola, principalmente o reconhecimento por parte dos pais, dos professores e dos colegas. Só desta forma poderá gamificar uma aula com atividades desafiadoras, nem muito fáceis nem muito difíceis, capazes de manter os alunos motivados e com vontade de ampliar os seus conhecimentos de E/LE. E, para isso, o aluno deve saber claramente o que se deve fazer e qual o objetivo que se pretende que alcance.

De seguida, apresentamos um exemplo esquematizado de uma experiência de gamificação em contexto de ensino-aprendizagem. Trata-se de uma experiência de um professor norte-americano, Lee Sheldon, que, em 2012, escreveu o livro *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*.

Neste livro, o autor baseia-se no jogo MMORPG, isto é, *Massively multiplayer online role-playing game*, para explicar como se pode desenhar uma aula com multijogadores, procedendo a algumas alterações.

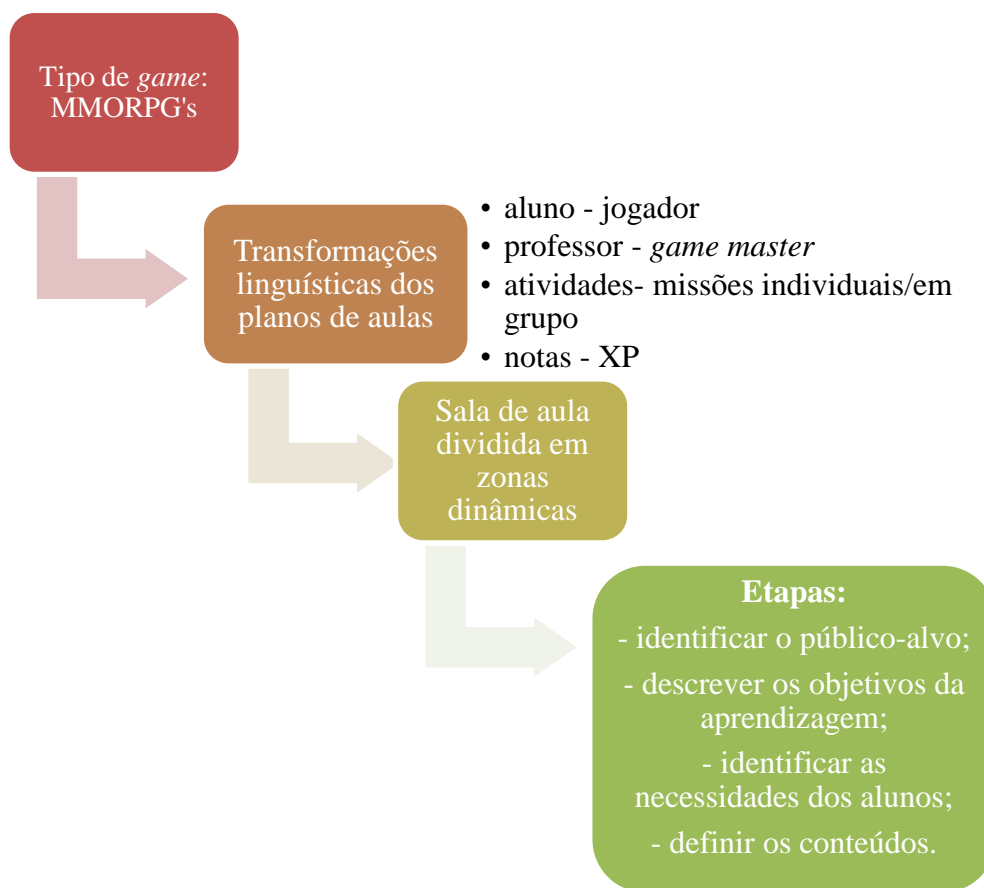


Imagem 3 – Esquema baseado no jogo *MMORPG*

Do mesmo modo, Simões, J. et al. (2012) fornece orientações para gamificar uma aula, as quais adotámos para desenvolver o nosso trabalho. Exemplificamos, de seguida, as orientações/regras postas em prática, assim como exemplos que poderiam ter sido postos em prática, mas que teriam exigido mais aulas:

#### A. Pensar e projetar a aula gamificada

Pensámos e projetámos todas as 14 aulas de uma forma gamificada, começando pelo “saludo”, depois a introdução, seguidamente o desenvolvimento e, finalmente, a conclusão. O simples facto de terem de adivinhar o tema da aula foi entendido como um desafio. As atividades propostas, quer as individuais quer as coletivas, foram percecionadas como desafios ou missões.

Por exemplo, na primeira aula, os alunos tiveram de visionar um vídeo sobre os falsos amigos, de compreender as interações orais entre as personagens e de tomar notas. Sabiam que, quantos mais falsos amigos conseguissem ouvir e anotar, mais pontos receberiam e mais facilmente conseguiriam realizar a tarefa de expressão escrita que lhes daria a possibilidade de

errar, receber *feedback*, voltar a realizar a atividade e ver o seu trabalho exposto na sala de aula ou na plataforma *Edmodo*, recebendo uma insígnia pelo empenho, criatividade e qualidade colocados na produção escrita.

### **B. Possibilidade de trabalhar com experimentações, com erro**

Uma das atividades proposta aos alunos foi um questionário sobre música latina realizado com recurso à ferramenta online *kahoot*. Os alunos sabiam que poderiam experimentar e errar, pois teriam a oportunidade de voltar a responder às questões com maior segurança e num menor tempo para, assim, serem, uma vez mais, recompensados.

Também o jogo *Pasapalabra* que criámos na página [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com)<sup>10</sup> sobre os atores da série “La Casa de Papel” permitiu que houvesse experimentação e erro, pois foi dado algum tempo aos alunos para realizarem aquela atividade (uns optaram por realizá-la sozinhos, outros em grupo). Os alunos puderam repetir até conseguirem o melhor resultado dentro do tempo disponibilizado. Os resultados foram excelentes e imediatamente registados na tabela classificativa da *Edmodo*.

### **C. Dar *feedback* rapidamente**

Em todas as atividades realizadas, preocupámo-nos em dar um *feedback* claro aos alunos, dizendo-lhes o que estava correto e o que estava incorreto, de modo a que estes pudessem analisar a melhor forma de conseguir atingir o objetivo esperado e recomeçar a tarefa no caso de não conseguir à primeira. Esta retroalimentação é fundamental para melhorar o desempenho dos alunos e, na nossa opinião, deve ser feita recorrendo à “técnica sándwich”<sup>11</sup>: a) dizer ao aluno o que faz bem; b) dizer ao aluno o que pode e deve melhorar; c) dar um exemplo do seu bom desempenho no geral.

### **D. Pensar diferentes níveis de complexidade**

Esta regra é, em nosso entender, essencial para manter os alunos motivados por desejarem subir de nível, porém, na nossa opinião, é a mais difícil de colocar em prática. Na nossa experiência, tal regra foi apenas aplicada nas fichas de trabalho, como por exemplo, na ficha sobre a arte do grafiti em que, em primeiro lugar, os alunos tinham um primeiro desafio (procurar palavras relacionadas com o grafiti numa sopa de letras) e um segundo, mais complexo (ordenar um diálogo).

---

<sup>10</sup> Data de consulta: 01.05.2018.

<sup>11</sup> Um artigo interessante sobre esta técnica pode ser consultado em <http://justificaturespuesta.com/tecnica-del-sandwich-cambiar-conducta/> (consultado no dia 14.03.2017).



### **E. Pensar num sistema efetivo de recompensas com vista ao aumento da motivação intrínseca**

Pensámos num sistema escolhido de pontuação, atribuição de insígnias e de prémios/objetos relacionados com a temática cultural em si com vista ao aumento da motivação intrínseca<sup>12</sup> dos alunos. Este sistema resultou, dado que todos alunos, sem exceção, estiveram motivados e salientaram-no positivamente no questionário final (Anexo XXII, p.72).

### **F. Permitir que os alunos experimentem diversos papéis**

Na aula sobre dieta mediterrânica, os alunos tiveram de aconselhar os colegas sobre hábitos alimentares saudáveis, assumindo diversos papéis: uma mãe/um pai para um filho, um médico para um doente, um amigo para outro, entre outros. Primeiro, escreviam o conselho num *post-it*, depois colocavam-no na “botella consejera” (Anexo II, p.55) e, por último, lançavam-no para um colega, enunciando oralmente o conselho, adequando o discurso ao seu interlocutor.

### **G. Não esquecer a diversão e o prazer.**

Em nosso entender, diversão e prazer nunca foram esquecidos: alunos e professora divertiram-se e sentiram prazer, não tanto pelas recompensas, mas pela diversidade das atividades, pela atratividade e criatividade dos materiais, pela sensação de orgulho pelo trabalho realizado. Este aspeto também foi questionado aos alunos no questionário final e todos responderam que as atividades propostas foram divertidas e atrativas.

## **2. Relação entre Gamificação e Cultura**

Este ponto do relatório tem dois propósitos: em primeiro lugar, apresentar a importância que tem o ensino da cultura nas aulas de E/LE, partindo da leitura dos documentos oficiais (MERC, PCIC e Programa de Espanhol para o 3º ciclo), de alguns estudos e da nossa experiência como professoras estagiárias; em segundo lugar, verificar como a gamificação pode ser uma forma eficaz de levar os alunos a estarem motivados para a aprendizagem dos conteúdos socioculturais.

---

<sup>12</sup> “En los estudios de psicología se ha distinguido tradicionalmente entre motivación intrínseca y extrínseca. La motivación extrínseca es aquella en la cual las razones del individuo para hacer algo provienen del exterior; en la intrínseca, por el contrario, el individuo realiza una actividad concreta como consecuencia del interés personal que tiene en ella o de la atracción que siente por ella”. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/motivacion.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/motivacion.htm) (consultado no dia 25.05.2018)

## 2.1. A cultura nas aulas de E/LE

Ninguém pode pôr em causa a ideia de que a cultura desempenha um papel muito importante no E/A de uma língua estrangeira, pois não há dúvida de que, quando se aprende uma segunda língua, aprende-se uma segunda cultura. Por outras palavras, língua e cultura são conceitos indissociáveis.

Porém, os conteúdos culturais são, muitas vezes, relegados para segundo ou terceiro plano em detrimento dos conteúdos lexicais e gramaticais. Pela nossa experiência profissional, uma das dificuldades que se apresenta ao docente é a seleção dos aspetos culturais dada a vasta riqueza de conteúdos ao seu dispor.

O termo cultura é complexo, logo, mais do que apresentar aqui a súpula das inúmeras definições feitas sobre o mesmo, importa demonstrar como a competência cultural é indissociável da competência comunicativa, uma vez que para sermos competentes a comunicar numa língua estrangeira, é imprescindível que sejamos também cultural e interculturalmente competentes.

Segundo Lerner (2000: WEB), citado por Cruz e Sá (2016: 60), “es imprescindible integrar los contenidos culturales a las actividades diarias de clase, intentando enlazar lo cultural y lo lingüístico”.

Este é também o nosso ponto de vista, pois ao aprender conteúdos culturais, um aluno tem de utilizar a língua, seja para compreender os textos culturais, seja para expressar as suas ideias sobre os mesmos. Em suma, terá uma maior competência comunicativa e será uma pessoa mais tolerante e aberta ao outro, valores imprescindíveis para o ser humano.

Também Chlopek (2008:17-18) defende que para haver uma comunicação eficaz tem de haver um bom conhecimento intercultural:

It is vitally important that students do not treat the information about the world cultures as a curiosity, or, even worse, ridicule it. (...) Both the teacher and the students have to fully understand that intercultural knowledge is indispensable for successful communication all over the world. Stereotyped views and prejudices will prevent students from developing intercultural competence.

Foi neste sentido que projetámos as unidades didáticas, procurando, sempre que possível, que os alunos trabalhassem os conteúdos culturais de uma forma interligada com os lexicais, os gramaticais e os funcionais, a fim de que adquirissem o que Poyatos entende por

“fluidez cultural”<sup>13</sup>, derrubando alguns estereótipos e preconceitos que ainda estão bastante enraizados na nossa sociedade.

Todas as aulas foram planeadas depois de conhecida a bagagem cultural e intercultural dos alunos bem como, e principalmente, as suas necessidades. Objetivámos uma aprendizagem significativa em que os alunos pudessem estabelecer ligações entre os conteúdos culturais novos e os que já detinham.

Uma leitura atenta da planificação anual feita pela Professora Orientadora, permitiu-nos conhecer os objetivos relacionados com a cultura, designadamente: “Conhecer a diversidade linguística de Espanha e dos países hispanos e valorizar a sua riqueza idiomática e cultural” e “Aprofundar o conhecimento da sua própria realidade sociocultural através do confronto com aspetos da cultura e da civilização dos povos de expressão espanhola”.

Da mesma forma, o manuseamento do manual adotado e do respetivo caderno de atividades (os quais nos foram prontamente cedidos pela editora) possibilitou-nos verificar a existência dos seguintes conteúdos culturais: “tópicos sobre los españoles”, “caracterizar a los españoles”, “¿nos parecemos portugueses y españoles?”, “geografía física y humana”, “referencias turísticas y culturales”, “espacios de las ciudades y de los pueblos”, “actividades de ocio”, “artistas hispanos”, “Hispanoamérica” e “Perú de la A a la Z”. No final de cada unidade, é proposta ao aluno uma tarefa, a saber: “Presentación oral de una personalidad española”, “Exposición oral sobre un destino español”, “Entrevista a un(a) artista hispano(a) y “Descripción de lugares peruanos de interés”.

Embora o manual apresentasse textos (orais e escritos), imagens e exercícios bastante atrativos, optámos por não utilizá-lo, criando os nossos materiais para que, de certa forma, os discentes ficassem surpreendidos, com vontade de manuseá-los e de sugerir formas de os aperfeiçoar, contribuindo para a melhoria do E/A.

## **2.2. A Cultura nos documentos oficiais**

O professor de E/LE dispõe de alguns documentos oficiais que são a base do seu trabalho e que deve procurar conhecer profundamente, pois embora não sejam manuais de instruções, são guias que orientam o trabalho docente, colocando questões pertinentes sobre as quais há que refletir antes de planear as atividades letivas e extraletivas.

---

<sup>13</sup> Esta expressão foi retirada de Sierra, Marta (2008: 19) <https://www.mecd.gob.es/dam/jcr:948a2a37-10b9-45cf-98ef-e0fdc42427ea/2010-bv-11-06deluis-pdf.pdf> (consultado no dia 27.04.2017).

Refiro-me, essencialmente, a três: o *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, y evaluación*, publicado em 2002, o *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*, de 2006 e, no nosso caso, o *Programa de Língua Estrangeira, Espanhol – 3º ciclo*, de 2002.

O primeiro foi criado com o objetivo de uniformizar o processo de ensino-aprendizagem de línguas no espaço europeu. Recordemos os três princípios em que se baseia<sup>14</sup>:

- a) Que el rico patrimonio de las distintas lenguas y culturas de Europa constituye un recurso común muy valioso que hay que proteger y desarrollar, y que se hace necesario un importante esfuerzo educativo con el fin de que esa diversidad deje de ser un obstáculo para la comunicación y se convierta en una fuente de enriquecimiento y comprensión mutuos.
- b) Que sólo por medio de un mejor conocimiento de las lenguas europeas modernas será posible facilitar la comunicación y la interacción entre europeos que tienen distintas lenguas maternas con el fin de fomentar la movilidad en Europa, la comprensión mutua y la colaboración, y vencer los prejuicios y la discriminación.
- c) Que los estados miembros, al adoptar o elaborar políticas nacionales en el campo del aprendizaje y la enseñanza de lenguas, pueden conseguir una mayor convergencia a nivel europeo por medio de acuerdos adecuados para una continuada cooperación y coordinación de sus políticas.

O MCER concede um papel importante à dimensão cultural, propondo sete temas aos aprendentes de E/LE<sup>15</sup>: “la vida diaria; las condiciones de vida; las relaciones personales (incluyendo relaciones de poder y solidaridad); los valores, las creencias y las actitudes respecto a factores; el lenguaje corporal; las convenciones sociales; el comportamiento ritual en áreas”.

Ainda no ponto 5.1.2.2., se especificam as competências e habilidades interculturais que deve possuir um aluno de uma língua estrangeira<sup>16</sup>:

La capacidad de relacionar entre sí la cultura de origen y la cultura extranjera; la sensibilidad cultural y capacidad de identificar y utilizar una variedad de estrategias para establecer contacto con personas de otras culturas; la capacidad de cumplir el papel de intermediario cultural entre la cultura propia y la cultura extranjera, y de abordar con eficacia los malentendidos interculturales y las situaciones conflictivas; la capacidad de superar relaciones estereotipadas.

---

<sup>14</sup> Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, Evaluación* (p. 2).

<sup>15</sup> Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, Evaluación* (pp. 100-101).

<sup>16</sup> Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, Evaluación* (p. 102).

Da mesma forma, no PCIC é dada uma grande relevância aos aspetos culturais, socioculturais e interculturais<sup>17</sup>, designadamente:

- a) *Referentes culturales*: “los contenidos que se incluyen en este inventario, centrados en la descripción de las características geográficas, políticas, económicas, etc. de los países hispanos, así como de su patrimonio histórico y cultural, tal como queda reflejado en los personajes y acontecimientos más representativos y en sus creaciones y productos culturales;
- b) *Saberes y comportamientos socioculturales*: “Los contenidos del inventario de *Saberes y comportamientos socioculturales* hacen referencia al conocimiento, basado en la experiencia, sobre el modo de vida, los aspectos cotidianos, la identidad colectiva, la organización social, las relaciones personales, etc. que se dan en una determinada sociedad. Las especificaciones que se incluyen se refieren solo a España y no a los países de Hispanoamérica”;
- c) *Habilidades y actitudes interculturales*: “se presenta una relación de procedimientos que, al ser activados de forma estratégica, permitirán al alumno aproximarse a otras culturas, y particularmente a las de España y los países hispanos, desde una perspectiva intercultural”.

À semelhança do MCER, também o PCIC recomenda potenciar valores interculturais<sup>18</sup>, a saber:

Promover el acercamiento entre la cultura hispánica y la del país de origen, así como transmitir una imagen auténtica de aquella y colaborar con la destrucción de tópicos y prejuicios y colaborar en el desarrollo de actitudes y valores con respecto a la sociedad internacional, como el pluralismo cultural y lingüístico, la aceptación y la valoración positiva de la diversidad y de la diferencia, el reconocimiento y el respeto mutuo.

Finalmente, o *Programa de Língua Estrangeira, Espanhol – 3º ciclo* preconiza que “ao aprender uma língua, não se adquire única e exclusivamente um sistema de signos, mas, simultaneamente os significados culturais que os signos comportam, i.e., o modo de interpretar a realidade”<sup>19</sup> e a maioria das suas finalidades, objetivos e conteúdos destacam os aspetos culturais e socioculturais dos países de expressão espanhola.

Como vimos, é evidente a preponderância que a cultura adquire nos documentos oficiais relacionados com o ensino/aprendizagem das línguas estrangeiras, em geral, e do Espanhol, em particular.

---

<sup>17</sup>[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/niveles/10\\_referentes\\_culturales\\_introduccion.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/10_referentes_culturales_introduccion.htm) (data de consulta: 15.11.2017).

<sup>18</sup>[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/niveles/01\\_objetivos\\_introduccion.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/01_objetivos_introduccion.htm) (data de consulta: 15.11.2017).

<sup>19</sup>[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/eb\\_espanhol\\_programa\\_3c\\_iniciacao.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/eb_espanhol_programa_3c_iniciacao.pdf) (data de consulta 10.10.2017).

Nas nossas aulas, foram explorados conteúdos culturais maioritariamente de Espanha, uma vez que consideramos que as aprendizagens acarretam benefícios futuros, tendo em conta a proximidade geográfica dos dois países, porém, tentámos que a cultura dos países onde é língua oficial ou cooficial não fosse totalmente esquecida, quer nas atividades letivas quer nas extraletivas.

### **2.3. A Gamificação como um meio para aprender Cultura**

Partindo das considerações expostas nos pontos anteriores, optámos por abordar os conteúdos culturais com recurso à gamificação com vista ao desenvolvimento de uma competência cultural, sociocultural e intercultural nos nossos alunos.

Como verificámos pela análise do questionário inicial e das informações obtidas junto da Professora Orientadora, os alunos possuem diferentes conhecimentos culturais e todos gostam de aulas dedicadas à cultura, seja espanhola seja de países hispano-americanos. Com efeito, os alunos veem utilidade na aprendizagem de conteúdos culturais, pois conseguem ancorá-los nos conhecimentos prévios.

A título exemplificativo, numa aula dedicada aos países hispano-falantes um aluno conhecia a maioria das bandeiras devido à sua grande paixão por futebol. Este fator foi, por si só, motivador, pois o aluno participou na aula ativamente e conseguiu aprender conteúdos novos que seriam postos em prática no seu quotidiano.

Além disso, numa fase inicial do estágio, sempre que assistimos às aulas da Professora Orientadora, observámos como os alunos gostam de jogar e de obter *feedback* imediato, assim como recompensas pelo seu empenho nas atividades letivas.

Por conseguinte, concluímos que uma das estratégias que poderíamos utilizar nas nossas aulas para explorar os conteúdos culturais seria a gamificação. Os resultados foram muito positivos, verificando-se uma participação muito ativa por parte dos alunos que, inclusive, escolheram um dos temas para uma das aulas assistidas: a série *La Casa de Papel*. Desta vez, a gamificação dos conteúdos culturais (atores espanhóis) foi feita com recurso à atividade lúdica *Pasapalabra*<sup>20</sup>. Os alunos puderam acrescentar conhecimentos aos que já detinham sobre os atores da série de uma forma divertida, com *feedback* imediato, possibilidade de repetir atividade e sendo recompensados com uma insígnia. No entanto, o mais importante foi

---

<sup>20</sup> Disponível em [https://www.educaplay.com/learning-resources/3681774-la\\_casa\\_de\\_papel\\_1.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/3681774-la_casa_de_papel_1.html) (data de consulta: 10.05.2017).

despertar neles o desejo de continuar a aprender sobre a série e a possibilidade de utilizarem estes conhecimentos em diversos âmbitos da sua vida.

### **3 - Proposta didática: gamificação de conteúdos culturais nas aulas de E/LE**

Nesta parte, apresentamos quatro experiências de didatização que foram feitas, tendo como principal objetivo a criação de experiências de aprendizagem de conteúdos culturais, plenas de significado para os alunos, através da gamificação das aulas, partindo da base teórica exposta nos capítulos anteriores.

Para o efeito, apresentaremos os objetivos, os meios, assim como uma reflexão sobre cada uma das práticas pedagógicas selecionadas.

#### **3.1. Objetivos**

O principal objetivo de um professor de E/LE é que os seus alunos comuniquem em espanhol, isto é, que sejam competentes a comunicar. Partindo deste princípio, para a planificação das aulas, tivemos sempre em atenção uma atenta e completa definição dos objetivos, dos conteúdos, das competências e dos materiais, a fim de que os mesmos pudessem contribuir para o desenvolvimento da competência comunicativa.

Procurámos sempre garantir que todos os alunos tivessem as mesmas oportunidades de aceder às aprendizagens, tentando adotar a melhor forma e os recursos mais eficazes, a fim de que todos pudessem desenvolver um conjunto de competências-chave essenciais para as suas vidas.

Neste sentido, os objetivos que estiveram na base das experiências de didatização foram, pois, os seguintes: motivar os alunos para a aprendizagem da cultura espanhola e da cultura dos países que têm o espanhol como língua oficial ou cooficial e demonstrar que a gamificação facilita o processo de E/A dessa mesma cultura.

De seguida, apresentaremos os meios que utilizámos antes, durante e depois das aulas assistidas.

### 3.2. Metodologia de trabalho

Num primeiro momento, os alunos responderam a um questionário (Anexo III, p. 56) sobre a lecionação de conteúdos culturais através do jogo<sup>21</sup>.

As respostas dos alunos permitiram conhecê-los um pouco melhor e perceber de que forma se relacionam com a cultura espanhola.

Uma vez que já apresentámos os gráficos relativos às quatro questões iniciais no ponto 1.2 da primeira parte deste relatório, passamos, de seguida, a apresentar os resultados dos dados recolhidos de algumas das restantes questões.

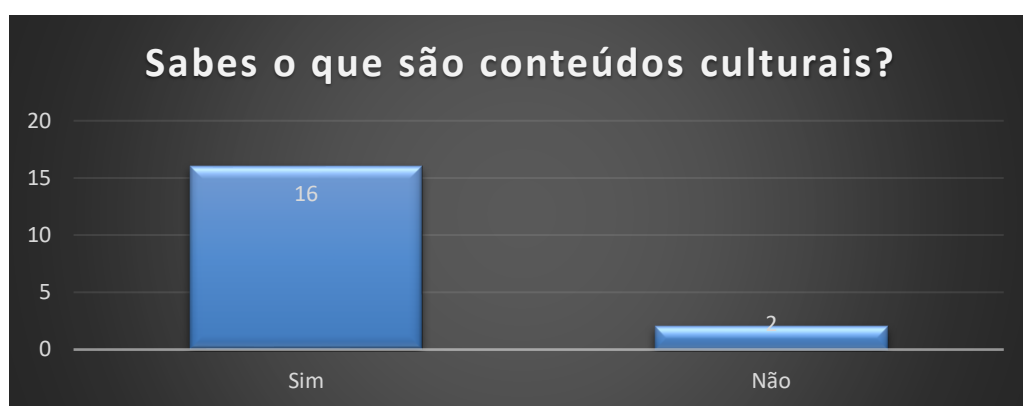


Gráfico 7 – Sabes o que são conteúdos culturais?



Gráfico 8 – O que sentes ao saber que a aula vai ser sobre cultura?

<sup>21</sup> No questionário, optámos pela designação de "jogo" em vez de gamificação, dado que os alunos não estavam familiarizados com este conceito, no entanto, por considerarmos que a palavra "jogo" não deve ser utilizada em contexto de ensino-aprendizagem, explicámos-lhes sumariamente o tema do nosso relatório e passámos a utilizá-lo nas aulas supervisionadas.



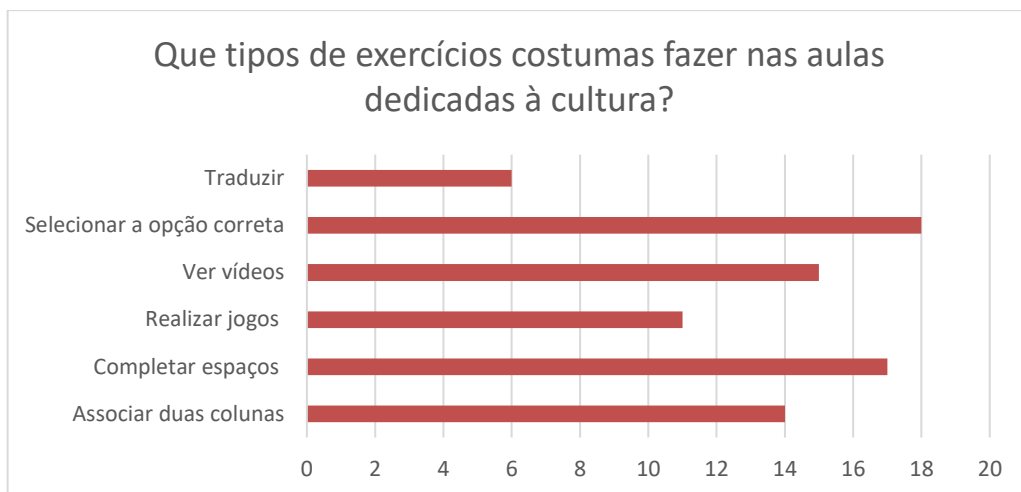


Gráfico 9 – Que tipos de exercícios costumam fazer nas aulas dedicadas à cultura?

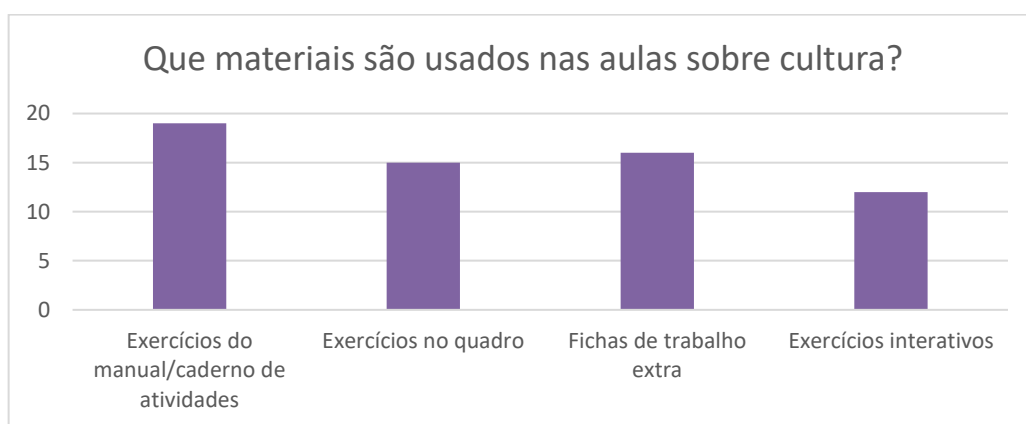


Gráfico 10 – Que materiais são usados nas aulas sobre cultura?



Gráfico 11 – Para ti, a Cultura é...

Para concluir, todos os alunos referem que gostariam de ampliar os seus conhecimentos culturais nas aulas de Espanhol.

Tendo em consideração os dados obtidos, principalmente o facto de os alunos estarem familiarizados com a realização de atividades lúdicas nas aulas de E/LE e de encararem a cultura como algo de necessário e útil nas suas vidas, planificámos as aulas, recorrendo a várias estratégias, nomeadamente à gamificação, ainda que superficial, de algumas atividades relacionadas com a cultura espanhola e dos países hispano-falantes.

Com efeito, empregámos diferentes metodologias e diferentes estratégias consoante os objetivos e as necessidades culturais dos alunos, por considerarmos que a opção por um só método e por uma só estratégia teria desmotivado os alunos e não teria satisfeito as necessidades de todos.

Para a organização das aulas e registo das avaliações dos alunos, utilizámos a plataforma social de *e-learning* para professores, alunos e família: *Edmodo* ([www.edmodo.com](http://www.edmodo.com)). Nesta, é possível convidar alunos e pais, planear aulas, publicar conteúdos, partilhar recursos, agendar tarefas, realizar testes, ver o progresso dos alunos, aceder à biblioteca (*OneDrive*, *GoogleDrive*), enviar e receber mensagens, entre outras potencialidades.

Os materiais utilizados nas aulas foram, maioritariamente, elaborados com recurso ao computador e a algumas ferramentas úteis para gamificação: *kahoot* (criação de um *quiz*), *badgeOs* (criação de insígnias), *kokolikoko* (criação de sopa de letras), *jigsawplanet* (criação de puzzles) e *Educaplay* (criação de uma roleta de palavras).

Gostaríamos de destacar ainda algumas plataformas que conhecemos no decorrer do estágio e que consideramos fundamentais para quem deseje colocar em prática a gamificação (*ClassCraft*, *ClassDojo*, *PlayBrighter*, *LyricsTraining*), assim como algumas ferramentas úteis para a criação de recursos atrativos e interativos (*Quizizz*, *Plickers*, *Thinglink*, *Genial.ly*, *Bighugelabs*, *Wheeldecide*, *Learningapps*).

Da mesma forma, as pesquisas e as leituras que efetuámos pôs-nos em contacto com diversos projetos de gamificação<sup>22</sup> elaborados com recurso à plataforma de criação de sites *WiX* ([www.wix.com](http://www.wix.com)) os quais, embora nem todos se relacionem com o E/A do E/LE, afigura-se uma fonte de inspiração para a criação de novas experiências gamificadas:

- <https://sandraele.wixsite.com/nivela2>
- <http://teacherinbritanny.wixsite.com/leonarddistrict/moving-to-leonard-district>
- <http://mcarmperez4.wixsite.com/mividadefaraon>
- <https://lauridiez.wixsite.com/tierradedragones>
- <https://fatimamm80.wixsite.com/lospiratasdelalengua>

---

<sup>22</sup> Consultados no dia 12.05.2018.

- <https://aledalbuoni.wixsite.com/clashroyale/>
- <http://m-ballarbo.wixsite.com/mystery>
- <https://camachomanarel.wixsite.com/traslapista>
- <http://mmena305.wixsite.com/guerra-de-galaxias>
- <https://idiomastic.wixsite.com/classroyaleesl>

Para todos os que pretendam aprofundar os seus conhecimentos sobre o processo da gamificação no ensino, aconselhamos a consulta e análise da página [www.gamificatuaula.org](http://www.gamificatuaula.org)<sup>23</sup>, comunidade de professores gamificadores, cujo contacto recente ainda não nos permitiu uma exploração profunda da mesma, mas que acreditamos ser um dos melhores meios ao alcance de um professor que pretenda criar experiências interessantes de aprendizagem através de uma gamificação profunda.

Por último, os alunos responderam a um questionário final sobre lecionação de conteúdos culturais através da gamificação (Anexo XXII, p. 72) cujos resultados nos permitiram avaliar a eficácia deste processo.

Resumidamente, todos os dezanove alunos responderam afirmativamente à questão “Gostaste das aulas com a professora estagiária?”; consideraram que as atividades propostas foram “Divertidas”, “Interessantes” e “Atrativas”; de entre os conteúdos culturais abordados nas aulas gostaram mais de adquirir aprendizagens sobre “Música” e “Gastronomía”; dos jogos propostos, os preferidos foram o *kahoot* sobre música, o jogo de tabuleiro “Choca esos cinco” sobre desportistas espanhóis e o bingo sobre “platos típicos”; todos consideram importante a atribuição de recompensas; dos prémios recebidos, demonstraram preferência pela medalha e pelos chocolates/rebuçados; relativamente à aprendizagem de conteúdos culturais, a opinião inicial mantém-se, isto é, os alunos consideram que a essa aprendizagem é interessante, divertida e necessária.

### 3.3. Descrição das propostas didáticas

Todas as catorze experiências didatizadas tiveram a duração de 50 minutos. Uma planificação prévia e cuidadosa das mesmas permitiu-nos abordar aspetos culturais através da gamificação.

---

<sup>23</sup> Consultada no dia 12.05.2018.

Optámos pela utilização da plataforma *Edmodo*, onde foram inscritos os alunos da turma e registado o seu progresso (pontuação, insígnias, reforços positivos). Os pais dos alunos também foram convidados, a fim de poderem acompanhar o trabalho efetuado pelos seus filhos.

De seguida, apresentamos quatro dessas experiências, uma realizada no primeiro período, duas no segundo e a última no terceiro período.

### 3.3.1. Aula do dia 16 de novembro de 2017

**Tema:** *Fiestas de España*

**Objetivos:** - Rever o nome de algumas festividades espanholas.

- Rever o léxico das cores, dos números e dos alimentos.
- Aprender o nome de novas festividades.
- Utilizar informação cultural num postal.

**Conteúdos funcionais:** escrever um postal.

**Conteúdos sociolinguísticos e culturais:** festas.

**Competências:** compreensão auditiva, compreensão escrita e expressão escrita.

**Saudação:** saudação da professora e resposta dos alunos.

**Introdução:** registo do número da lição e da data no quadro.

**Desenvolvimento:** foi projetado um vídeo sobre festas espanholas depois de ter sido explicado aos alunos que teriam de sugerir um título para o mesmo no final da visualização. Chegados ao tema da aula, durante uma segunda visualização, os alunos teriam de ir apontando todas as festas referidas no vídeo. Sabiam que esta atividade lhes permitiria ganhar 80 pontos, 10 por cada uma das festas. Esta pontuação foi imediatamente registada na plataforma *Edmodo* (Anexo IV, p. 58) e registado o nome das festas no quadro: *El Carnaval, Las Fallas, La Semana Santa, La Feria de Abril, La noche de San Juan, Los Sanfermines, La Tomatina* e *Fiestas del Pilar*.

Todos os alunos conseguiram passar para o próximo nível, no qual lhes foi proposto um concurso, explicadas as regras e entregue todo o material necessário à sua execução (Anexo V, p. 58): formaram-se duas equipas, foi afixado um calendário com bolsos na parede e dada a cada equipa uma caixa com 12 cartões e os seguintes objetos (um tomate, uma garrafa de vinho tinto, dois copos de pé alto, um lenço vermelho, uma máscara, uma flor de papel, uma bisnaga de tinta preta, um autocolante da *Hispanidad*, uma imagem de uma sevilhana, uma imagem de *San Fermín*, uma imagem da capa da Constituição e uma castanha). Depois de lerem os cartões, os alunos teriam de escolher o objeto associado à festividade e colocá-lo, sem correr e em silêncio, no respetivo bolso/mês. A equipa vencedora ganhou 100 pontos, uma insígnia e uma

pulseira simbólica de acesso a 3 dias de festa; a equipa vencida recebeu 50 pontos e uma pulseira de acesso a 1 dia de festa (anexo VI, p. 59).

A última atividade passou pela escrita de um postal para consolidação dos conhecimentos. Cada aluno recebeu um postal semipreenchido e acabou de preenchê-lo com informação relacionada com uma festa espanhola (Anexo VI, p. 59).

Todos os alunos conseguiram realizar o exercício com facilidade e correção, o que demonstra que aprenderam, que desenvolveram as suas competências culturais e linguísticas, logo que os objetivos da aula foram cumpridos.

Com efeito, os alunos estiveram motivados, aprenderam cultura e divertiram-se ao participar ativamente na realização das atividades letivas, que de outra forma poderiam ser monótonas ou pouco interessantes, surgiram-lhes como “desafios” motivadores que os alunos desejavam superar com o objetivo de obterem recompensas pelo seu empenho nas distintas fases da aula.

### 3.3.2. Aula do dia 1 de fevereiro de 2018

**Tema:** *Música*

**Objetivos:** - Adquirir conhecimentos sobre música hispana.  
- Consolidar conhecimentos sobre música hispana.  
- Escrever um texto sobre gostos/hábitos musicais.  
- Rever o léxico das nacionalidades.  
- Rever o léxico das profissões.

**Conteúdos funcionais:** falar sobre música e exprimir gostos.

**Conteúdos sociolinguísticos e culturais:** cantores e cantoras espanhóis, colombianos, porto-riquenhos e alguns dos seus maiores êxitos musicais.

**Competências:** compreensão auditiva, expressão oral, compreensão escrita e expressão escrita.

**Saudação:** saudação da professora e resposta dos alunos.

**Introdução:** registo do número da lição e da data no quadro.

**Desenvolvimento:** a professora começou por tocar a música “El toro y la luna” na sua viola, o que permitiu a descoberta do tema por parte dos alunos. Depois de um momento de interação oral sobre os gostos musicais dos alunos, em que procurámos encorajar os alunos menos participativos a responder às questões ¿Te gusta la música hispana?, ¿Conoces a algún cantante o a alguna cantante hispanohablante? ¿Cuál(es)?, ¿Dónde sueles escuchar música hispana?,

¿Para qué escuchas música?, ¿Tocas algún instrumento? ¿Cuál(es)?, foi-lhes proposto um *kahoot* para diagnosticar os seus conhecimentos sobre música latina (anexo VII, p. 60). Não houve necessidade de explicar as regras, pois os alunos já tinham realizado outros com a Professora Carla. Todos os alunos jogaram no seu telemóvel e, no final do jogo, puderam analisar os seus resultados que foram, no geral, muito bons, tendo-se verificado, no entanto, que apenas um aluno conhecia o músico Paco de Lucía. A fim de colmatar este desconhecimento, foi entregue aos alunos um CD contendo informação sobre cada uma das questões do *kahoot* (Anexo VIII, p. 60). Depois de lido o texto sobre Paco de Lucía, ouvimos um dos seus maiores êxitos, “Entre dos aguas”.

Seguidamente, os alunos leram os restantes textos e realizaram novamente o *quiz*. Os resultados foram registados na plataforma *Edmodo* (Anexo IX, p. 61).

Para terminar, os alunos responderam, por escrito, primeiro no caderno para que pudesse ser corrigido pela docente, depois diretamente no CD, às perguntas que lhes tinham sido colocadas no início da aula e que estavam registadas na última página do livro que acompanha o CD (anexo X, p. 61). Todos os alunos, à exceção de um que estava ausente, realizaram esta atividade com sucesso e foram classificados (anexo IX, p. 61). Um dos trabalhos, escolhido aleatoriamente, foi publicado na plataforma *Edmodo* (Anexo XI, p. 63).

Fazendo uma breve reflexão sobre esta prática, consideramos que a aula foi dinâmica, os materiais atrativos, os métodos utilizados foram adequados e variados, tendo havido momentos de gamificação. Os alunos aprenderam como pudemos comprovar pela facilidade e qualidade com que realizaram a tarefa final.

Porém, a atividade de leitura dos textos do CD poderia ter sido feita de forma diferenciada, partindo dos resultados obtidos. Uma possibilidade seria que aos alunos que tiveram todas as respostas certas fosse proposta uma atividade com um maior grau de complexidade: por exemplo, uma pesquisa sobre um festival de música espanhol ou hispano-americano; os restantes alunos apenas teriam de ler os textos sobre as questões erradas.

### **3.3.3. Aula do dia 22 de fevereiro de 2018**

**Tema:** *Platos típicos de España*

**Objetivos:** - Adquirir conhecimentos sobre algumas receitas típicas da gastronomia espanhola.

- Enumerar ingredientes.
- Rever o léxico dos alimentos.
- Rever o léxico dos utensílios de cozinha.

**Conteúdos funcionais:** exprimir gostos e enumerar os ingredientes de receitas espanholas.

**Conteúdos sociolinguísticos e culturais:** crema catalana; fabada asturiana; cocido madrileño; fritada aragonesa; gazpacho andaluz y paella valenciana.

**Competências:** compreensão auditiva, expressão oral, compreensão escrita e expressão escrita.

**Saudação:** saudação da professora e resposta dos alunos.

**Introdução:** registo do número da lição e da data no quadro.

**Desenvolvimento:** depois da introdução ao tema da aula, em que a professora ofereceu uma “crema catalana” a cada um dos presentes, os alunos ficaram a conhecer o tema e os objetivos da aula, assim como os desafios que, primeiro em grupo, depois individualmente, os levaria a atingi-los. Houve um breve momento de interação oral professora-alunos-professora sobre gostos, ingredientes, assim como sobre os conhecimentos sobre pratos típicos da gastronomia espanhola.

De seguida, os alunos foram agrupados em 6 grupos: cinco de três e um de quatro. Para a realização da primeira atividade, utilizaram um telemóvel para aceder ao *link* <https://www.youtube.com/watch?v=Tv-uzv82XGc&t=223s>, ver e ouvir um vídeo, compreendê-lo e selecionar as informações necessárias para preencher uma ficha de trabalho com a receita de uma sobremesa tipicamente catalã (anexo XII, p.64). Este seria o primeiro passo para receberem pontuação (anexo XIII, p.65) e assim passarem ao nível seguinte: descobrir outro prato da gastronomia espanhola e apresentá-lo à turma, de acordo com as indicações presentes na ficha: “título, comunidad e ingredientes” (anexo XIV, p. 65).

Depois de feitas todas as apresentações orais pelos porta-vozes de cada grupo, concluímos a aula com uma atividade de consolidação: uma adaptação do *Bingo* (anexo V, p. 67) durante a qual os alunos foram recompensados com três rebuçados de fruta cada vez que fizeram “linha”. A vencedora ganhou “el bote”, isto é, um saco com moedas de chocolate e, ainda, uma insígnia virtual (Anexo XVI, p.67).

Consideramos que a aula foi um sucesso, pois os alunos ainda hoje falam nela e, para além disso, destacaram-na no questionário final. Os objetivos foram atingidos, uma vez que os alunos adquiriram e consolidaram conhecimentos sobre gastronomia espanhola de uma maneira descontraída e divertida.

### 3.3.4. Aula do dia 17 de maio de 2018

**Tema:** *Deportistas españoles*

**Objetivos:** - Conhecer desportistas espanhóis.

- Rever o léxico dos desportos.
- Rever o léxico dos acessórios desportivos.
- Rever o léxico dos números.
- Rever o léxico das cores.

**Conteúdos lexicais:** utensílios desportivos, roupas desportivas e lugares onde se pratica desporto.

**Conteúdos sociolinguísticos e culturais:** desportistas espanhóis.

**Competências:** compreensão auditiva, expressão oral e compreensão escrita.

**Saudação:** saudação da professora e resposta dos alunos.

**Introdução:** registo do número da lição e da data no quadro.

**Desenvolvimento:** os alunos descobriram o tema da aula depois de a docente lhes ter mostrado o seu cinto de karaté e colocado algumas questões: “¿Sabéis qué es esto? ¿Para qué sirve?, ¿Vosotros practicáis algún deporte? ¿Cuál o cuáles? ¿Dónde? ¿Conocéis a algún deportista español?”.

Num segundo momento, foi projetado um PowerPoint com a foto da karateca espanhola Sandra Sánchez (anexo XVII, p. 68). Na foto, constam elementos relativos à modalidade desportiva, nomeadamente o desporto, o lugar onde se pratica e as roupas ou objetos necessários para praticá-lo. Quatro alunos responderam a quatro questões: “¿quién es?; ¿qué deporte practica?; ¿dónde lo practica?; ¿de qué necesita para practicarlo?”. Estas questões foram registadas no quadro, a fim de serem utilizadas na atividade seguinte: interação aluno-aluno sobre as fotografias de outros desportistas. Um dispositivo tinha a foto e o seguinte a respetiva informação. Os alunos foram informados de que as perguntas e as respostas elaboradas com correção linguística seriam pontuadas de 0 a 100 e publicadas na plataforma *Edmodo* (anexo XVIII, p. 68).

Terminada a exploração das imagens, foi entregue aos alunos uma ficha informativa com o formato de uma raquete (anexo XIX, p. 69) para que aqueles pudessem ficar com um registo do léxico trabalhado anteriormente e o pudessem utilizar na atividade final sobre o tema, a qual lhes permitiria consolidar os seus conhecimentos. Trata-se de uma adaptação do jogo de tabuleiro “Choca esos cinco”<sup>24</sup>, cujas regras foram devidamente apresentadas e explicadas oralmente com o apoio visual do último diapositivo do PowerPoint (anexo XX, p. 70). O facto de ser uma atividade realizada em grupo, permitiu o trabalho colaborativo.

---

<sup>24</sup> Disponível em [https://www.mecd.gob.es/reinounido/dms/consejerias-exteriores/reino-unido/publicaciones/actiespana/ACTIESPA-A16\\_PARA-WEB-FINAL/ACTIESPA%C3%91A16\\_PARA%20WEB%20FINAL.pdf](https://www.mecd.gob.es/reinounido/dms/consejerias-exteriores/reino-unido/publicaciones/actiespana/ACTIESPA-A16_PARA-WEB-FINAL/ACTIESPA%C3%91A16_PARA%20WEB%20FINAL.pdf) (consultado no dia 02.05.2018)



O grupo vencedor ganhou uma medalha dourada e os grupos vencidos uma medalha prateada. Todos os alunos receberam uma insígnia pela sua participação (anexo XXI, p. 71).

Consideramos que os alunos adquiriram cultura através de atividades gamificadas, especialmente a última, pois foram desafiados a atingir uma meta, colocando em prática as suas habilidades, colaborando e cooperado em grupo e recebendo *feedback* da professora, sendo premiados no final da aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para cada problema, deve-se procurar uma solução. Atualmente, o maior desafio de um professor, seja qual for a disciplina, é motivar os alunos para a aprendizagem, colocando o foco nos resultados dessa aprendizagem. O caso do E/LE não é exceção, pois os alunos não querem estar fechados entre quatro paredes, passivamente, a ouvir aulas expositivas com conteúdos completamente desconectados da realidade, sem aplicabilidade prática.

Assim, um professor de E/LE deve ter a certeza de que os alunos aprendem a comunicar e que comuniquem com eficácia nos mais variados âmbitos, incentivando-os a participar sem medo de errar, vendo no erro uma hipótese de reflexão e de aprendizagem. Os alunos devem perceber que pior do que errar é não tentar, é não participar.

No entanto, o problema permanece: como motivar os alunos a entrar neste mundo, neste ambiente, como fazê-los querer aprender, nomeadamente cultura? Cada professor terá de procurar a melhor ou as melhores estratégias para cada grupo de alunos e, preferencialmente, para cada aluno.

No nosso caso, a solução passou por gamificar as aulas, por utilizar a gamificação como forma de envolver os alunos no seu processo de E/A, despertando e promovendo a sua curiosidade intelectual, a valorização do saber e a vontade de continuar a aprender.

Optámos pela gamificação baseada na atribuição de pontos, insígnias e recompensas ou prémios. Planeámos as aulas, preparámos os materiais de apoio, pensando em dinâmicas, mecânicas e elementos de jogos ou videojogos, aplicámos o que planeámos, verificámos os resultados e registámo-los de forma a que os alunos tivessem um *feedback* imediato. Por último, refletimos sobre a nossa prática e sobre a melhor forma de aperfeiçoá-la.

A leitura de vários artigos especializados de revistas e livros, bem como de teses de mestrado e de doutoramento sobre o uso da gamificação no processo de E/A permitiu-nos não só conhecer e explorar alguns métodos inovadores, algumas boas práticas, assim como colocar

algumas questões, refletir acerca das dificuldades que se colocam a um professor de E/LE que pretenda gamificar as suas aulas.

Relativamente ao primeiro aspeto, salientaríamos, nomeadamente o modelo americano “challenge based learning”, desenvolvido em 2012 pela Apple Educacional e disponível em <http://www.challengebasedlearning.org/><sup>25</sup>.

Quanto ao segundo ponto, alguns autores enumeram algumas das fragilidades da gamificação, designadamente a possibilidade de os alunos trabalharem apenas com o objetivo de receberem uma recompensa, de os alunos que estão nos últimos lugares da tabela de classificação perderem a motivação; de desenvolverem um espírito de competição negativos e de se sentirem injustiçados. É o caso de Koch-Grunberg<sup>26</sup> que considera a gamificação como um processo complexo e que exige muitos profissionais experientes e desenvolvedores capacitados em design de jogos para ser bem produzida. Para Anais Buzais<sup>27</sup>, deve-se usar a gamificação pontualmente para não desmotivar os alunos: “il ne faut pas utiliser la gamification continuellement mais ponctuellement sous peine de lasser les élèves. Une fois le phénomène de nouveauté passé, si la gamification est utilisée trop souvent, elle pourrait ainsi perdre son potentiel motivationnel”.

Face ao exposto, acreditamos mais nas potencialidades da gamificação no que nas suas fragilidades, vendo, por exemplo, no desenvolvimento de jogos ou de aplicações *online* pelos professores um desafio e não um entrave, analisando e reformulando algumas das boas práticas já existentes ou criando uma aplicação própria, algo que pode conseguir através da frequência de formação em programação, principalmente, numa ótica de aprendizagem ao longo da vida.

Vimos ainda que gamificar num contexto educativo não exige a utilização das novas tecnologias, não é criar jogos, não é dar pontos ou medalhas, não é utilizar tecnologia, mas sim transformar uma aula aborrecida numa aula tão motivadora como é o ato de jogar. Devemos pensar como vamos organizar os elementos de forma a que a motivação para a aprendizagem aconteça.

Para concluir, estamos de acordo com Oriol González<sup>28</sup> quando afirma que cada aluno tem de encontrar um sentido para a aula e perguntar-se, à saída da sala, “o que aprendi hoje?” ou “o que me perguntei hoje?”, pois, para aquele autor gamificar é provocar perguntas nos

---

<sup>25</sup> Consultado no dia 10.05.2018.

<sup>26</sup> [https://issuu.com/cepsf/docs/gamifica\\_o\\_na\\_educa\\_o](https://issuu.com/cepsf/docs/gamifica_o_na_educa_o) (consultado no dia 12.02.2018)

<sup>27</sup> [https://www.researchgate.net/profile/Anais\\_Buzais/publication/317264195\\_Les\\_effets\\_de\\_la\\_gamification\\_sur\\_la\\_motivation\\_en\\_contexte\\_scolaire/links/592ebb3b0f7e9beee74310a5/Les-effets-de-la-gamification-sur-la-motivation-en-contexte-scolaire.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Anais_Buzais/publication/317264195_Les_effets_de_la_gamification_sur_la_motivation_en_contexte_scolaire/links/592ebb3b0f7e9beee74310a5/Les-effets-de-la-gamification-sur-la-motivation-en-contexte-scolaire.pdf) (consultado no dia 23.02.2018)

<sup>28</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=KQvbfoNHJ24> (consultado no dia 12.05.2018)

alunos, é encontrar elementos adequados à forma de aprender de cada aluno para que este veja sentido nos conteúdos, seja capaz de realizar as tarefas propostas, possa errar e tentar de novo e aprenda em conjunto com os seus pares.

## BIBLIOGRAFIA E FONTES CONSULTADAS

- Ballonad-Berthois, R. (2017). “Ludifier le cours de langues pour motiver”. Consultado no dia 17.01.2018 em <https://placedeslangues.editions-hatier.fr/experiences-de-classe/ludifier-le-cours-de-langues-pour-motiver-les-%C3%A9%C3%A8ves>
- Barros, M. (2016). “La gamificación en el aula de lengua extranjera”. *El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, pp. 14-25.
- Bonenfant, M. e Genvo, S. (2014). “Une approche située et critique du concept de gamification”. *Sciences du jeu*, 2. Consultado no dia 09.05.2018 em <https://sdj.revues.org/286>
- Cardoso, J. R. (2013). *O professor do futuro*. Lisboa: Guerra e Paz Editores SA.
- Chlopek, Z. (2008). “The intercultural approach to EFL teaching and learning. English Teaching Forum, nº4”, 17-18. Consultado no dia 09.03.2018 em <http://exchanges.state.gov/englishteaching/forum/archives/docs/08-46-4c.pdf>
- Chou, Y. (n.d). *Octalysis – complete gamification framework*. Consultado no dia 09.01.2018 em <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Versão impressa no dia 23.10.2017 de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Cruz, M. e Sá, M. (2016). “Del autobús, tortilla y Sagrada Familia al camión, mole poblano y Teotihuacán: las variedades lingüísticas y culturales del español en la clase de E/LE”. *El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, pp. 56-67. Consultado no dia 22.12.2017 em <https://sede.educacion.gob.es/publivena/el-espanol-como-lengua-extranjera-en-portugal-ii-retos-de-la-ensenanza-de-lenguas-cercanas/ensenanza-lengua-espanola/21328>
- Deci, EL. e Ryan, RM. (2013, rééd.). *Intrinsic motivation and self-determination in human behaviour*. Consultado no dia 09.03.2018 em <https://lc.cx/3XDD>

- Deterding, D. *et al.* (2014). “Du game design au gamefulness: définir la gamification”. *Sciences du jeu*, 2. Consultado no dia 09.07.2018 em <http://sdj.revues.org/287>
- Duarte, A. (2016). “A gamificação do ensino”. Consultado no dia 24.02.2018 em <https://escolapt.wordpress.com/2016/03/27/a-gamificacao-do-ensino/>
- Duarte, A. (2017). “O lado sombrio da gamificação”. Consultado no dia 24.02.2018 em <https://escolapt.wordpress.com/2016/03/27/a-gamificacao-do-ensino/>
- Elouardani, K. (2016). “Intégrer le jeu en classe”. Consultado no dia 26.11.2017 em <http://edupronet.com/integrer-jeu-en-classe/>
- González di Pierro, C. (2010). *La competencia intercultural en la enseñanza del español como lengua extranjera. Una investigación cualitativa en un programa de inmersión*. Tesis Doctoral. Universidad de Murcia. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Consultado em 02.02.2018 em <http://tdx.cesca.cat/handle/10803/10764>
- Kapp, K. (2012). “The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education”. Consultado no dia 01.12.2017 em <https://lc.cx/3XKD>
- Lee, J. J. e Hammer, J. (2011). “Gamification in Education: What, How, Why Bother?”. Consultado no dia 04.01.2018 em [http://www.academia.edu/570970/Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why\\_Bother](http://www.academia.edu/570970/Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother)
- Luis, M. (2008). *Cultura con “C” en la clase de ELE: Propuestas didácticas*. Consultado no dia 19.11.2017 em <https://www.mecd.gob.es/dam/jcr:948a2a37-10b9-45cf-98ef-e0fdc42427ea/2010-bv-11-06deluis-pdf.pdf>
- Melchor-Ferrer, E. (2013). “Gamificación y e-learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra”. *EFQUEL Innovation Forum 2012*, pp. 137-145. Consultado no dia 10.05.2018 em [https://www.academia.edu/3444138/GAMIFICACION\\_Y\\_E-LEARNING\\_UN\\_EJEMPLO\\_CON\\_EL\\_JUEGO\\_DEL\\_PASAPALABRA](https://www.academia.edu/3444138/GAMIFICACION_Y_E-LEARNING_UN_EJEMPLO_CON_EL_JUEGO_DEL_PASAPALABRA)
- Ministério da Educação (2017). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*.
- Oliva, H. A. (2016). “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”. *Realidad y Reflexión. Año 16, N° 44, San Salvador, El Salvador, CentroAmérica. revista semestral julio-diciembre 2016*, pp.30-47.

- Quesnel, M. (2015). “La ludification : un (petit) exemple concret dans ma classe de science”. Consultado no dia 11.11.2017 em <https://ledidacticien.com/2015/09/23/a-ludification-un-petit-exemple-concret-dans-ma-classe-de-science/>
- Sanchez, E. *et al.* (2015). “Classcraft: de la gamification à la ludicisation”. Consultado no dia 09.04.2018 em <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01405965/document>
- Sierra, M. (2008). *Cultura con “C” en la clase de ELE: Propuestas didácticas*. Consultado no dia 19.11.2017 em <https://www.mecd.gob.es/dam/jcr:948a2a37-10b9-45cf-98ef-e0fdc42427ea/2010-bv-11-06deluis-pdf.pdf>
- Simões, J. *et al.* (2012): “A social gamification framework for a K-6 learning platform”. *Computers in Human Behavior*. Consultado no dia 19.03.2018 em <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007>
- VV. AA. (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes. La enseñanza del español como lengua extranjera*. Instituto Cervantes. Consultado entre 10.2017 e 05.2018 em [https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/default.htm](https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/plan_curricular/default.htm)

## REPOSITÓRIO DE IMAGENS

<http://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html> (Consultado no dia 26.08.2018)

<https://www.dravillanueva.com/medicina-estetica/como-aprendemos-ultimos-cursos-del-ano/como-aprendemos-1/> (Consultado no dia 23.03.2018)

### Anexo I

<https://pegadadepapel.wordpress.com/2016/10/12/dia-da-hispanidade/> (Consultado no dia 08.10.2017)

<https://www.campodecriptana.info/fechas-celebres/1568-12-de-octubre-dia-de-la-hispanidad> (Consultado no dia 08.10.2017)

### Anexo V

<http://dlookingglass.blogspot.com/2010/11/feast-of-san-isidro-labarador.html> (consultado no dia 01.11.2017)

### Anexo VI

<http://www.gettyimages.pt/evento/la-tomatina-festival-2017-775031421> (consultado no dia 06.11.2017)

<https://stoketravel.com/four-reasons-las-fallas-hottest-festival-spain/> (consultado no dia 06.11.2017)

<http://www.rtve.es/noticias/20160707/primer-encierro-san-fermin-2016-toros-fuente-yembro/1367561.shtml> (consultado no dia 06.11.2017)

<https://alchetron.com/Cascamorras> (consultado no dia 06.11.2017)

<http://www.giraldacenter.net/actividades/feria-de-abril/> (consultado no dia 06.11.2017)

<http://icalendario.net/fiestas-populares/batalla-del-vino> (consultado no dia 06.11.2017)

<https://www.minhvida.com.br/fitness/materias/17366-pular-carnaval-pode-queimar-ate-800-calorias-por-hora> (consultado no dia 06.11.2017)

<http://carnets.parisdescartes.fr/blog/view/339200/el-magosto-gallego> (consultado no dia 06.11.2017)

<https://passevip.com.br/produto/pulseiras-identificacao/pulseira-de-identificacao-tyvek-economica/> (consultado no dia 06.11.2017)

#### **Anexo VII**

<https://h2acomunicacion.cl/preguntas-y-respuestas-sobre-el-nuevo-canon-digital-quien-tendra-que-pagarlo-cuanto-y-por-que/>

<https://www.vagalume.com.br/shakira/> (consultado no dia 20.01.2018)

<https://lilamenez.wordpress.com/2012/08/06/castanholas/> (consultado no dia 20.01.2018)

<https://www.rte.ie/entertainment/reviews/2018/0630/974390-paco-de-lucia-5-original-albums/> (consultado no dia 20.01.2018)

#### **Anexo VIII**

<https://www.vagalume.com.br/luis-fonsi/> (consultado no dia 20.01.2018)

<https://www.rte.ie/entertainment/reviews/2018/0630/974390-paco-de-lucia-5-original-albums/> (consultado no dia 20.01.2018)

#### **Anexo X**

<https://i.pinimg.com/originals/7c/9e/42/7c9e42c759a056a0641645a62545d941.jpg>

(consultado no dia 20.01.2018)

#### **Anexo XII**

<https://www.monouso.es/platos-de-papel-o-cartulina/plato-hondo-de-papel-blanco-o19cm-1000-uds-13292.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://misremedios.com/sustancias/limon/> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://chasdomundo.pt/pt/paus-de-canela> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://www.comunidadorganica.com/que-beneficios-trae-incluir-un-vaso-de-leche-en-tu-dieta/> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://www.mundobebe.com/contenido/Consumo-de-huevos-en-los-ninos-195> (consultado no dia 02.02.2018)

#### **Anexo XIV**

<https://www.monouso.es/platos-de-papel-o-cartulina/plato-hondo-de-papel-blanco-o19cm-1000-uds-13292.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.livestrong.com/article/310989-calories-in-gazpacho-soup/> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.the-paella.com/recette/valencian-paella-recipe/> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://recetasdecocina.elmundo.es/2017/02/fabada-asturiana-receta-casera.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://www.lacocinademasito.com/cocido-madrileno.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.todareceta.es/recetas/fritada-aragonesa.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://lagastronomiatipica.com/recetas/pulpo-a-la-gallega/> (consultado no dia 02.02.2018)

#### **Anexo XV**

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ast%C3%BArias> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.ellahoy.es/salud/articulo/azafran-propiedades-y-beneficios/255027/> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://www.lacocinademasito.com/cocido-madrileno.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://carnicasramajo.com/pstienda/inicio/15-morcilla-cebolla.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.heraldo.es/noticias/suplementos/salud/2018/01/16/el-consumo-aceite-oliva-virgen-extra-reduce-riesgo-cardiopatias-1219254-1381024.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://biotrendies.com/verduras/patata> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://nuts.com/cookingbaking/herbsspices/bay-leaves.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://misremedios.com/sustancias/limon/> (consultado no dia 02.02.2018)

<http://elpoderdelconsumidor.org/analisisdeproductos/el-poder-de-el-garbanzo/> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.todareceta.es/recetas/fritada-aragonesa.html> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Catalunha> (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.samos-deli.com/en/product/chorizo/> (consultado no dia 02.02.2018)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Kingdom\\_of\\_Aragon](https://en.wikipedia.org/wiki/Kingdom_of_Aragon) (consultado no dia 02.02.2018)

<https://www.the-paella.com/recette/valencian-paella-recipe/> (consultado no dia 02.02.2018)

**Anexo XVI**

<http://es.comidapedia.wikia.com/wiki/Archivo:CARAMELO-DUPONT-GRANEL.gif>

(consultado no dia 02.02.2018)

<http://offers.kd2.org/pt/pt/lidl/pdbpg/> (consultado no dia 02.02.2018)

**Anexo XVII**

<http://www.rtve.es/deportes/20180301/espanola-sandra-sanchez-elegida-mejor-karateca-todos-tiempos/1686901.shtml> (consultado no dia 04.05.2018)

**Anexo XIX**

<https://polet.delos.si/oprema/dresirajmo-se> (consultado no dia 04.05.2018)

<https://www.gazetaesportiva.com/motor/formula-1/fernando-alonso-testa-novo-carro-da-mclaren-e-fala-em-volta-aos-podios/> (consultado no dia 04.05.2018)

[https://www.elconfidencial.com/deportes/otros-deportes/2016-04-21/lidia-valentin-halterofilia-juegos-olimpicos\\_1183109/](https://www.elconfidencial.com/deportes/otros-deportes/2016-04-21/lidia-valentin-halterofilia-juegos-olimpicos_1183109/) (consultado no dia 04.05.2018)

<https://swimswam.com/mireia-belmonte-opens-2018-with-442-in-400-im-in-catalonia/> (consultado no dia 04.05.2018)

<http://www.basquete360.com.br/2017/09/27/pau-gasol-se-apresenta-em-boia-forma-e-fala-sobre-preparacao/> (consultado no dia 04.05.2018)

<http://1.bp.blogspot.com/>

<hMGui1AEUys/VQBcKRaY11I/AAAAAAAACPw/VB1IwddMjJU/s1600/1RafaNadal.jpg> (consultado no dia 04.05.2018)

<http://www.rtve.es/deportes/20180301/espanola-sandra-sanchez-elegida-mejor-karateca-todos-tiempos/1686901.shtml> (consultado no dia 04.05.2018)



Anexo I - Imagens/Fotografias ilustrativas das atividades extralectivas



Imagem 1 - Cartaz que imprimimos e afixámos na escola



Imagem 2 - Autocolante distribuído a toda a comunidade escolar

**Concurso de CALAVERAS**

Con el objetivo de promover la creatividad artística y difundir la tradición mexicana del Día de los Muertos, te invitamos a participar en el concurso de calaveras.

Podrás producir una máscara con diferentes tipos de materiales.

**REGLAMENTO**

**I - Participantes**

- ✓ Podrán participar todos los alumnos de la escuela.

**II - Fechas**

- ✓ La fecha límite de entrega de trabajos — la máscara — será el viernes, 28 de octubre 2017.
- ✓ Los alumnos deberán entregar los trabajos a las profesoras de español.
- ✓ Los trabajos serán expuestos durante la semana del 31 de octubre hasta el 3 de noviembre.

**III - Jurado**

- ✓ El jurado del concurso será constituido por las profesoras de español de la escuela.
- ✓ Al jurado cabrá elegir los tres mejores trabajos, uno por cada ciclo (segundo y tercer ciclo y secundario).

**IV - Criterios de evaluación**

- ✓ La evaluación del jurado será hecha de acuerdo con los siguientes criterios:
  - Creatividad y originalidad;
  - Respeto por el tema propuesto;
  - Presentación de los trabajos.

**V - Premios**

- ✓ Será atribuido un premio por ciclo.

**¡PARTICIPA Y DISFRUTA!**

Busca a tu profesor de español para aclarares cualquier duda.

Imagem 3 - Regulamento para o concurso de caveiras mexicanas (elaborado pelo núcleo de estágio de Espanhol)



Imagem 4 - Uma das máscaras a concurso



Imagem 5 - Jogo das Línguas

## Disciplina de Espanhol

# Visita de estudo leva alunos à Costa do Sol

Um grupo de alunos do Agrupamento de Escolas de Pombal participaram numa visita de estudo a Espanha, entre os dias 21 e 24 de Abril, no âmbito da disciplina de Espanhol. A viagem, à Costa do Sol, integrou 86 alunos, dos diversos níveis de escolaridade, acompanhados por 12 professores.

No primeiro dia, os alunos divertiram-se no Tivoli World Málaga e, assim, "conheceram-se e conviveram nas várias diversões oferecidas pelo parque", conta a professora Carla Silva, dinamizadora da iniciativa.

No segundo dia, deslocaram-se a Estepona e passaram o dia no Parque Selwo Aventura. "Este fantástico parque oferece uma experiência única com o Serengeti Safari, um passeio exclusivo da Reserva dos Lagos num veículo todo terreno, especificamente

adaptado para atender as espécies mais representativas da fauna africana e o território acidentado onde moram", revela a docente, adiantando que "no final da tarde, os alunos aproveitaram a piscina do hotel".

O terceiro dia foi dedicado à visita a Mijas, "uma localidade onde se descobre o verdadeiro casario andaluz". "Os Burros-Táxi são uma das atrações turísticas desta povoação serrana que soube combinar-se com um importante complexo turístico situado no vale costeiro 'La Cala', onde se estendem 12km de praia", conta a docente. À

tarde, seguiram para Málaga, capital da Costa do Sol, cidade costeira e berço de Pablo Ruiz Picasso. Destaque para o teatro romano, o Alcazaba, a Praça de la Constitución, a Catedral



de Santa Maria de la Encarnación, o Palácio Episcopal, o Castelo de Gibralfaro, a casa natal de Pablo Picasso, entre outros locais. No último dia, os alunos embarcaram em Algeciras,

em "fast-ferry", durante 45 minutos até Ceuta. "Ai foram acompanhados por uma guia local que lhes fez descobrir a cidade, atualmente, espanhola cheia de vestígios dos portugueses e

que faz fronteira com Marrocos". Visitaram o Monte de Hacho, Miradouro de Santo António, lugar onde se encontra a antiga capela do Século XVI.

Carla Silva aproveitou pa-

ra agradecer, publicamente, aos supermercados Intermarché e Neomaquina, bem como à Verihortas, "pela ajuda que facultaram com a oferta de águas, bolachas e frutas para todos os alunos".

**Pombal Jornal (2018-05-03)**

Imagem 6 - Notícia publicada no *Pombal Jornal* (pais autorizaram publicação da fotografia)

**Anexo II – Fotografia da “botella consejera”**



**Anexo III - Questionário inicial aos alunos****Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra**

Mestrado em Ensino de Português e Espanhol  
no 3º ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário

**Questionário sobre lecionação de conteúdos culturais através do jogo**

Este questionário foi realizado no âmbito do estágio da professora Ana Costa e destina-se a conhecer a opinião dos alunos sobre a utilização do jogo na aprendizagem da cultura. Trata-se de um questionário anónimo.

Lê atentamente todas as perguntas e responde com sinceridade, colocando uma cruz na opção escolhida.

1. Já alguma vez foste a Espanha? Se sim, quantas vezes?

Sim  Não  Se sim, número de vezes

2. Com quem foste a Espanha?

Família

Escola

Amigos

3. Onde foste?

Madrid

Barcelona

Santiago de Compostela

Granada

Outros \_\_\_\_\_

4. Qual é o teu contacto com a língua espanhola?

Televisão

Rádio

Internet

Familiares

Outros Escola

5. Sabes o que são conteúdos culturais?

Sim  Não

6. As professoras dizem-te que vais estudar cultura na aula?

Nunca  Por vezes  Frequentemente  Sempre

7. As professoras dedicam uma aula de 50 m à cultura?

Sim  Não

8. **Ao saber que a aula vai ser sobre cultura, ficas...** (escolhe apenas uma resposta)

...interessado

...indiferente ( )

...assustado ( )

9. **Que tipo de exercícios costumás fazer nas aulas dedicadas à cultura?** (podes escolher várias respostas)

Completar espaços

Selecionar a opção correta

Associar duas colunas

Repetir palavras/frases seguindo um modelo ( )

Ver vídeos

Realizar jogos

Traduzir

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

10. **Que materiais são usados nas aulas sobre cultura?** (podes escolher várias respostas)

Exercícios do manual/caderno de atividades

Exercícios no quadro ( )

Fichas de trabalho extra

Exercícios interativos

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

11. **Para ti, a Cultura é...** (podes escolher até duas respostas).

a. Interessante

b. Aborrecida ( )

c. Divertida

d. Difícil ( )

e. Fácil

f. Um desafio

g. Repetitiva ( )

h. Necessária

i. Não é importante ( )

12. **Gostarias de ampliar os teus conhecimentos sobre cultura hispânica nas aulas de Espanhol?**

Sim

Não ( )

**O inquérito chegou ao fim.  
Obrigada pela tua colaboração!**





**Anexo VI – Postais semipreenchidos sobre *Fiestas* e pulseiras-recompensa**



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se celebra una fiesta, \_\_\_\_\_, en la que queman enormes estatuas de papel llamadas “ninots”. El próximo año te traeré conmigo.



\_\_\_\_\_

Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se celebra cada año una fiesta, \_\_\_\_\_, en la que los participantes se arrojan tintas los unos a los otros. Al final, el color dominante es el \_\_\_\_\_.



\_\_\_\_\_

Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se celebra una fiesta en la que los participantes se arrojan \_\_\_\_\_ los unos a los otros. Al final, el color predominante es el \_\_\_\_\_.



\_\_\_\_\_

Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se celebra cada año una feria, \_\_\_\_\_, donde las visitantes pueden disfrutar de 400 actividades más.



\_\_\_\_\_

Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se celebra una fiesta, \_\_\_\_\_, en la que los participantes llevan un \_\_\_\_\_ rojo anudado al cuello para atraer al \_\_\_\_\_.



\_\_\_\_\_

Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se celebra cada año una batalla, \_\_\_\_\_, donde los participantes remojan con \_\_\_\_\_ tinto a otros participantes. Al final, el color dominante es el \_\_\_\_\_.



\_\_\_\_\_

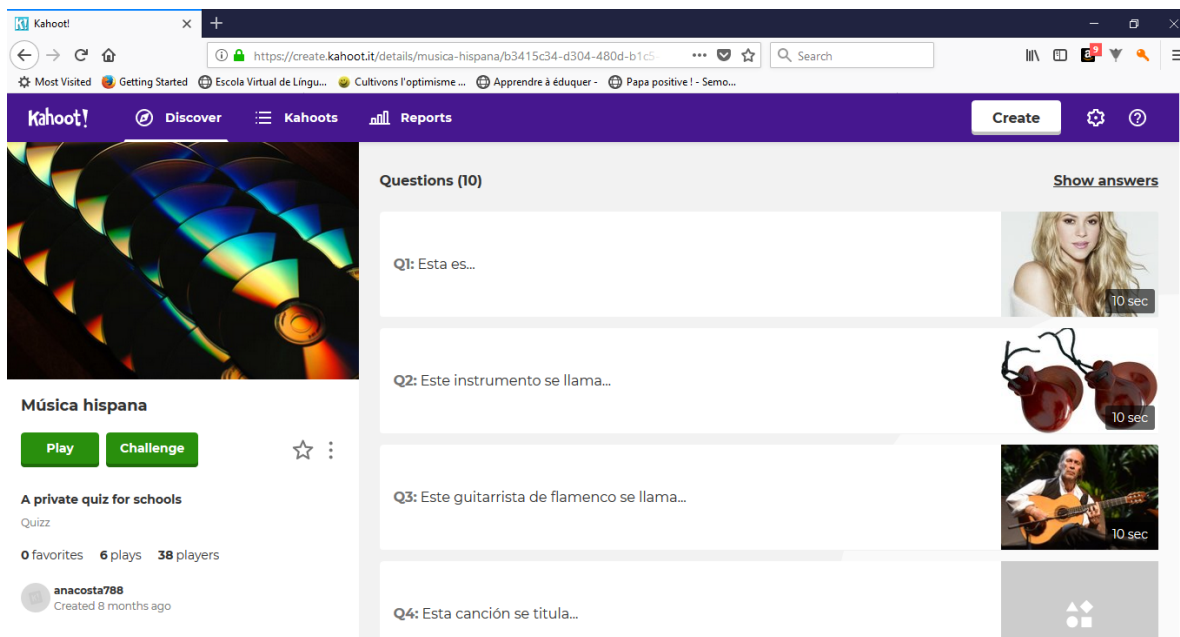
Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se realiza una de las más famosas \_\_\_\_\_ de España. ¡Me estoy divirtiendo muchísimo!




\_\_\_\_\_

Te escribo desde \_\_\_\_\_, donde se celebra el día de San \_\_\_\_\_. La gente se reúne alrededor de la hoguera y come \_\_\_\_\_. Es el Magosto.


### Anexo VII – *PrtSc* da plataforma *kahoot* e do quiz “Música hispana”



### Anexo VIII – Duas das onze páginas do livro do CD



**Paco de Lucía - Me llamo**  
 Francisco Sánchez Gómez, nació en Algeciras, provincia de Cádiz, España, el 21 de diciembre de 1947. Mi madre era portuguesa, se llamaba Lucía. Soy un compositor y guitarrista español de flamenco. He grabado una treintena de discos, pero la música “Entre dos aguas” fue la que más contribuyó a acercar el flamenco al gran público.



**Luis Fonsi**  
 Me llamo Luis Alfonso Rodríguez López-Cepero. Nací en San Juan, Puerto Rico, el 15 de abril de 1978. Soy un cantante, compositor, actor y músico puertorriqueño. En enero de 2017, lanzo la canción «Despacito» junto con Daddy Yankee dando un aire a mi género, el pop urbano.

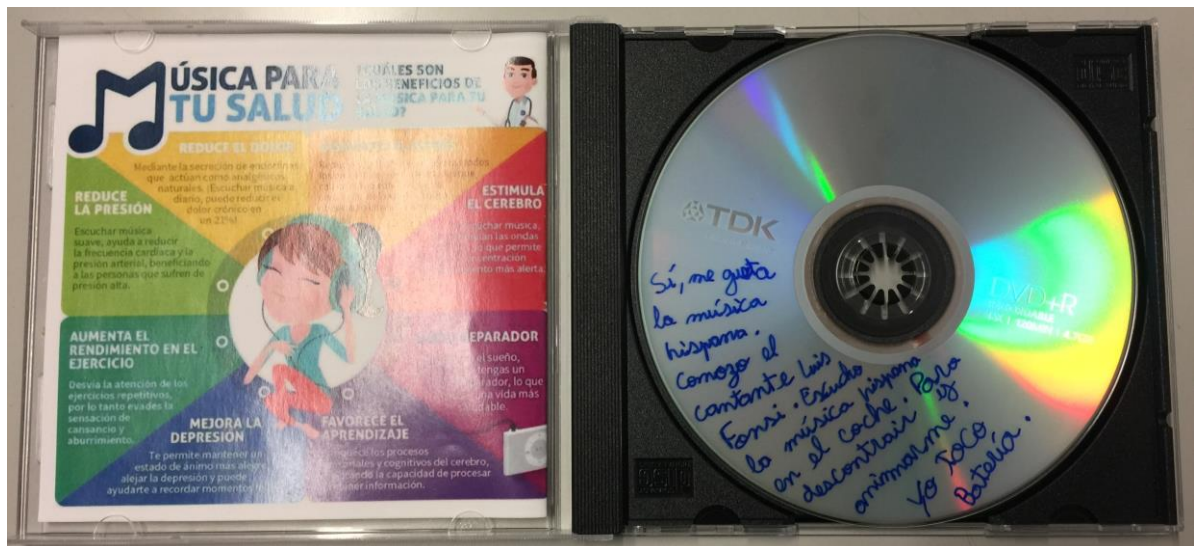
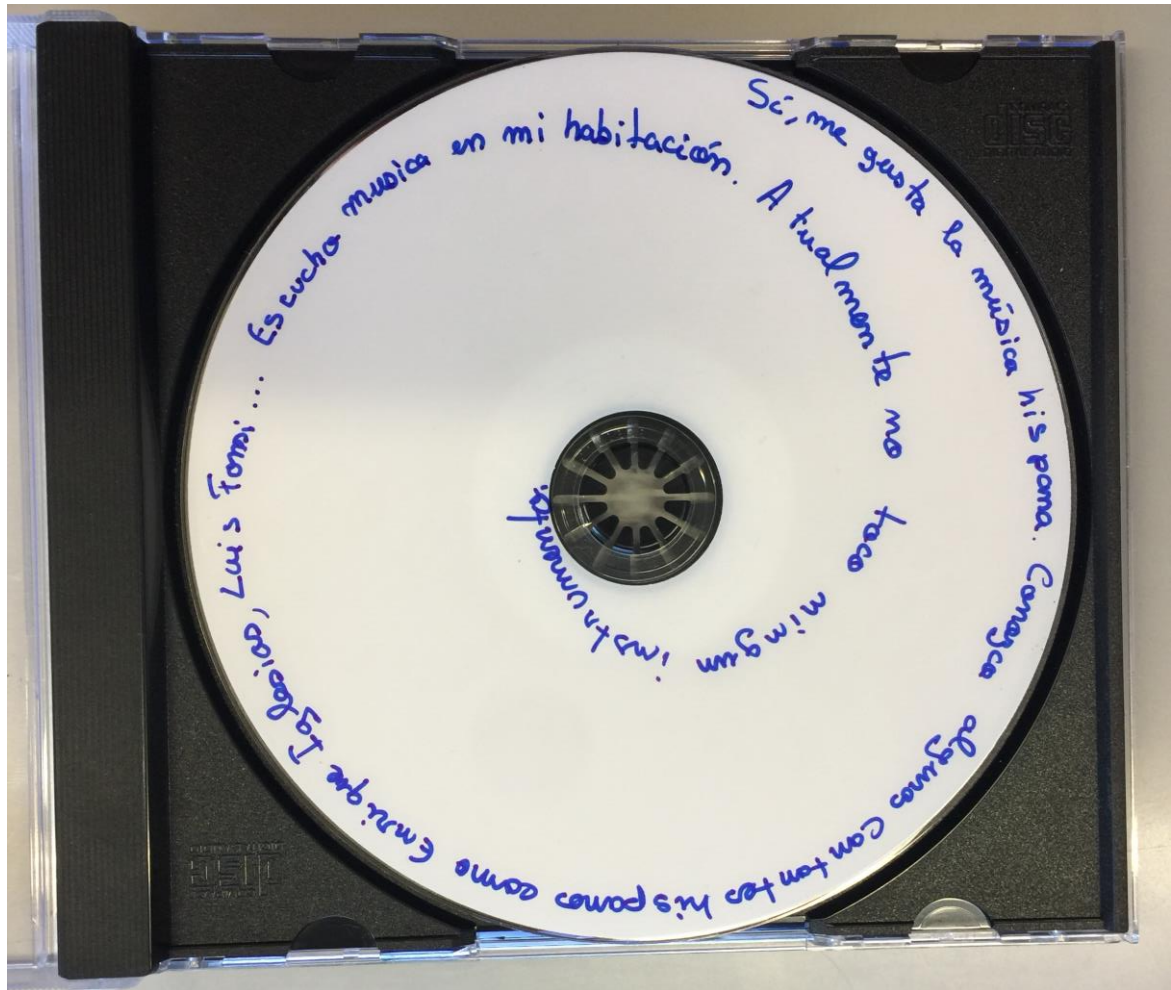
**Anexo IX – *PrtSc* da plataforma Edmodo com os resultados do kahoot “Música hispana”**

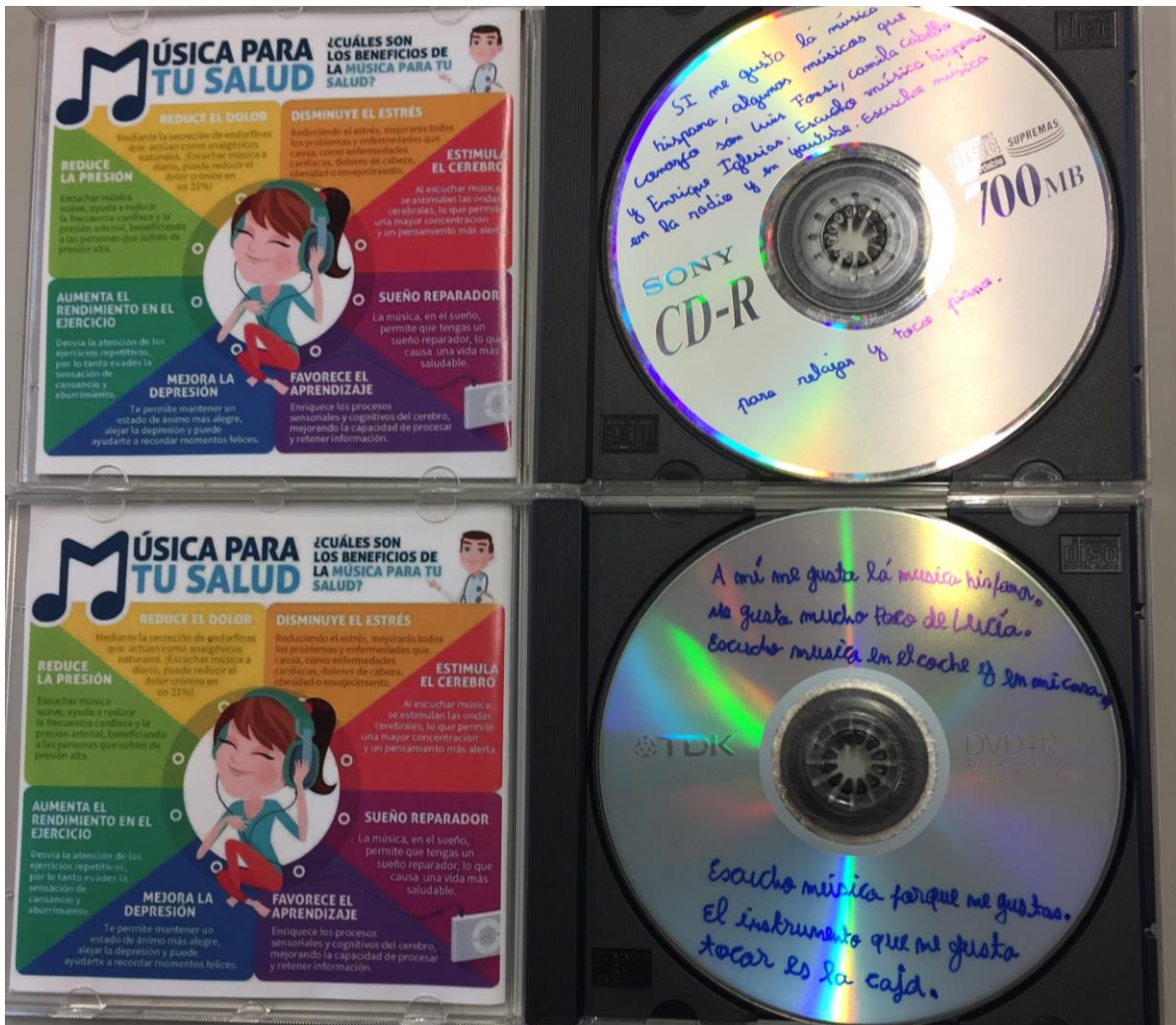
The screenshot shows a web browser window with the Edmodo interface. At the top, there are navigation tabs for 'Inicio', 'Tarefas', 'Progresso', 'Biblioteca', 'Mensagens', and 'Notificações'. Below the navigation, there is a search bar and a temperature indicator showing 9°C. The main content area displays a quiz result table with columns for 'Alunos', 'Música - Kahoot', and 'Música CD'. The table lists five students: Maria (75%), Eduardo (60%), Guilherme (63%), Raquel (85%), and Hugo (43%). Each student's score is shown as a percentage and a ratio of correct answers out of 100. A background watermark of various educational icons is visible on the right side of the table.

Alunos	Música - Kahoot	Música CD
Maria	75% 70 / 100	80 / 100
Eduardo	60% 60 / 100	60 / 100
Guilherme	63% 60 / 100	65 / 100
Raquel	85% 80 / 100	90 / 100
Hugo	43% 50 / 100	35 / 100

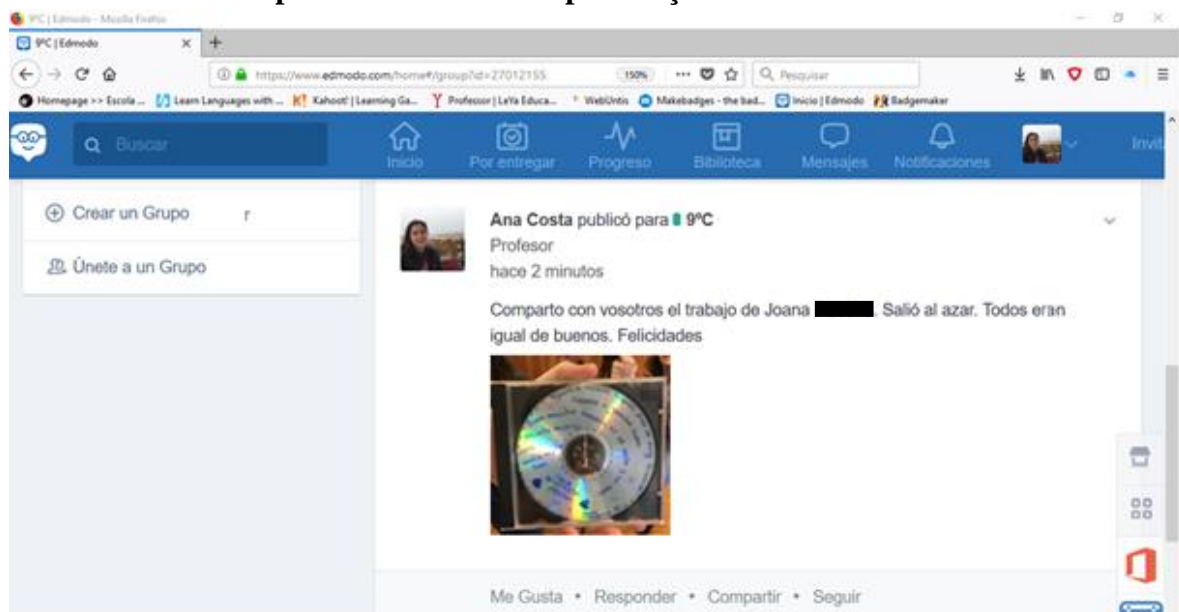
**Anexo X – Fotografias ilustrativas de alguns trabalhos dos alunos**







Anexo XI - *PrtSc* da plataforma Edmodo: publicação de um dos trabalhos da turma



## Anexo XII – Ficha de trabalho com a receita da “crema catalana” semipreenchida



**Ingredientes**

1 litro de \_\_\_\_\_  
 200 gramos de \_\_\_\_\_  
 8 yemas de \_\_\_\_\_  
 25 gramos de \_\_\_\_\_  
 Piel de 1 \_\_\_\_\_  
 2 barritas de \_\_\_\_\_

En primer lugar, pondremos un vaso de \_\_\_\_\_ para disolver la \_\_\_\_\_ de maíz. Añadimos los \_\_\_\_\_ y el \_\_\_\_\_. Batimos bien y ponemos el resto de la \_\_\_\_\_ a calentar junto con la \_\_\_\_\_ y el \_\_\_\_\_.

Mientras, seguimos batiendo. Cuando empiece a hervir, bajamos el fuego y sacaremos la canela y el limón. Bajamos más el fuego y añadimos la mezcla de los \_\_\_\_\_. No dejaremos de batir.

Cuando empiece a hervir, apagamos el fuego. La pasaremos a unos recipientes y la dejaremos enfriar.

Se sirve fría. Después de fría, le ponemos \_\_\_\_\_ por encima y lo quemamos.

|  
 ¡Buen provecho!

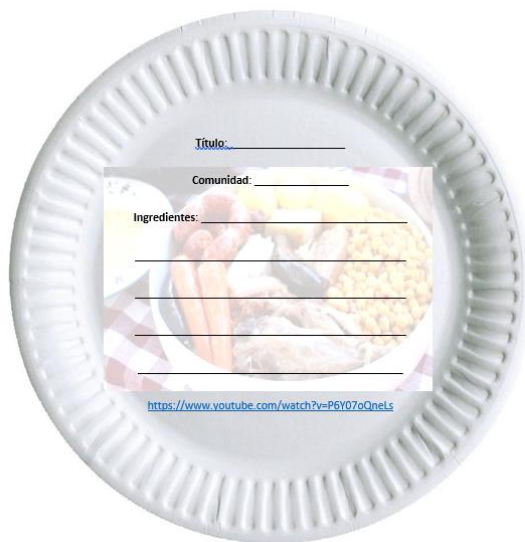
### Anexo XIII – *PrtSc* da plataforma Edmodo: classificação das atividades

The screenshot shows the Edmodo interface with a gradebook for a group. The browser address bar shows the URL: [https://www.edmodo.com/home#/gradebook/group?group\\_id=2](https://www.edmodo.com/home#/gradebook/group?group_id=2). The page title is 'Inicio | Edmodo'. The navigation bar includes 'Inicio', 'Tarefas', 'Progreso', 'Biblioteca', 'Mensagens', 'Notificações', and 'Convide!'. The main content area shows a gradebook with the following data:

Alunos	Platos típicos	Presentación oral
Maria [redacted]	95%	100 / 100
Eduardo [redacted]	90%	100 / 100
Guilherme [redacted]	85%	100 / 100
Raquel [redacted]	95%	100 / 100
Hugo [redacted]	80%	100 / 100

Additional interface elements include a search bar, a 'Buscar' button, and a 'Período de Lançamento de Notas' section with buttons for 'Adicionar uma nota' and 'Exportar'.

### Anexo XIV – Fichas de trabalho sobre pratos típicos da gastronomia espanhola





Título: \_\_\_\_\_

Comunidad: \_\_\_\_\_

Ingredientes:




<https://www.youtube.com/watch?v=yi-OCFVNA18>

Título: \_\_\_\_\_

Comunidad: \_\_\_\_\_

Ingredientes:



[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=5&v=4ssoes3KnGA](https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=4ssoes3KnGA)

Título: \_\_\_\_\_

Comunidad: \_\_\_\_\_

Ingredientes:



[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3&v=1QovPXWSu90](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=1QovPXWSu90)

Título: \_\_\_\_\_












Comunidad: \_\_\_\_\_

Ingredientes:



[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=0WimKhA6NE0](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=0WimKhA6NE0)

**Anexo XV – Um dos dezanove cartões do jogo Bingo**

<b>BINGO</b>			
 <b>Asturias</b>	 <b>Azafrán</b>	 <b>Cocido madrileño</b>	 <b>Morcilla</b>
 <b>Aceite de oliva</b>		 <b>Patatas</b>	 <b>Laurel</b>
 <b>Limón</b>	 <b>Garbanzos</b>		 <b>Fritada aragonesa</b>
 <b>Cataluña</b>	 <b>Chorizo</b>	 <b>Aragón</b>	 <b>Paella valenciana</b>

**Anexo XVI – Recompensas e Insígnia**



**Anexo XVII – *PrtSc* do primeiro diapositivo do PowerPoint**



**Anexo XVIII – *PrtSc* da plataforma Edmodo; classificação da atividade de interação oral**

9°C

Notas Medallas

Setas → Mover entre célula ESC → Cancelar ENTER → Editar / Confirmar e-mail

Período de Lançamento de Notas: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 +

Você está visualizando um período de avaliação mais antigo. Exportar

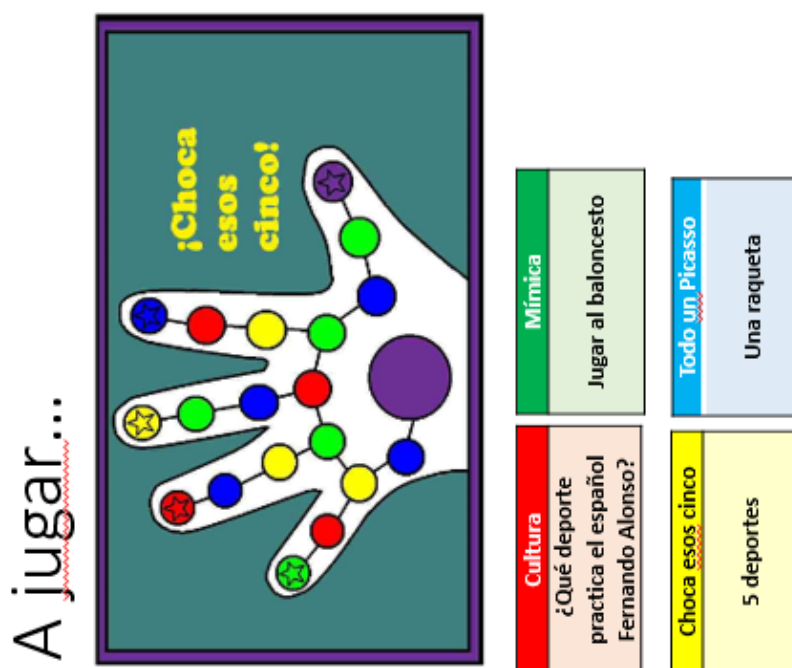
Alunos		Deportistas españoles
Maria [redacted]	90%	90 / 100
Eduardo [redacted]	80%	80 / 100
Guilherme [redacted]	70%	70 / 100
Raque [redacted]	90%	90 / 100
Hugo [redacted]	80%	80 / 100

Anexo XIX – Ficha informativa em forma de raquete



## Anexo XX – Tabuleiro e regras do jogo “Choca esos cinco”

- Reglas:**
- 4 equipos: 3 de 5 alumnos y 1 de 4 alumnos.
  - Cada equipo (un porta-voz) elije una ficha.
  - Se tira el dado y el equipo que saque la puntuación más alta comienza el juego.
  - El color de las casillas determina lo que hay que hacer:
    - **Rojo:** contestar a una pregunta sobre cultura deportiva;
    - **Amarillo:** decir cinco palabras;
    - **Azul:** dibujar, sin hablar (la equipa adivina);
    - **Verde:** mimar, sin hablar (la equipa adivina);
  - Si contesta bien, juega de nuevo.
  - Cada equipo debe conseguir una estrella de cada categoría.
  - Cuando haya conseguido las 4 estrellas, el equipo debe dirigirse hacia la estrella morada y contestar a una tarjeta de cada categoría.



### Anexo XXI – Medalha dourada e insígnia



**Insígnia e autocolante**

## Anexo XXII – Questionário final aos alunos

**Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra**  
Mestrado em Ensino de Português e Espanhol  
no 3º ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário

**Questionário final sobre lecionação de conteúdos culturais através da gamificação**

Este questionário foi realizado no âmbito do estágio da professora Ana Costa e destina-se a conhecer a opinião dos alunos sobre a utilização da gamificação na aprendizagem da cultura. Trata-se de um questionário anónimo.

Lê atentamente todas as perguntas e responde com sinceridade, colocando uma cruz na opção escolhida.

- Gostaste das aulas com a professora estagiária?**  
Sim  Não
- As atividades propostas pela professora estagiária foram...**  
Divertidas  Atrativas   
Aborrecidas  Normais   
Interessantes
- De entre os conteúdos culturais abordados nas aulas gostaste mais de... (referir dois)**  
Desportistas  Falsos amigos   
Música  Atores   
Monumentos  Outros \_\_\_\_\_  
Gastronomia
- Das atividades lúdicas realizadas, as tuas preferidas foram... (referir duas)**  
Jogo “Choca esos cinco”  Tablero de Navidad   
Bingo  Jogo de cartas “Cuentos infantiles”   
Kahoot  Jogo das línguas durante a Semana Aberta   
Ruleta de palabras  Outros \_\_\_\_\_
- Consideras importante a atribuição de pontuação/recompensas?**  
Sim  Não
- Se sim, quais as recompensas que mais gostaste de receber? (referir duas)**  
Chocolates  Rebuçados   
Medalha  Pontuação   
Marionetas  Insígnias   
*↑ sobri-mesa  
doce (x)*
- Agora, para ti aprender cultura é, sobretudo... (duas respostas)**  
Interessante  Repetitivo   
Difícil  Necessário   
Fácil  Importante   
Divertido

**O inquérito chegou ao fim.  
Obrigada pela tua colaboração!**