



Gamificação no ensino de línguas: a criação de jogos didáticos para o ensino de língua portuguesa e de língua espanhola no IFSC Chapecó

Karoline Garbin Valcaringui | karolgarbinval@gmail.com¹
Kyara Alessandra Pereira | kyaraalessandrap@gmail.com²
Alice Ribeiro Dionizio | alice.dionizio@ifsc.edu.br³

Edital nº 01/2025 Diren-Proen Apoio a Projetos de Ensino
Trabalho de Ensino

DT 3 - Educação, Cidadania, Desenvolvimento Social e Práticas Inclusivas

Resumo:

Este trabalho apresenta os resultados de um projeto de ensino relacionado à criação de jogos para o ensino de língua portuguesa e de língua espanhola executado no IFSC Câmpus Chapecó durante o ano de 2025. Esta proposta pedagógica pauta-se no conceito de gamificação (Bussarello *et al*, 2014), Leffa (2020), resultando na criação de jogos de tabuleiro e no modelo digital. A metodologia utilizada recorreu aos seguintes recursos (i) reuniões periódicas de planejamento e encaminhamento entre a orientadora e as alunas-bolsistas; (ii) construção dos jogos por parte das alunas-bolsistas a partir da orientação da professora orientadora; (iii) revisão dos jogos pela professora orientadora; (iv) execução de diferentes momentos de jogos com as turmas do ensino médio integrado do IFSC Câmpus Chapecó (Técnico em Desenvolvimento de Sistemas e Técnico em Sistemas de Energia Renovável); (v) construção de um repertório de jogos. Entre os jogos criados, tivemos jogos em formato “analógico” (de tabuleiro e de cartas) e em formato digital (por meio da plataforma Genially). Ao final, tivemos a construção de nove jogos produzidos.

Palavras-chave: gamificação; jogos digitais; jogos de analógicos; língua portuguesa; língua espanhola.

Introdução

Este trabalho apresenta os resultados de um projeto de ensino executado no ano de 2025 no IFSC Chapecó que teve como tema a criação de jogos para o ensino de língua portuguesa e de língua espanhola. O objetivo central era o de elaborar jogos (em formato

¹ Estudante do Curso Técnico em Sistemas de Energia Renovável Integrado ao Ensino médio. do IFSC Câmpus Chapecó.

² Estudante do Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino Médio do IFSC Câmpus Chapecó.

³ Professora de língua portuguesa e de língua espanhola do IFSC Câmpus Chapecó..

digital e de tabuleiro) para o ensino de línguas no IFSC (português e espanhol), enfatizando conteúdos relacionados a essas áreas de estudo.

Como resultados do projeto tivemos a criação de 9 jogos produzidos. Destes, 06 foram jogos analógicos e 3 digitais. Além disso, tivemos o envolvimento de, pelo menos, 150 estudantes do ensino médio do IFSC Câmpus Chapecó, os quais participaram das atividades de jogos propostas em diferentes momentos (nas aulas de língua portuguesa e de língua espanhola da professora-coordenadora deste projeto).

Fundamentação teórica

A Internet facilitou os processos de comunicação e de interação entre os sujeitos, de maneira que os estudantes estão cada dia mais conectados, tornando-se um campo profícuo para que jogos no modo online aconteçam e façam parte da rotina dos adolescentes e/ou jovens adultos. Nesse contexto, os chamados e-games ganharam muito espaço e visibilidade, especialmente pelo formato de competições que surgem e das formas de “publicizar” a prática de jogos por meio da internet.

No campo dos jogos de tabuleiro não é diferente: cada dia mais complexos e com formatos dinâmicos, esses jogos têm ganhado muito espaço e adeptos. Contudo, percebe-se ainda uma lacuna entre esses jogos e as práticas pedagógicas diárias. Ainda que o conceito de gamificação (Bussarello *et al*, 2014), Leffa (2020) seja bastante conhecido, ainda há muitas possibilidades de implementação desses jogos em diferentes campos do saber.

No campo do ensino de línguas, isso é ainda mais visível pelos processos de gamificação que são levados a cabo em diferentes contextos de ensino (Leffa, 2020), especialmente após o advento da internet (Lemos, 2017). Outro aspecto que reforça a importância desse projeto é o fato de os jogos educativos terem um alto valor comercial, o que, muitas vezes, dificulta o acesso a essas ferramentas por parte dos professores. Além disso, não há tantos jogos específicos a determinados conteúdos de ensino, o que faz necessário a criação desses jogos a partir das demandas educacionais existentes.

Procedimentos metodológicos

As atividades do projeto foram desenvolvidas entre 17 de abril de 2025 a 12 de dezembro de 2025, nas dependências do IFSC Câmpus Chapecó. O trabalho teve como foco a criação de jogos educativos voltados ao ensino de Língua Portuguesa, destinados aos alunos do câmpus. A metodologia utilizada recorreu aos seguintes recursos: (i) reuniões periódicas de planejamento e encaminhamento entre a orientadora e as alunas-bolsistas; (ii) construção dos jogos por parte das alunas-bolsistas a partir da orientação da professora-orientadora; (iii) revisão dos jogos pela professora-orientadora; (iv) execução de diferentes momentos de jogos com as turmas do ensino médio integrado do IFSC Câmpus Chapecó; (v) construção de um repertório de jogos. Entre os jogos criados, tivemos jogos em formato “analógico” (de tabuleiro e de cartas) e em formato digital (por meio da plataforma Genially).

Resultados e discussões

Os primeiros jogos elaborados foram no formato de tabuleiro e desenvolvidos para aplicação em grupo. O primeiro jogo aborda as origens e transformações da língua portuguesa ao longo do tempo, explorando aspectos históricos, culturais, gramaticais e de vocabulário. Para sua execução, foram utilizados materiais como tabuleiro, cartas com perguntas, peões (totens) e dados, permitindo que os participantes avançassem conforme o acerto das questões propostas e o nome do jogo é Português em Alto-mar. A seguir, a Figura 1 apresenta parte do folder com as orientações do jogo.

Figura 1 - Folder informativo jogo Português em Alto-mar



O segundo jogo teve como foco os conteúdos gramaticais relacionados a artigos, substantivos e adjetivos. Assim como o anterior, foi estruturado para atividades em grupo e utilizou tabuleiro, cartas, peões e dados. As dinâmicas envolviam a identificação e a classificação de palavras, incentivando os alunos a colocarem em prática os conteúdos estudados em aula. Outro jogo desenvolvido na área de língua portuguesa esteve relacionado à acentuação: foram criadas plaquinhas com diferentes palavras sem acento e os estudantes deveriam colar estas plaquinhas nas definições correspondentes no quadro, ou seja, oxítona acentuada, paroxítona acentuada etc.

Por fim, foi desenvolvido um jogo em formato digital utilizando a plataforma Genially, escolhida por ser uma ferramenta gratuita e acessível. Esse jogo aborda as variações linguísticas e faz com que os alunos passem por desafios de identificar diferentes tipos de variação por meio da interpretação de emojis.

Já na área de espanhol, o primeiro jogo desenvolvido foi sobre falsos amigos, no formato de um jogo de cartas. A proposta consistia em formar pares com três cartas: uma em português, outra em espanhol e uma imagem correspondente. O objetivo era relacionar corretamente os termos e o jogo foi denominado “Missão Cognato”. Trata-se de um jogo pensado para ser jogado entre colegas e amigos, promovendo o aprendizado de forma dinâmica e divertida. Para a produção do design das cartas e do folder, utilizamos a plataforma Canva. O folder foi elaborado em formato de narrativa, no qual o jogador assume o papel de um agente que precisa encontrar o falso cognato, o que contribui para uma maior imersão na atividade.

O segundo jogo, também analógico, consiste em um jogo de tabuleiro com cartas, tendo como foco os países hispano-falantes. Nesse jogo, cada jogada representa um novo destino. A proposta é simular uma viagem pelos países hispano-falantes, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente. As cartas contêm perguntas e curiosidades que testam os conhecimentos dos jogadores, e ao mesmo tempo, promovem novas aprendizagens, contribuindo para a ampliação do conhecimento cultural e linguístico dos alunos. Este jogo foi intitulado “Ruta Hispánica”, e o objetivo do jogo é ser o primeiro a completar toda a rota. A Figura 2, abaixo, apresenta alguns exemplos das cartas criadas no jogo.

Figura 2 - Exemplo de cartas do jogo Ruta Hispánica



Fonte: as autoras (2025).

Posteriormente, foram desenvolvidos dois jogos digitais utilizando a plataforma Genially. O primeiro foi baseado no conto de Gabriel García Márquez, "La luz es como el agua", no qual a narrativa é apresentada progressivamente e, ao longo da história, surgem lacunas que devem ser preenchidas pelo jogador com verbos no presente do indicativo. O segundo jogo foi denominado "El gato perdido de Alice", cuja narrativa apresenta a personagem Alice que retorna de uma viagem ao México e não consegue encontrar seu gato, Ulisses. Ao longo da história, o jogador deve preencher lacunas com vocabulário relacionado à casa e aos móveis em espanhol, conforme solicitado pelo enredo.

Por fim, foi desenvolvido um jogo analógico, intitulado "Hablemos del futuro", com foco no uso do tempo futuro em espanhol. Trata-se de um jogo de cartas composto por perguntas, no qual os alunos devem responder às questões propostas. A dinâmica do jogo estimula a prática da oralidade, permitindo que os participantes desenvolvam suas habilidades de fala em espanhol de forma interativa e colaborativa.

Considerações finais



Ao finalizar este projeto, consideramos que nossos objetivos foram plenamente alcançados, especialmente porque os jogos criados podem ser utilizados amplamente por todos os profissionais de língua do IFSC Chapecó e, também, porque nas vezes em que foram utilizados em sala, percebemos um grande envolvimento dos estudantes com os jogos.

Contudo, gostaríamos destacar que duas dificuldades se destacaram na execução deste projeto: os altos preços cobrados por gráficas para as impressões dos jogos analógicos, o que acabou por encarecer o processo: (ii) falta de computadores disponíveis no campus para o uso dos estudantes (quase sempre os laboratórios são usados para as aulas e os computadores da biblioteca são poucos e um tanto antigos).

Referência ao fomento recebido

Este projeto contou com o fomento por meio do Edital nº 01/2025 Diren-Proen Apoio a Projetos de Ensino.

Referências

BUSARELLO, R. I. et al. A gamificação e a sistemática de jogo. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

LEFFA, Vilson Jose. **Gamificação no ensino de línguas**. Perspectiva, Florianópolis, v. 38, n. 2, p. 1-20, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2020.e66027>. Acesso em: 20 fev. 2025.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. Tradução: João Paulo Monteiro.

SANTOS, Míria Santanna dos. **Jogo de Tabuleiro Educacional**: de um jogo para o ensino de artes a um modelo genérico para criação de múltiplos jogos. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Informática na Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ifrs.edu.br/handle/123456789/111>. Acesso em: 20 fev. 2025.