



PPGITE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÃO EM TECNOLOGIAS
EDUCACIONAIS

GUIA DIDÁTICO

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA A COMUNICAÇÃO EM LÍNGUA ESPAÑHOLA POR MEIO DO JOGO FREE FIRE

TÁLISON SADRAK DE OLIVEIRA

Orientadora: Prof^a Dr^a Arlete dos Santos Petry
Coorientadora: Prof^a Dr^a Izabel Souza do Nascimento

2024



GUIA DIDÁTICO

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA A COMUNICAÇÃO EM LÍNGUA ESPANHOLA POR MEIO DO JOGO FREE FIRE

TÁLISON SADRAK DE OLIVEIRA

Orientadora: Profª Drª Arlete dos Santos Petry
Coorientadora: Profª Drª Izabel Souza do Nascimento

2024



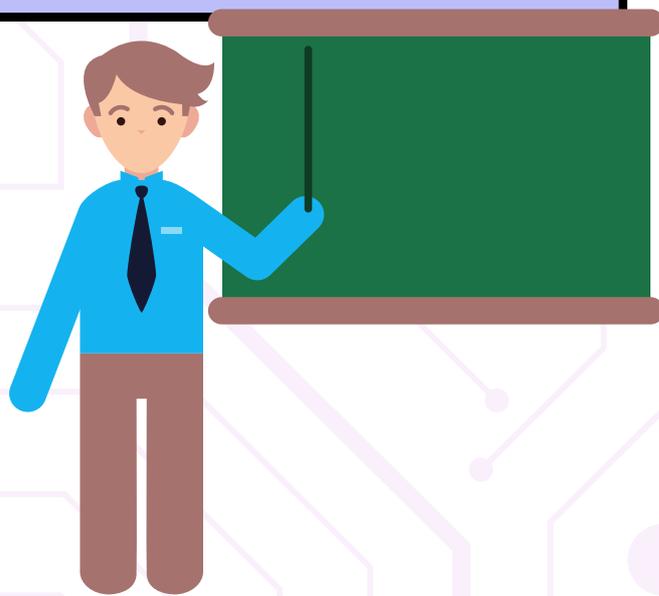
PREZADA PROFESSORA PREZADO PROFESSOR

O presente **Guia Didático** é fruto da pesquisa de mestrado intitulada *A efetividade dos jogos digitais no ensino de idiomas: o uso do jogo Free Fire para a comunicação em língua espanhola*, embasada nas teorias de interação e aprendizagem significativa de Vygotsky (1991), Ausubel (2003) e Freire (2011), e na relação do ensino do idioma espanhol com tecnologias de Almeida (2019), Rojo (2023). A investigação foi aplicada em uma turma do 1º ano do ensino médio de uma escola pública de Natal/RN.

Neste Guia você encontrará uma sequência didática de 7 aulas, que trabalham conteúdos gramaticais e lexicais, junto a práticas de comunicação orais e escritas, usando o jogo Free Fire como objeto de aprendizagem no ensino de língua espanhola, com foco nos atos comunicativos nos chats orais online.

A finalidade deste Guia Didático é auxiliar o docente de língua espanhola na realização de aulas mais lúdicas e inovadoras para a comunicação em situações reais, onde o estudante atue como protagonista de sua aprendizagem, de forma ativa, reflexiva e crítica.

O material pode ser usado nas aulas de espanhol ou adaptados a aulas de outros idiomas, podendo ser utilizado com discentes de diferentes níveis de conhecimento, contribuindo para aprimorar a capacidade de escuta e fala, a desenvoltura de pronúncia, a aquisição de léxico, e servindo para revisão de conteúdos e para promover o trabalho colaborativo.





SUMÁRIO

Introdução	05
O que é uma sequência didática - SD?	06
Contexto escolar	07
Construindo a SD	08
Aplicação da SD	09
SD1	10
SD2	11
SD3	12
SD4	13
SD5	14
SD6	15
SD7	16
Conclusão	17
Referências	18



INTRODUÇÃO

No ensino de idiomas, como a língua espanhola, ainda nos deparamos com o uso frequente de métodos tradicionais que priorizam a abordagem de tópicos gramaticais em detrimento à comunicação. Defendemos a comunicação como o principal objetivo da aprendizagem de qualquer idioma.

Na perspectiva das abordagens não tradicionais, usando as metodologias ativas no ensino de idiomas, encontramos a **aprendizagem baseada em jogos digitais**, onde algumas experiências já foram realizadas por autores como Mejía Morocho e Ron Darquea (2021) e Gomez (2016).

Introduzir jogos no ambiente escolar pode estimular a criatividade dos alunos, e seus cenários podem proporcionar prazer e conhecimento. O ato de jogar desperta interesse e motivação para aprender. A ludicidade presente no jogo desenvolve habilidades cognitivas, sociais e culturais (Silva, 2018), gerando uma aprendizagem significativa defendida por Ausubel (2003).

O ensino por meio do uso de jogos digitais é uma mescla de entretenimento e conhecimento, o que deixa seu processo mais envolvente. Na aprendizagem por meio de jogos os estudantes podem experimentar situações diversificadas, em contextos do cotidiano, de forma prática e ativa, fazendo uso oral da língua para gerar comunicação.

O consumo de jogos digitais, no gênero battle royale, como o Free Fire, se destacam na preferência dos jovens, atualmente. Em sua interface, possuem chats orais e escritos para a interação online, propiciando a comunicação com nativos de diversos idiomas.

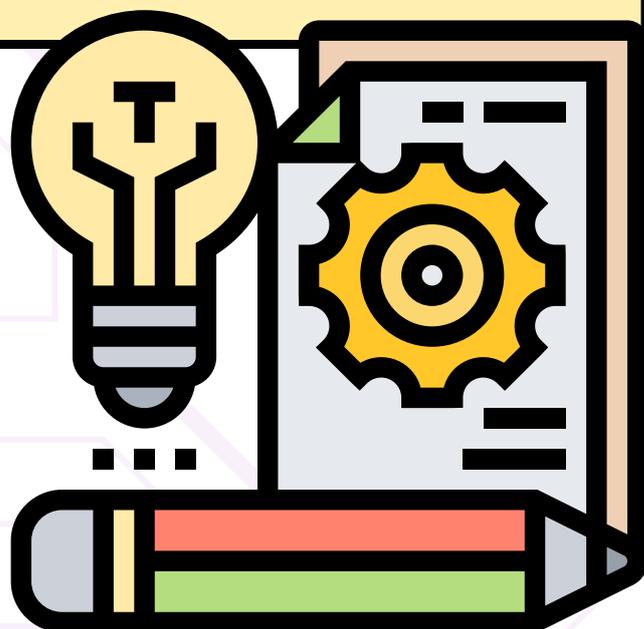


O QUE É UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA -SD?

A sequência didática é um agrupamento de atividades distintas, planejadas e construídas com intuito educativo, e que visam a aprendizagem de conteúdos que compõem uma unidade didática. Segundo Zabala (1998, p. 18) as sequências didáticas são: conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos.

O site edocente.com.br (2019), aponta os elementos necessários para a estruturação de uma sequência didática, sendo eles:

- Tema a trabalhar (definido de acordo com o currículo escolar e o projeto político pedagógico (PPP) da instituição);
- Objetivo da sequência didática;
- Conteúdos a trabalhar;
- Habilidades da BNCC para desenvolver;
- Tempo de execução da sequência didática;
- Materiais necessários para a execução das atividades da sequência;
- Detalhamento de cada aula da sequência;
- Finalização da sequência.

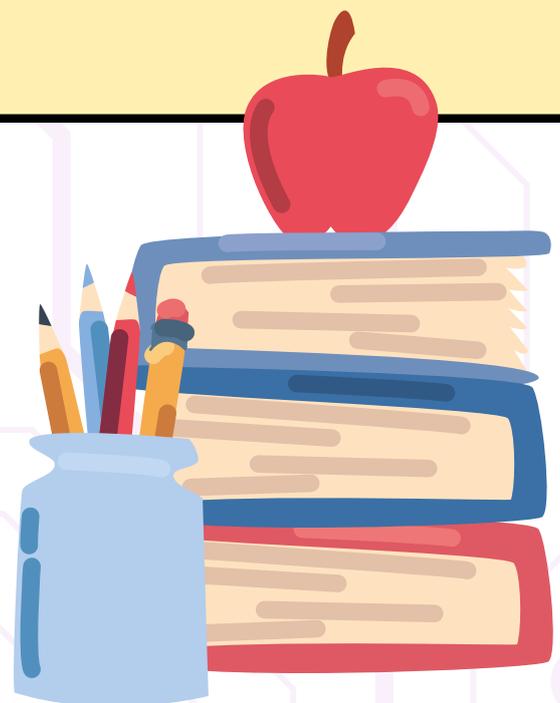


CONTEXTO ESCOLAR

O processo de aprendizagem que envolve o uso de sequências didáticas tem por finalidade ir ao encontro do aluno, reformulando o ambiente de aprendizado de acordo com os interesses dos participantes - discentes e docentes -, em consonância com os conteúdos do currículo escolar.

Na aprendizagem de língua espanhola, usar o jogo digital como artefato didático na construção de SD, propõe um modelo ativo de aquisição do conhecimento, por meio de:

- Aulas lúdicas e criativas;
- Estudantes com papel ativo;
- Professor como mediador da aprendizagem;
- Relação de diálogo entre docentes e discentes;
- Trabalho colaborativo (grupal e individual);
- Desenvolvimento das 4 destrezas comunicativas (falar, ouvir, escrever, ler);
- Narrativas com contextos cotidianos;
- Interação e diálogo em língua espanhola;
- Resolução de problemas por meio do uso da língua;
- Atuação social crítica;
- Caráter interdisciplinar;
- Envolvimento da comunidade escolar.





CONSTRUINDO A SD

- **Tema a trabalhar:**

A comunicação em língua espanhola por meio de um jogo digital.

- **Objetivo da sequência didática:**

Desenvolver a comunicação em língua espanhola pelo uso da oralidade no chat online do jogo Free Fire.

- **Conteúdos a trabalhar:**

Adjetivos; verbos no presente; Ropas, zapatos y acesorios; Colores; Imperativo; Localización espacial; Tipos de tiendas; Mapas; Locales en un país; Transporte; Armas y municiones; Habilidades del juego. Léxico de ataque y protección.

- **Competências da BNCC:**

Competência 7- Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

- **Habilidades da BNCC:**

H01 - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos;

H03 - Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais;

H04 - Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

- **Tempo de execução da sequência didática:** 7 aulas (de 50 minutos).

- **Materiais necessários para a execução das atividades da sequência:**

Fotocópias dos conteúdos lexicais e gramaticais; Massinhas de modelar; Slides; Aparelhos de áudio e vídeo; Folhas de papel; Diário de jogadores; Aparelhos de celular ou computador; Conexão de internet; Aplicativo do jogo Free Fire.

APLICAÇÃO DA SD

SD1	Perfil personal - Crear avatar	Perfil personal - (adjetivos - verbos no presente); Ropas, zapatos y accesorios; Colores; Presentar sua avatar (oral).
SD2	Ordenes cortas - contexto de jogo	Imperativo - estructura y uso
SD3	Ubicarse - localización espacial	Localizar - derecha / izquierda; Tipos de tiendas; Mapas; Tipos de locales que hay en un país; Transporte.
SD4	Inicio del juego Conociendo los movimientos	Juego - empezar el juego - Órdenes; Coleta de armas.
SD5	Juego - Vocabulario de chat	Juego - Vocabulario de chat Repaso de vocabulário y estructuras utilizadas Imperativo y localización; Vocabulário del chat.
SD6	Juego - Protección y ataque	Habilidades del juego; Léxico de ataque y protección; Imperativo afirmativo y negativo.
SD7	Jugar sin ayuda	Juego - dominio del juego; Dicas de protección; Dicas para conseguir recursos.



AULA 1

Crear avatar

- **Objetivo estrutural:** Criar o perfil físico e emocional de um personagem do jogo.
- **Objetivo comunicativo:** Dar ordens curtas para as ações do personagem.

- **Conteúdos:** Adjetivos; Roupas, sapatos y acessórios; Cores e Presente do Indicativo.

1. Atividade Semi controlada:

Usar massinhas de modelar para montar um avatar em 3D. Os alunos vão criar bonecos com as características de um personagem poderoso.

O professor explicará o passo a passo e quais tipos de característica o aluno deve colocar no perfil. Após criar o personagem, descrever em texto com os adjetivos escolhidos.

**Caso não tenha massinha de modelar, pode ser usado aplicativos de photoshop leves ou offline ou criar desenhos em folhas.*

2. Atividade Controlada:

Produção textual com o passo a passo do perfil dos avatares construídos suas características físicas e emocionais, contendo as informações:

NOMBRE - HABILIDADES - COLORES Y FORMAS DE LAS ROPAS - PODERES

**Tempo de revisão de cada texto. (Auxiliar no momento de construção com dicas)*

3. Atividade Livre:

Apresentação oral dos perfis dos avatares com as informações escritas nos textos da atividade.

**Caso os alunos não queiram falar espontaneamente, fazer perguntas mais objetivas para que ele conteste.*



Fonte: Dados do pesquisador (2023)



Fonte: Dados do pesquisador (2023)



Fonte: Dados do pesquisador (2023)

AULA 2

Ordenes cortas

- **Objetivo estrutural:** Usar o imperativo afirmativo e negativo para realização de ações dentro de um jogo.
- **Objetivo comunicativo:** Criar frases de instruções e ordens curtas para a realização de ações de jogabilidade.

- **Conteúdos:** Imperativo afirmativo e negativo; Léxico de elementos do jogo.

Escola Estadual Raimundo Soares
Alumno(a): _____
Profesor: Tálison. Turno: Vespertino. Turma: _____
Juego: _____

START

Fonte: Dados do pesquisador (2023)

1. Aquecimento:

Os alunos reaperentaráo os perfis dos seus avatares criados no encontro anterior, para revisão do conteúdo estudado.

**Caso os alunos não queiram falar, fazer perguntas mais objetivas para que ele conteste.*

2. Apresentação/explicação:

Preparar um jogo - imagina tudo o que necessitamos para jogar.

Exemplo:

Si ves un arma... que tipo de actividades un arma hace... DISPARAR.

Aprender a dar ordens: o professor apresentará o conteúdo de imperativo, sua conjugação e uso.

Exemplo:

Maria, dispara tu arma en contra...

CAMINAR - GIRAR - DISPARAR - MIRAR - RECOLECTAR - CORRER - SEGUIR - SALTAR - VOLVER.

Apresentar a ficha com a estrutura do imperativo afirmativo e negativa a ser preenchida com os verbos conjugados.

**Caso o projetor não funcione, escreva na lousa os textos auxiliares para a explicação.*

**Caso os alunos tenham dificuldade em preencher a ficha, deverá auxiliá-los*

3. Atividade controlada:

Trata-se de um exercício de imperativo, com duas questões: 1ª os verbos do quadro devem ser conjugados de acordo com o pronome sugerido; 2ª requer o preenchimento do espaço em branco na frase com os verbos em parêntese conjugado no imperativo.

<https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/verbos/imperativo/ejercicios>

**Caso não tenha os artefatos, use cópias em papel ou oralidade.*

AULA 3

Ubicarse

- **Objetivo estrutural:** Usar o imperativo afirmativo e negativo para realização de ações de localização dentro de um jogo.
- **Objetivo comunicativo:** Criar frases de instruções e ordens curtas para a realização de ações de jogabilidade e localização.

- **Conteúdos:** Localização espacial; Imperativo afirmativo e negativo; Léxico de elementos do jogo.

1. Aquecimento:

Na etapa inicial da aula é revisado o conteúdo de imperativo, a partir de exemplos de instruções de localização espacial.

**Caso o projetor não funcione, escreva na lousa os textos auxiliares para a explicação*

2. Apresentação/explicação

Robots: Cada aluno escreverá uma ordem para que seja cumprida.

O professor apresentará léxico de localização espacial, além dos tipos de lojas (tiendas), os mapas, nomes de locais que há em um país e os tipos de transportes.

**Caso o aluno tenha dificuldade na fala, auxiliar com dicas e com os slides.*

3. Prática Livre:

Na prática livre os estudantes devem se dividir em duplas ou trios e criar situações onde todos deverão cumprir as ordens recebidas e explicar durante as práticas os movimentos realizados.

Exemplo:

"Camina hasta la secretaría y dile "BUENAS TARDES" al director"

**Caso o aluno tenha dificuldade na fala, auxiliar com dicas e com os slides ou mudar a sequência da dupla.*

IMPERATIVO	
GIRA GIRAR	IZQUIERDA →
SUBE SUBIR	DERECHA ←
BAJA BAJAR	ALREDEDOR ↻
SIGA SEGUIR	ARRIBA ↑ ABAJO ↓
VUELVA ... VOLVER	FRENTE / DETRÁS
LEJO LONGE	DENTRO / FUERA
CERCA PERTO	

AULA 4

Início del juego

- **Objetivo estrutural:** Conhecer o jogo Free Fire, as características dos personagens e a jogabilidade.
- **Objetivo comunicativo:** Conhecer as primeiras instruções de reconhecimento do jogo.

- **Conteúdos:** Vocabulário do jogo e o uso do imperativo afirmativo e negativo.

1. Aquecimento:

A aula tem início com a apresentação do jogo Free Fire e seu objetivo, reconhecimento dos movimentos necessários para a jogabilidade, além dos cenários, munições e seus personagens.

- Possibilidade de refazer o perfil do avatar da primeira aula de acordo com o personagem criado no Free Fire.
- Ordens; coleta de armas.
- Divisão de armas e justificar sua escolha.

***Caso o projetor não funcione, use a lousa para explicar.**



Fonte: Jogo Free Fire (2023)

2. Prática livre:

Primeiro acesso ao jogo: A turma é dividida em grupos entre 4 a 5 jogadores, formando cada grupo uma esquadra. Tendo início as partidas, os participantes deverão se comunicar, nos chats orais e com o seu grupo, em língua espanhola.

A cada 5 minutos os alunos darão o feedback do jogo com a plaquinha entregue com os sinais de bom ou ruim.



Ao final das partidas o jogador relatará de forma escrita no Diário de jogador suas experiências de jogo e o uso da língua espanhola nos chats online.

Sugestão: Em caso de instabilidade da rede de internet, os jogadores que não consigam acessar o jogo devem atuar como auxiliares dos colegas nas jogadas e utilizar a língua espanhola durante os diálogos.

***Anotar as perguntas que eles fazem antes, durante e depois:**

- Perguntas de estrutura do jogo;
- Perguntas de estrutura linguística.



Fonte: Jogo Free Fire (2023)

AULA 5

Vocabulário del chat

- **Objetivo estrutural:** Usar o imperativo e o léxico de localização espacial, criando frases de instrução e ordens.
- **Objetivo comunicativo:** Usar vocabulário do jogo para dar comandos de jogabilidade e localização espacial.

- **Conteúdos:** Localização espacial, e imperativo afirmativo e negativo.

1. Aquecimento:

O início da aula é momento da realização da *roda de comunicação*, os discentes relatarão oralmente, suas experiências nas partidas e descritas no diário de jogador.

**Caso os alunos não queiram falar, o professor estimulará a participação com perguntas.*

2. Prática Livre:

Os jogadores se dividirão nas respectivas esquadras e iniciando novas partidas deverão se comunicar em língua espanhola dentro dos chats orais e dos grupos.

A cada 5 minutos os alunos darão o feedback do jogo com a plaquinha entregue com os sinais de bom ou ruim.



Ao final das partidas o jogador relatará de forma escrita no Diário de jogador suas experiências de jogo e o uso da língua espanhola nos chats online.

Sugestão: Em caso de instabilidade da rede de internet, os jogadores que não consigam acessar o jogo devem atuar como auxiliares dos colegas nas jogadas e no uso da língua espanhola durante os diálogos.

**Anotar as perguntas que eles fazem antes, durante e depois:*
- Perguntas de estrutura do jogo;
- Perguntas de estrutura linguística.

3. Apresentação/explicação:

Ao final da prática livre, o professor revisará os conteúdos de localização e imperativo, além dos vocabulários usados e responderá as dúvidas dos alunos.

**Caso os alunos tenham dificuldade em falar, o professor fará perguntas sobre o desenvolvimento deles no chat.*



Fonte: Jogo Free Fire (2023)



AULA 6

Protección y ataque

- **Objetivo estrutural:** Aprender sobre as habilidades do jogo, usando léxico de ataque e proteção, além dos vocabulários usados no chat online.
- **Objetivo comunicativo:** Aprender Léxico de ataque e proteção.

- **Conteúdos:** Localização espacial, e imperativo afirmativo e negativo.

1. Aquecimento:

Ao iniciar a *roda de comunicação* os jogadores relatarão oralmente suas experiências descritas no diário de jogador, destacando suas evoluções e dificuldades.

**Caso os alunos não queiram falar, o professor estimulará a participação com perguntas sobre o tema discutido*

2. Prática livre:

Os jogadores se dividirão nas esquadras e iniciarão novas partidas, onde devem se comunicar em língua espanhola nos chats orais e no grupo.

A cada 5 minutos os alunos darão o feedback do jogo com a plaquinha entregue com os sinais de bom ou ruim.



Ao final das partidas o jogador relatará de forma escrita no “Diário de jogador” suas experiências no jogo e o uso da língua espanhola nos chats online.

Sugestão: Ao final da prática livre, o professor revisará os conteúdos de vocabulários usados nos chats e responderá as dúvidas dos alunos.

**Anotar as perguntas que eles fazem antes, durante e depois:*

- Perguntas de estrutura do jogo;
- Perguntas de estrutura linguística.

3. Apresentação/explicação:

Ao final da prática livre, o professor revisará os conteúdos de vocabulários usados nos chats e responderá as dúvidas dos alunos.

**Caso os alunos não queiram falar, o professor estimulará a participação com perguntas sobre o tema discutido.*



AULA 7

Jugando sin ayuda

- **Objetivo estrutural:** Conhecer o desenvolvimento do jogo e usar os conteúdos estudados na SD para jogar sem ajuda.
- **Objetivo comunicativo:** Apresentar dicas de ataque e proteção.

- **Conteúdos:** Vocabulário de proteção e dicas para conseguir recursos.

1. Aquecimento:

Ao iniciar o último encontro os alunos relatarão na *roda de comunicação* suas experiências nas partidas dando conselhos de como facilitar as jogadas.

**Caso os alunos não queiram falar, fazer perguntas.*

2. Prática livre:

Domínio do jogo - listar dicas de proteção e facilidade para conseguir recursos. Os jogadores se dividirão nas equipes iniciando novas partidas, onde devem se comunicar em língua espanhola nos chats orais e no grupo.

A cada 5 minutos os alunos darão o feedback do jogo com a plaquinha entregue, com os sinais de bom ou ruim.



Ao fim das partidas, o jogador escreverá no Diário de jogador suas experiências no jogo e o uso do idioma nos chats online, além de avaliar a SD e o uso do Free Fire para a comunicação em língua espanhola.

Após a produção textual, os alunos participarão da última *roda de comunicação*, expondo vivências e avaliação da SD e o uso do jogo no desenvolvimento comunicacional em espanhol.

Sugestão: Em caso de instabilidade da rede de internet, os jogadores que não consigam acessar o jogo devem atuar como auxiliares dos colegas nas jogadas e no uso da língua espanhola durante os diálogos.

**Anotar as perguntas que eles fazem antes, durante e depois:
- Perguntas de estrutura do jogo;
- Perguntas de estrutura linguística.*

**Caso os alunos não queiram falar, estimulá-los com perguntas sobre o conteúdo discutido.*



CONCLUSÃO

Espera-se que este guia didático sirva como incentivo para novas aplicações em projetos de ensino do idioma espanhol. E que sirva de inspiração para professores de outros idiomas preocupados em desenvolver aulas mais atraentes aos estudantes contemporâneos, estimulando o protagonismo dos mesmos em seus processos de comunicação em língua estrangeira.

**GAME
OVER**

REFERÊNCIAS

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

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

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Comum Curricular**, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

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

GOMES, R. T. **Uso e Contribuições do Jogo Digital Fable III como Recurso Didático em aulas de Espanhol**. 2016. 130 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens). Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

Lingo4you GbR. **Lingolia**, 2015. Conteúdos escolares para alunos e professores, Disponível em: <https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/verbos/imperativo/ejercicios>

MEJÍA MOROCHO, M.; RON DARQUEA, J. A. **Interacción comunicacional de jóvenes en el videojuego móvil Free Fire**: análisis realizado en Guajaló-Zona Sur de Quito. Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, v. 8, n. 16, p. 337-355, 10 nov. 2021.

ROJO, R. (Org.). **Escol@ conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola editorial, 2013.

Sequência didática: guia para elaboração e execução. **edocente**. Blog. 01 de Out. 2019. Disponível em <https://www.edocente.com.br/sequencia-didatica-para-educacao-basica>.

SILVA, A. do N. **Reflexões sobre o componente lúdico no ensino-aprendizagem de espanhol língua estrangeira**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) Centro de Educação, Universidade Estadual da Paraíba, 2018.

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

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.