



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS AVANÇADO DE PAU DOS FERROS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA**

LELRIANDESON KEWEN DA SILVA

**JOGOS PEDAGÓGICOS NA PARTICIPAÇÃO, AUTONOMIA E APRENDIZAGEM
DE ESTUDANTES DE ESPANHOL DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)**

**PAU DOS FERROS-RN
2025**

LELRIANDESON KEWEN DA SILVA

**JOGOS PEDAGÓGICOS NA PARTICIPAÇÃO, AUTONOMIA E APRENDIZAGEM
DE ESTUDANTES DE ESPANHOL DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)**

Monografia apresentada ao curso de Letras Língua Espanhola, do Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito obrigatório para obtenção do título para de Licenciado em Letras-Língua Espanhola

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

Catalogação da Publicação na Fonte.

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

S586j Silva, Lelriandeson Kewen da
Jogos Pedagógicos na Participação, Autonomia e
Aprendizagem de Estudantes de Espanhol da
Educação de Jovens e Adultos (EJA). /
Lelriandeson Kewen da Silva. - Pau dos Ferros RN,
2025. 52p.

Orientador(a): Profa. Dra. Tatiana Lourenço de
Carvalho.

Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em
Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Letras (Habilitação em Língua Espanhola e suas
respectivas Literaturas). 2. Metodologias Ativas. 3.
Jogos Pedagógicos. 4. Educação de Jovens e Adultos
(EJA). I. Carvalho, Tatiana Lourenço de. II.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III.
Título.

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pela Diretoria de Informatização (DINF), sob orientação dos bibliotecários do SIB-UERN, para ser adaptado às necessidades da comunidade acadêmica UERN.

LELRIANDESON KEWEN DA SILVA

JOGOS PEDAGÓGICOS NA PARTICIPAÇÃO, AUTONOMIA E APRENDIZAGEM
DE ESTUDANTES DE ESPANHOL DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS
(EJA)

Monografia apresentada ao Curso de Letras Lingua Espanhola do Campus Avançado de Pau dos Ferros da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Letras - Língua Espanhola.

Aprovado em: 04/12/2025

Banca examinadora

PARTICIPOU POR VIDEOCONFERÊNCIA
Profa. Dra. Tatiana Lourenço de Carvalho (Orientadora)
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Edilene R. Barbosa

Profa. Dra. Edilene Rodrigues Barbosa
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Leila Leite Santana

Profa. Ma Leila Leite Santana
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Dedico este trabalho a Deus, aos meus pais e à minha irmã, que sempre me incentivaram e não mediram esforços para que eu pudesse concluir meus estudos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e Nossa Senhora Aparecida por me darem força, fé e esperança. Este trabalho demonstra a minha gratidão por todas as bênçãos recebidas e alcançadas ao longo desta jornada.

Agradeço a mim mesmo, pela força e coragem demonstradas nos momentos difíceis, assim como pelo empenho e pela determinação em seguir adiante mesmo frente aos desafios.

A minha família, em especial à minha mãe, Francisca, ao meu pai, Antônio, e a minha irmã, Milleny por sempre estarem firmes ao meu lado, sem medir esforços para que este sonho fosse realizado. O apoio de vocês foi fundamental em cada passo do meu percurso, sempre acreditando no meu potencial e me incentivando a seguir em frente, mesmo nos momentos de dúvidas e incertezas. Esse trabalho é, em grande parte, fruto do suporte incansável de vocês.

Sempre ouvi a seguinte frase clichê "Na faculdade é cada um por si só", mas costumo pensar que a faculdade é feita de amizades. Esses laços vêm para somar na sua vida acadêmica, por isso agradeço à Amélia, Anderson, Laura e Ezilda por tornarem essa trajetória mais leve. Vocês foram fundamentais durante toda essa jornada, sempre ao meu lado, compartilhando não apenas os desafios, mas também as melhores risadas e momentos de descontração.

A minha sincera gratidão à Maria Luiza, Maria Verônica, Lizandra e Kênia pela amizade verdadeira e pelo apoio durante todo o processo desse trabalho. Cada uma de vocês foram essenciais, para a realização desse sonho.

Agradeço à minha orientadora, professora Dra. Tatiana Carvalho, por suas orientações, troca de conhecimentos e sua disponibilidade. Sua contribuição foi de suma importância para o desenvolvimento desse trabalho e para o meu crescimento, não só acadêmico como também pessoal.

Agradeço aos membros da banca avaliadora Profa. Dra. Edilene Rodrigues Barbosa e Profa. Ma Leila Leite Santana, pela disponibilidade, atenção e pelas considerações feitas. Seus comentários foram essenciais para o enriquecimento deste trabalho.

Aos mestres, meu muitíssimo obrigado por cada ensinamento compartilhado durante esses longos quatro anos que contribuíram para a realização dessa etapa da minha vida.

A técnica Cynthia Sonally, do Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), meu muito obrigado por todo apoio, carinho e atenção nas inúmeras vezes que precisei recorrer ao departamento.

Aos demais funcionários meu muito obrigado, por sempre conseguirem extrair um sorriso onde muitas das vezes era algo difícil. A Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), muito obrigado por se tornar parte da realização de um sonho.

RESUMO

No trabalho em questão foi analisado a utilização de jogos pedagógicos como ferramenta das metodologias ativas para promover a participação, autonomia e aprendizagem de estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no ensino da língua espanhola. Aplicarmos uma proposta pedagógica com jogos como caça-palavras, bingo, jogo da memória e caça ao tesouro em cinco encontros. O objetivo dessa pesquisa foi desenvolver e aplicar uma proposta pedagógica baseada em jogos e metodologias ativas na EJA, avaliando seus impactos na aprendizagem e na interação dos alunos com os conteúdos e identificar os efeitos do uso de jogos pedagógicos na motivação e no engajamento dos estudantes da EJA, considerando aspectos como a aprendizagem colaborativa, a resolução de problemas a partir da aplicação de um questionário. Fundamentado nas teorias das metodologias ativas, destacadas por Berbel (2011) e Moran (2015, 2018), que enfatizam a centralidade do estudante no processo de aprendizagem e o desenvolvimento da autonomia e protagonismo, assim como na educação de jovens e adultos, segundo Freire (1996), que aborda a educação como um ato de amor e respeito às experiências dos educandos, o estudo também se apoia nas contribuições de Buesa (2023), Meneghetti e Bueno (2010) e Kishimoto (2003), que reforçam o potencial dos jogos pedagógicos para tornar o ensino mais dinâmico, significativo e inclusivo. Os resultados obtidos demostram que a aplicação dos jogos pedagógicos desenvolveu um ambiente de aprendizagem mais lúdico e colaborativo. Notamos um aumento significativo na participação, motivação e autonomia dos alunos, especialmente nos jogos de caça-palavras e bingo, que ajudaram na fixação do vocabulário e no desenvolvimento da oralidade e leitura. O jogo da memória e o caça ao tesouro estimularam a interação social e o engajamento prático, com uso do espanhol em contextos reais. O questionário aplicado indicou respostas positivas, destacando maior interesse, melhor compreensão de conteúdos básicos como pronomes pessoais e vocabulário, e sugestões de incluir jogos tradicionais e atividades musicais. Apesar das limitações, a abordagem se mostrou eficaz promovendo um ambiente acolhedor, inclusivo e motivador na EJA.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Jogos Pedagógicos; Educação de Jovens e Adultos (EJA).

RESUMEN

En el trabajo en cuestión se analizó la utilización de juegos pedagógicos como herramienta de las metodologías activas para promover la participación, autonomía y aprendizaje de estudiantes de la Educación de Jóvenes y adultos (EJA) en la enseñanza de la lengua española. Aplicamos una propuesta pedagógica con juegos como sopa de letras, bingo, juego de memoria y búsqueda del tesoro en cinco encuentros. El objetivo de esta investigación fue desarrollar y aplicar una propuesta pedagógica basada en juegos y metodologías activas en la EJA, evaluando sus impactos en el aprendizaje y la interacción de los alumnos con los contenidos, e identificar los efectos del uso de juegos pedagógicos en la motivación y el compromiso de los estudiantes de la EJA, considerando aspectos como el aprendizaje colaborativo y la resolución de problemas a partir de la aplicación de un cuestionario. Fundado en las teorías de las metodologías activas, destacadas por Berbel (2011) y Moran (2015, 2018), que enfatizan la centralidad del estudiante en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de la autonomía y protagonismo, así como en la educación de jóvenes y adultos, según Freire (1996), que aborda la educación como un acto de amor y respeto a las experiencias de los educandos, el estudio también se apoya en las contribuciones de Buesa (2023), Meneghetti y Bueno (2010) y Kishimoto (2003), que refuerzan el potencial de los juegos pedagógicos para hacer la enseñanza más dinámica, significativa e inclusiva. Los resultados obtenidos demuestran que la aplicación de los juegos pedagógicos desarrolló un ambiente de aprendizaje más lúdico y colaborativo. Observamos un aumento significativo en la participación, motivación y autonomía de los alumnos, especialmente en los juegos de sopa de letras y bingo, que ayudaron a la fijación del vocabulario y al desarrollo de la oralidad y la lectura. El juego de memoria y la búsqueda del tesoro estimularon la interacción social y el compromiso práctico, con el uso del español en contextos reales. El cuestionario aplicado indicó respuestas positivas, destacando mayor interés, mejor comprensión de contenidos básicos como pronombres personales y vocabulario, y sugerencias para incluir juegos tradicionales y actividades musicales. A pesar de las limitaciones, el enfoque demostró ser eficaz promoviendo un ambiente acogedor, inclusivo y motivador en la EJA.

Palabras clave: Metodologías Activas; Juegos Pedagógicos; Educación de Jóvenes y adultos (EJA).

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1. Educação de jovens e adultos (EJA)	12
2.2. Utilização das metodologias ativas no contexto da sala de aula de espanhol como língua estrangeira	14
2.3. Utilização de jogos pedagógicos como estratégia de metodologias ativas na educação de jovens e adultos (EJA)	16
3 METODOLOGIA.....	19
3.1 Tipo de pesquisa	19
3.2 Objeto de pesquisa	19
3.3 Coleta de dados	20
3.4 Procedimentos com suporte de Inteligência Artificial.....	20
4 ANÁLISE DOS DADOS	22
4.1 Implementação da proposta pedagógica e observação das aulas com jogos e metodologias ativas na EJA	22
4.2 Efeitos dos jogos pedagógicos na motivação, no engajamento e na aprendizagem colaborativa de estudantes da EJA	25
5 CONCLUSÃO.....	31
REFERÊNCIAS	33
APÊNDICES	35

1 INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) exerce um papel fundamental no desenvolvimento dos indivíduos que, por diversas circunstâncias, não conseguiram concluir seus estudos na idade apropriada. Esses estudantes carregam consigo uma rica diversidade de experiências de vida, o que requer uma abordagem pedagógica personalizada e diferenciada que leve em consideração as suas particularidades e, ao mesmo tempo, promova uma aprendizagem efetiva e significativa. Nesse cenário, as metodologias ativas aparecem como uma possibilidade inovadora para transformar a dinâmica de sala de aula, colocando o estudante no centro do processo de ensino e aprendizagem. Entre essas metodologias, os jogos pedagógicos se destacam como ferramentas eficazes para fomentar a autonomia e a aprendizagem dos alunos.

As metodologias ativas, como aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem colaborativa e a aprendizagem baseada em projetos, têm como objetivo envolver os alunos de forma ativa no processo de ensino, incentivando a construção do conhecimento a partir da prática e da reflexão conforme defende José Moran (2018). Nesse contexto, os jogos pedagógicos, ao unir a ludicidade e a educação, têm o potencial de tornar a aprendizagem um processo mais envolvente e dinâmico. Ao permitir que os alunos vivenciem situações, resolvam problemas e tomem decisões, os jogos favorecem o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais essenciais para a formação do estudante adulto, como o pensamento crítico e a habilidade de resolução de problemas.

Para desenvolver esta pesquisa, partimos da seguinte problemática: Como o uso de jogos pedagógicos, enquanto estratégia vinculada às metodologias ativas, impacta a participação, a autonomia e a aprendizagem dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA)? A partir dessa questão geral, delineamos duas questões específicas que norteiam nossa investigação: (i) Como uma proposta pedagógica baseada em jogos e metodologias ativas pode impactar a aprendizagem e a interação dos alunos com os conteúdos? (ii) Quais os efeitos do uso desses jogos na motivação, no engajamento e no desenvolvimento de habilidades como a resolução de problemas e o pensamento crítico dos estudantes da EJA?

Para responder a essas perguntas, estabelecemos como objetivo geral: Investigar o uso de jogos pedagógicos como estratégia de metodologias ativas no ensino da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Como desdobramento apresentamos os objetivos específicos: (i) Desenvolver e aplicar uma proposta pedagógica baseada em jogos e metodologias ativas na EJA, avaliando seus impactos na aprendizagem e na interação dos alunos com os conteúdos; (ii) Identificar os

efeitos do uso de jogos pedagógicos na motivação e no engajamento dos estudantes da EJA, considerando aspectos como a aprendizagem colaborativa, a resolução de problemas a partir da aplicação de um questionário.

Fundamentado nas teorias das metodologias ativas, destacadas por Berbel (2011) e Moran (2015, 2018), que enfatizam a centralidade do estudante no processo de aprendizagem e o desenvolvimento da autonomia e protagonismo, assim como na educação de jovens e adultos, segundo Freire (1996), que aborda a educação como um ato de amor e respeito às experiências dos educandos, o estudo também se apoia nas contribuições de Buesa (2023), Meneghetti e Bueno (2010) e Kishimoto (2003), que reforçam o potencial dos jogos pedagógicos para tornar o ensino mais dinâmico, significativo e inclusivo.

Para desenvolver essa pesquisa, adotamos uma metodologia qualitativa, que permitirá uma análise mais aprofundada e detalhada das experiências e percepções dos participantes. A abordagem qualitativa é especialmente adequada para explorar fenômenos complexos e subjetivos, como o impacto dos jogos pedagógicos e das metodologias ativas na EJA. A pesquisa também adota uma abordagem de estudo de caso, que se caracteriza como uma análise qualitativa sobre a aplicação de jogos pedagógicos como metodologias ativas no ensino de espanhol para estudantes da EJA.

A pesquisa está composta por quatro partes principais. Iniciamos pelo referencial teórico, que fundamenta o trabalho com as principais teorias relacionadas ao tema. Em seguida, descrevemos a metodologia empregada, detalhando os procedimentos e instrumentos utilizados para a coleta e análise dos dados. Posteriormente, apresentamos a análise dos dados coletados, interpretando-os à luz do referencial teórico para alcançar os objetivos propostos. Por fim, apresenta-se a conclusão, que sintetiza os principais resultados e oferece considerações finais sobre a pesquisa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesse contexto, as metodologias ativas, que colocam os alunos no centro de sua própria aprendizagem, são de extrema importância. Elas promovem a participação ativa e a reflexão crítica. A utilização de jogos pedagógicos se destaca por proporcionar um ambiente lúdico que desperta o interesse dos alunos, mas sua eficácia está atrelada ao planejamento do professor, que deve combinar esses momentos com outras estratégias de ensino. Dessa forma, a EJA, as metodologias ativas e os jogos pedagógicos são essenciais para a promoção de uma educação mais inclusiva e significativa.

Por isso, este capítulo está dividido nas seguintes seções: Inicialmente, aborda-se a EJA, destacando suas especificidades e relevância no contexto educacional contemporâneo. Em seguida, discute-se a aplicação das metodologias ativas no ambiente escolar, evidenciando sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem. Por fim, analisa-se a utilização dos jogos pedagógicos enquanto recursos didáticos, enfatizando seu potencial para promover o engajamento e o desenvolvimento integral dos educandos.

2.1. Educação de jovens e adultos (EJA)

A EJA no Brasil originou-se como resultado de lutas pela democratização do ensino, com a finalidade de oferecer oportunidades educacionais àqueles que, por diversas circunstâncias, não conseguiram concluir seus estudos na idade apropriada. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) 9.394, de 1996, a EJA é um direito de todos, considerando as particularidades e os contextos dos educandos (Brasil, 1996).

Esse modelo de ensino é caracterizado pela diversidade da faixa etária de seus alunos, que incluem jovens, adultos e idosos. Essa pluralidade traz à tona a importância do diálogo na construção do conhecimento, conforme Soares, Giovanetti e Gomes (2011) declaram que o diálogo é fundamental para a educação de jovens e adultos, pois permite que os alunos partilhem suas vivências e construam saberes coletivamente. Essa abordagem é essencial para criar um ambiente de aprendizagem inclusivo e respeitoso, onde cada aluno se sinta valorizado e motivado a participar ativamente do processo educativo.

A EJA desempenha um papel importante na promoção da inclusão social e da cidadania, permitindo que jovens e adultos adquiram conhecimentos e habilidades essenciais para a vida em sociedade. Segundo Freire (1996), a educação deve ser entendida como um ato de amor, coragem e humildade, no qual o processo educativo deve respeitar as experiências dos

educandos e promover uma reflexão crítica sobre a realidade. Essa perspectiva de Freire reforça a importância de considerarmos a vivência dos alunos como um elemento central no processo educacional, promovendo a reflexão sobre a sociedade e as transformações necessárias para a construção de uma cidadania plena.

Além disso, a EJA demanda uma atenção especial às necessidades pedagógicas de indivíduos que não conseguiram concluir seus estudos na idade corresponde ao nível de formação. Nesse contexto, Freire (1996) propõe uma abordagem pedagógica que reconhece os alunos como sujeitos históricos, afirmando que “a educação coloca os aprendizes como sujeitos históricos”. Isso significa que cada estudante da EJA traz consigo um valioso conjunto de experiências e conhecimentos adquiridos ao longo de sua vida.

Reconhecer os alunos como sujeitos históricos é fundamental para valorizar suas experiências e criar um ambiente de aprendizagem que estimule a reflexão crítica sobre suas realidades. Freire (1996) argumenta que a educação deve ser um diálogo entre professor e aluno, permitindo que ambos aprendam e se desenvolvam juntos, contribuindo assim para a formação de cidadãos conscientes e engajados.

Entretanto, a EJA enfrenta desafios específicos, especialmente no que diz respeito à alfabetização. Nesse cenário, a mediação pedagógica desempenha um papel essencial, pois possibilita que os educadores ofereçam apoio e orientação aos alunos durante seu processo de aprendizagem. Segundo Soek, Haracemiv e Stoltz (2009), “a mediação pedagógica na alfabetização de jovens e adultos deve ser compreendida como um processo que envolve a interação entre educador e educando, onde o professor atua como facilitador do aprendizado.”

Os autores ressaltam que a mediação pedagógica vai além da simples transmissão de conteúdo, ela implica na criação de um ambiente de aprendizagem que valoriza as experiências e os conhecimentos prévios dos alunos. Essa abordagem é crucial para fomentar a autonomia dos educandos e incentivá-los a se engajar ativamente no processo educativo. Assim, a EJA se configura como uma importante ferramenta para a transformação social, promovendo a inclusão e a cidadania por meio da educação.

Com base no que foi abordado, é notável que a EJA desempenha um papel fundamental na promoção da inclusão social, no resgate da cidadania e na valorização das experiências dos educandos. A importância da EJA para este estudo está diretamente relacionada ao seu potencial de transformar realidades por meio de práticas pedagógicas que respeitam e integram as trajetórias individuais de cada aluno. Sob essa perspectiva, é possível repensar o processo educativo, priorizando o diálogo, a mediação e o reconhecimento do aluno como um sujeito ativo e histórico. Essa abordagem fundamenta as propostas discutidas neste trabalho e reforça

o papel transformador da educação na vida desses indivíduos.

2.2. Utilização das metodologias ativas no contexto da sala de aula de espanhol como língua estrangeira

As metodologias ativas são estratégias educacionais que colocam os estudantes como os protagonistas de sua formação acadêmica, promovendo sua participação ativa na construção do saber. As abordagens propostas pelas metodologias ativas visam ir além do ensino tradicional, promovendo uma reflexão, o trabalho em equipe e a aplicação prática dos conteúdos. Segundo Berbel (2011), podemos entender que as metodologias ativas se baseiam em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.

Essa perspectiva é especialmente importante no contexto da EJA, pois promove práticas pedagógicas que reconhecem e valorizam os conhecimentos prévios dos alunos, suas experiências de vida e a construção colaborativa do saber. Dessa forma, contribui para um aprendizado mais significativo e que está alinhado às reais necessidades desses educandos.

Com base nessa reflexão, podemos concluir que o aluno é o protagonista da sua própria aprendizagem, ocupando uma posição central e adotando uma postura ativa. As metodologias ativas permitem que os estudantes reflitam, desenvolva um pensamento crítico e tome decisões, tanto de forma individual quanto em grupo, preparando-o assim para exercer sua cidadania. Nesse sentido, Berbel (2011) complementa essa ideia ao afirmar que:

O engajamento do aluno em relação a novas aprendizagens, pela compreensão, pela escolha e pelo interesse, é condição essencial para ampliar suas possibilidades de exercitar a liberdade e a autonomia na tomada de decisões em diferentes momentos do processo que vivencia, preparando-se para o exercício profissional futuro. (Berbel, 2011, p. 29).

Essa afirmação evidencia o papel essencial do estudante como um sujeito ativo em seu processo de ensino-aprendizagem. No contexto da EJA, essa perspectiva é ainda mais significativa, pois muitos educandos chegam à sala de aula com histórias marcadas por interrupções escolares e desafios sociais. Incentivar a autonomia e a tomada de decisões por meio de metodologias que respeitem seu ritmo e suas vivências contribui não apenas para a construção do conhecimento, mas também para o fortalecimento da autoestima e da cidadania.

Nesse mesmo sentido, Pereira (2012) reforça que “por Metodologia Ativa entendemos

todo o processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula.”

As metodologias ativas favorecem o desenvolvimento da autonomia, da iniciativa e da responsabilidade nos estudantes, estimulando a reflexão crítica, a resolução de problemas e a construção de novos conhecimentos ao longo do processo educativo. Nesse contexto, o aluno se torna o foco das atividades educacionais, e a aprendizagem é desenvolvida por meio de aspectos afetivos e intelectuais.

Além disso, de acordo com Moran (2015), as metodologias ativas são essenciais para o aprimoramento de habilidades cognitivas mais complexas, como a reflexão, a integração e a reavaliação de práticas. O autor, ainda, ressalta que pensador como Freire (2009), enfatiza a importância de centrar a aprendizagem no aluno, tornando-o o protagonista de seu próprio processo educativo. Essas abordagens, que levam o aluno para o centro do processo, promove uma maior autonomia e envolvimento, que são essenciais para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa. A participação ativa promove uma construção coletiva do conhecimento e da capacidade do aluno de replicar o que aprendeu em diferentes contextos, o que reforça o papel do educador como o mediador e facilitador de conhecimento.

Essa perspectiva destaca a importância de repensarmos as práticas pedagógicas que ainda se baseiam na transmissão unidirecional de conteúdo. Quando colocamos o aluno no centro do processo de aprendizagem, conseguimos criar um ambiente mais dinâmico e significativo, onde o estudante é incentivado a refletir sobre suas ações, integrar conhecimentos e construir saberes de maneira crítica e autônoma. Essa abordagem é especialmente relevante em contextos como a EJA, onde valorizar as experiências prévias dos educandos é essencial para promover uma aprendizagem verdadeiramente transformadora. Complementando essa perspectiva, Moran (2018) destaca a relevância das metodologias ativas no contexto digital e flexível da educação contemporânea, ao afirmar que:

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida. As metodologias ativas num mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis, híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje.

Esse entendimento amplia ainda mais o campo de aplicação das metodologias ativas,

pois mostra como elas se adaptam às exigências de um mundo cada vez mais digital, exigindo novas posturas e competências tanto por parte dos alunos quanto dos educadores. Assim, as metodologias ativas não apenas transformam a dinâmica de ensino, mas também preparam os alunos para os desafios do futuro. Nesse sentido, Silberman (1996) destaca que “a aprendizagem ativa é uma estratégia de ensino muito eficaz, independentemente do assunto, quando comparada com os métodos de ensino tradicionais”, o que reforça a importância de abordagens centradas no estudante e na sua participação ativa em sala de aula.

Compreender que as metodologias ativas veem os alunos como participantes ativos de sua própria aprendizagem, em vez de apenas espectadores, é fundamental. Isso ajuda a promover a motivação autônoma, a proatividade e a chance de desenvolver novas habilidades e competências.

2.3. Utilização de jogos pedagógicos como estratégia de metodologias ativas na educação de jovens e adultos (EJA)

Os jogos tem se mostrado uma importante estratégia no cenário educacional contemporâneo, especificamente quando falamos em metodologias ativas de ensino. Segundo Bohrer *et al.* (2023) os jogos pedagógicos têm ganhado cada vez mais espaço na educação, sendo uma metodologia de ensino que busca engajar os alunos por meio de atividades lúdicas e interativas e que vem sendo utilizados como uma ferramenta para estimular a aprendizagem e desenvolver habilidades e competências dos alunos. Os autores refletem sobre a necessidade das práticas que devem se correlacionar com o conteúdo escolar dos estudantes, assim, tornando o processo de ensino e aprendizagem participativo.

Levando em consideração as condições da educação contemporânea e as necessidades de promover um maior engajamento dos alunos, é indispensável repensar o papel da escola e suas práticas pedagógicas. Segundo Buesa (2023), é fundamental transformar a escola em um espaço mais dinâmico, agradável e envolvente e, para isso, novas metodologias inovadoras, como os jogos pedagógicos, vêm sendo incorporadas às práticas educativas. Essa reflexão evidencia como a ludicidade e a interatividade podem contribuir de forma significativa para o engajamento dos estudantes e a construção de uma aprendizagem mais efetiva e significativa.

No contexto específico da EJA, os jogos pedagógicos atribuem um papel ainda mais relevante. Muitos estudantes dessa modalidade retornam ao ambiente escolar após trajetórias marcadas por experiências de fracasso, interrupções nos estudos ou longos períodos de afastamento. Isso pode gerar insegurança, desmotivação ou resistência diante de métodos

tradicionais de ensino. Nesse cenário, os jogos surgem como ferramentas potentes para resgatar o interesse pela aprendizagem, promover o acolhimento e facilitar o engajamento dos alunos com os conteúdos escolares. Sua natureza interativa e envolvente contribui para o fortalecimento da autoestima dos estudantes, além de estimular a cooperação e o protagonismo.

A literatura reforça o valor pedagógico dos jogos como instrumentos facilitadores da aprendizagem. Meneghetti e Bueno (2010) os descrevem como recursos capazes de promover mudanças conceituais, ampliar perspectivas, facilitar a compreensão de conceitos abstratos e exercer uma função motivacional. Além disso, os autores destacam que os jogos favorecem uma aprendizagem mais significativa ao considerar os conhecimentos prévios dos estudantes e promover um ensino contextualizado. Essa característica é especialmente importante na EJA, onde os sujeitos da aprendizagem trazem consigo saberes construídos ao longo de suas vivências sociais e profissionais. Ampliando essa perspectiva, Kishimoto (2003) ressalta que:

a utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Essa citação evidencia que, para que os jogos pedagógicos sejam verdadeiramente eficazes, é essencial que estejam inseridos em um planejamento pedagógico intencional e articulado. No âmbito das metodologias ativas, os jogos não devem ser utilizados de forma isolada ou apenas como momentos de descontração, mas integrados a estratégias que valorizem a participação ativa dos estudantes, a resolução de problemas, a colaboração em grupo e a autonomia no processo de aprender.

As metodologias ativas de aprendizagem compreendem abordagens nas quais o estudante ocupa o centro do processo educacional, construindo o conhecimento a partir de experiências práticas, reflexivas e contextualizadas. Dentre essas metodologias, destacam-se a aprendizagem baseada em projetos, em problemas e a gamificação, que se articulam fortemente com a proposta dos jogos pedagógicos. Na EJA, essa integração é especialmente potente, pois rompe com a lógica transmissiva tradicional e valoriza os saberes prévios dos educandos, proporcionando uma aprendizagem mais significativa e conectada com sua realidade.

Portanto, os jogos pedagógicos, quando utilizados de forma planejada e em consonância com os princípios das metodologias ativas, se tornam aliados valiosos no processo de mediação do conhecimento. Eles permitem que os estudantes da EJA assumam um papel mais ativo e participativo em sua trajetória escolar, desenvolvendo não apenas competências cognitivas, mas

também habilidades sociais e emocionais. Assim, o aspecto lúdico vai além do entretenimento e se consolida como um recurso metodológico capaz de transformar o ambiente escolar em um espaço de aprendizagem prazerosa, motivadora e significativa.

Dessa forma, cabe ao professor adotar uma postura crítica, sensível e criativa ao selecionar e adaptar os jogos às necessidades específicas da turma, aos objetivos de aprendizagem e às características do público da EJA. Ao fazer isso, contribui-se para uma prática pedagógica mais inclusiva, desafiadora e transformadora, onde o aprender se torna, acima de tudo, uma experiência de valorização do saber e da identidade de cada estudante.

As teorias de Buesa (2023), Meneghetti e Bueno (2010) e Kishimoto (2003) fortalecem a fundamentação desta pesquisa ao reconhecerem os jogos pedagógicos como ferramentas eficazes na aprendizagem. Essas teorias destacam a importância de ter um ambiente mais lúdico, da aprendizagem significativa e da mediação do professor. Esses autores sustentam a relevância da proposta quando ressaltam que para a aplicação dos jogos é necessário um planejamento e reflexões sobre eles, para contribuir em uma educação mais dinâmica e voltada no aluno.

3 METODOLOGIA

Nas próximas partes, estão apresentados os métodos e as abordagens que guiaram a realização deste estudo. Essa organização facilitou uma análise mais detalhada dos recursos que foram empregados na exploração dos jogos pedagógicos na participação, autonomia e aprendizagem de estudantes de espanhol da EJA. Neste caso, espera-se, com que, possamos identificar as melhorias no desenvolvimento dos estudantes, promovendo a maior autonomia em seu processo de ensino e aprendizagem e observar os avanços significativos na aprendizagem de uma segunda língua como o espanhol por meio de atividades lúdicas.

3.1 Tipo de pesquisa

A pesquisa em análise adota uma abordagem qualitativa, segundo Medeiros (2012), a pesquisa qualitativa se distingue por suas interpretações minuciosas da realidade, dispensando a exigência de dados numéricos ou mesmo métodos de mensuração, e focando na compreensão dos significados que as pessoas atribuem a si mesmas e aos seus contextos. Assim, a investigação deste estudo foi conduzida por meio da aplicação de jogos pedagógicos, que os educadores utilizam para integrar a ludicidade no ambiente de sala de aula. Essa metodologia não apenas enriquece o processo de ensino e aprendizagem, mas também estimula a criatividade e a interação entre os alunos, promovendo um aprendizado mais significativo e prazeroso.

A pesquisa também adota uma abordagem de estudo de caso, que se caracteriza como uma análise qualitativa sobre a aplicação de jogos pedagógicos como metodologias ativas no ensino de espanhol para estudantes da EJA. Em um projeto de extensão realizado pelo Núcleo de Estudos de Cultura, Literatura e Língua Espanhola (NECLE), conforme proposto por Yin (2015), para examinar fenômenos contemporâneos em seu contexto real com múltiplas fontes de evidências.

3.2 Objeto de pesquisa

No desenvolvimento deste trabalho, foi analisada a utilização de jogos pedagógicos. Com esse propósito, foi realizada uma intervenção em uma escola pública localizada no município de Serrinha dos Pintos, na região do Alto Oeste do Estado do Rio Grande do Norte, onde foi selecionada uma turma do ensino da EJA, composta por alunos de idades diversificadas. O estudo se concentrou no fenômeno do engajamento dos alunos durante a

prática pedagógica lúdica, com o objetivo de entender como os jogos impactam a participação e a construção do conhecimento na aprendizagem do espanhol.

O minicurso “Espanhol através de jogos pedagógicos”, para coletar dados para fundamentar esta análise, ocorreu em uma escola pública da rede estadual do município Serrinha dos Pintos, no RN, com uma turma de primeiro ano do ensino médio da EJA, com alunos de faixa etária variando entre 18 e 65 anos de idade.

3.3 Coleta de dados

A coleta de dados incluiu uma intervenção na escola, que envolveu planejamento prévio observações registradas em diário de classe, mas questionário foi aplicado com os alunos da EJA (apêndice B e C). O questionário foi previamente estruturado, com 6 perguntas, sendo 3 objetivas e 3 dissertativas (apêndice D). Além disso, as observações em sala de aula foram realizadas em 5 encontros aulas, durante a execução dos jogos possibilitarão uma análise aprofundada do ambiente de ensino e das interações dos alunos (apêndice A).

As informações foram reunidas, entre o período de 29 de agosto 2025 dia 17 de outubro de 2025, no horário de 19:00 às 20:00, por meio de dois recursos principais: questionário e registradas em diário de classe das observações em sala de aula. Estas ocorreram durante as aulas em que os jogos foram utilizados, com o intuito de documentar os comportamentos e as interações dos alunos. Ao todo, nove alunos participaram regulamente das aulas, mas apenas cinco aceitou participar do estudo respondendo o questionário.

3.4 Procedimentos com suporte de Inteligência Artificial

No presente trabalho, o uso de ferramentas de Inteligência Artificial generativa como suporte metodológico. O Perplexity e o ChatGPT, de forma mais específica, foram aplicados como um auxiliar de ideias na análise dos dados, na verificação de coesão e coerência, sempre sobre a supervisão e correção pelo próprio pesquisador em formação. A integração realizada procurou melhorar a análise dos dados e aumentar as opções de interpretação, garantindo a manutenção da autoria e dos padrões éticos da investigação científica.

O Perplexity AI foi utilizado como suporte nas correções de coerência e coesão textual, otimizando a correção linguística do texto e servindo como recurso para aprimorar ideias vagas. O ChatGPT, por sua vez, auxiliou na elaboração de tabelas e quadros, contribuindo para a

otimização do tempo. Esses recursos foram empregados com o objetivo de ampliar as possibilidades interpretativas, sempre buscando uma revisão ética e garantindo a manutenção da autoria.

Ainda assim, reconhecemos as limitações dessas IAs, como o potencial para gerar respostas incertas ou fora do contexto, o que exige uma reavaliação crítica por parte do pesquisador, que assegura a integridade e a qualidade do trabalho acadêmico.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo, descreveremos e analisaremos a aplicação de uma proposta pedagógica fundamentada em jogos pedagógicos e nas metodologias ativas, em uma turma da EJA do 1º ano do ensino médio. A análise se desenvolveu através da observação registrada em diários de classe dos impactos da proposta na aprendizagem dos conteúdos e na interação dos alunos, além dos desafios encontrados durante o processo de mediação de uma metodologia que envolve ludicidade a partir dos efeitos do uso de jogos pedagógicos na motivação e no engajamento dos estudantes.

4.1 Implementação da proposta pedagógica e observação das aulas com jogos e metodologias ativas na EJA

A realização do minicurso “Espanhol através de jogos pedagógicos”, para coletar dados para fundamentar esta análise, ocorreu em uma escola pública da rede estadual do município Serrinha dos Pintos, no RN, com uma turma de primeiro ano do ensino médio da EJA, com alunos de faixa etária variando entre 18 e 65 anos de idade.

O curso foi oferecido como uma atividade extensionista do Núcleo de Estudos de Cultura, Literatura e Língua Espanhola (NECLE), que tem como o seu objetivo proporcionar o ensino-aprendizagem de língua espanhola à comunidade do campo de Pau dos Ferros – RN, bem como as pessoas das comunidades adjacentes ao referido centro de ensino. O NECLE é coordenado pela Professora Doutora Tatiana Lourenço de Carvalho, o núcleo de estudo se coloca como instrumento forte no desenvolvimento da graduação em Letras - Língua Espanhola onde os discentes têm o contato com a docência em período anterior ao estágio supervisionado.

O planejamento desse minicurso teve como objetivo promover uma aprendizagem dos conteúdos básicos (pronomes pessoais, saudações, cumprimentos e objetos escolares) do espanhol de forma interativa, levando a um engajamento ativo dos alunos em sala de aula. Buscou-se apresentar e fixar o vocabulário relacionado aos pronomes pessoais, saudações e cumprimentos, além de vocabulário de materiais escolares em espanhol, conteúdos essenciais para uma aprendizagem inicial da língua espanhola em contexto escolar. Os materiais foram escolhidos devido a sua importância na comunicação diária dos alunos.

A proposta pedagógica desenvolvida foi realizada e aplicada ao longo de cinco encontros, cada um com duração média de 1 hora e com intervalo de 14 dias entre uma aula e outra, em virtude de atividades escolares previamente agendadas, que não podiam ser

substituídas, e de alguns feriados. Os encontros ocorreram entre os dias 29 de agosto e 17 de outubro de 2025. Os jogos escolhidos para a intervenção incluíram: caça-palavras, bingo, jogo da memória e caça ao tesouro. Essa escolha ajudou a criar um ambiente lúdico e permitiu envolver os alunos de uma forma participativa na proposta desenvolvida, o que contribuiu para o engajamento efetivo ao longo das atividades.

No primeiro encontro, foi apresentado o conteúdo: Pronomes pessoais. A escolha dessa temática partiu de uma observação do conteúdo pronomes pessoais, na primeira observação, que já estava sendo ministrado pelo professor e que os estudantes estavam apresentando dificuldade na compressão. Sendo assim, foi realizada uma atividade para reforçar as temáticas trabalhadas, buscando abordar uma das quatro habilidades comunicativas do ensino de línguas, na qual foi trabalhada a leitura e oralidade. Em seguida, iniciou-se a implementação de um caça palavras como jogo pedagógico, para analisar a interação e colaboração dos estudantes.

Para EJA essa se torna uma abordagem essencial, tendo em vista que esse público traz consigo uma bagagem de conhecimento e experiências de vida diversificada necessitando de uma abordagem mais dinâmica. Nesse contexto de ensino do espanhol como uma língua estrangeira, o jogo trabalhado nessa aula aparece como uma ferramenta eficaz para a aplicação das metodologias ativas. O jogo caça palavra pelo seu lado lúdico, transforma o ensino, mais dinâmico e prazeroso, especificamente para alunos que já trazem consigo uma bagagem de conhecimento para seu processo educativo. Além disso, o caça palavra tem a capacidade de estimular a colaboração e gerar um ambiente onde errar faz parte do processo educativo.

No segundo encontro, foi apresentado o vocabulário das saudações e cumprimentos através de *slides*, contendo explicações de como utilizar o vocabulário das saudações e alguns exemplos onde os alunos poderão adaptar para seu contexto de aprendizado, de acordo com o seu contexto. Para ajudar com a fixação do conteúdo, utilizou-se a criação de pequenos diálogos em que eles demonstrassem o que aprenderam em sala de aula. Durante esse momento, foi utilizado um bingo que possibilitou reforçar o conteúdo e observar a interação entre os estudantes.

O bingo foi utilizado para a fixação do conteúdo, essa atividade dinâmica tornou o aprendizado mais lúdico e estimulante, além de favorecer a participação ativa e a cooperação entre os alunos. Com esse jogo buscamos identificar termos do vocabulário que precisava ser revisado de novo, fazendo assim uma revisão do conteúdo e uma aprendizagem divertida

No terceiro encontro, foi proposta uma revisão sobre as saudações e cumprimentos trabalhados na aula anterior, por meio de explicações e da utilização do jogo da memória. Os alunos foram organizados em pequenos grupos e deveriam encontrar os pares correspondentes

de palavras. Através dessa atividade, foi possível promover a interação e a colaboração entre eles.

O jogo da memória mostrou-se uma ferramenta pedagógica eficaz para o ensino do espanhol, especialmente na fixação do vocabulário relacionado a saudações e cumprimentos. Ao trabalhar o jogo da memória em grupo os alunos desenvolveram habilidades de cooperação e comunicação. O jogo possibilitou ao professor avaliar o grau de aprendizado dos estudantes de forma prática e envolvente, reforçando os conteúdos de maneira significativa.

Os jogos pedagógicos como: caça palavras, bingo, jogo da memória e o caça ao tesouro, favorecem a interação entre os alunos ao promover diferentes tipos de jogos que estimulam a socialização e a troca de conhecimentos como destacam Soares e Mesquita (2021): “Há várias possibilidades relacionadas à análise das interações entre os jogadores nos diversos jogos e suas classificações, no intuito de delinear uma possível relação entre o tipo de jogo, a cultura lúdica local e a aprendizagem advinda destas”. Dessa forma, os jogos não só facilitam o aprendizado, mas também fortalecem as relações sociais em sala de aula. Dessa maneira, o uso desses jogos se tornara uma estratégia pedagógica que respeita as particularidades de cada um dos alunos, assim, promovendo um ambiente mais lúdico, inclusivo e motivador.

No quarto encontro, foi apresentado o vocabulário dos materiais escolares por meio de *slide* explicativo, para desenvolver a fixação do conteúdo, foi utilizado o jogo de caça ao tesouro, onde o professor pesquisador deu as instruções de como funcionaria a interação lúdica e os alunos tiveram que buscar as imagens no interior da instituição escolar. Depois que os alunos encontraram todos as figuras, o professor desenvolveu uma atividade oral na qual os estudantes deveriam pronunciar, em espanhol, os objetos encontrados.

Durante a produção e aplicação da proposta o professor desenvolveu o papel de mediador de conhecimentos e facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Na qual o professor explicava os conteúdos e as regras de cada jogo de forma clara, estando sempre presente para esclarecer possíveis dúvidas durante os jogos, incentivando a participação e observando o desempenho dos estudantes.

Diante das experiências apresentadas até aqui, é importante ressaltar que o professor assume o papel de mediador de conhecimentos e o aluno assume o papel de construtor da aprendizagem, as metodologias ativas destaca que os estudantes sejam estimuladosativamente em seu processo de construção do conhecimento, por meio de atividades práticas que possa desenvolver o seu pensamento crítico e muita das vezes em atividades em grupos.

Por fim, o último encontro objetivou revisar todos os conteúdos previamente abordados: pronomes pessoais e suas formas de conjugação, saudações e cumprimentos diante de diálogos

escritos e através da oralidade e os materiais escolares por meio do seu vocabulário, de maneira que os alunos aprendessem a pedir materiais escolares a colegas de sala.

Durante a aplicação da proposta, foi possível observar alguns desafios relacionados a falta de atenção por parte dos estudantes mais novos e falta de recursos de materiais didáticos, como os matérias impressos, pois a escola não deu suporte pedagógico. A necessidade de criar os jogos com materiais disponíveis em casa destacaram a importância da criatividade na adaptação da recreação. Esses materiais foram criados devidos a escassez de recursos didáticos para a disciplina de letras espanhol. Todavia, mesmo com esses desafios, a prática demonstrou que a utilização de instrumentos pedagógicos e metodologias ativas são ferramentas eficazes para promover uma maior interação e participação dos alunos.

A proposta pedagógica aplicada que se baseou nos jogos pedagógicos e nas metodologias ativas na EJA alcançou seu objetivo ao tornar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo. Os alunos demonstram bastante envolvimento e interação com os conteúdos abordados, que contribuiu para a melhoria do processo de aprendizagem. Adentraremos nos impactos da aprendizagem e na interação dos estudantes na próxima sessão, após a coleta e análise dos dados através de questionários.

4.2 Efeitos dos jogos pedagógicos na motivação, no engajamento e na aprendizagem colaborativa de estudantes da EJA

A aplicação de jogos pedagógicos no contexto de aprendizagem da EJA expressou impactos na motivação, no engajamento e interação dos estudantes. Através da observação em sala de aula, percebemos uma participação dos estudantes. Os jogos, ao proporcionar desafios, funcionaram como elementos lúdicos promovendo a interação e a autonomia.

Esse tipo de colaboração fortalece o desenvolvimento de competências sociais e cognitivas fundamentais para a construção coletiva do conhecimento, em relação as metodologias ativas que valorizam a cooperação e o protagonismo dos estudantes, onde ele assumiu o principal papel no seu processo de aprendizagem.

Em relação ao questionário aplicado, nove pessoas se interessaram em participar da pesquisa. Ao longo da aplicação da proposta pedagógica, esse número de participante chegou a diminuir e ao final apenas cinco participantes compareceram para responder o questionário e contribuir com os dados para a pesquisa, representando 44,4% do total. Esses números indicam um nível moderado de adesão, revelando que, apesar do interesse inicial, uma parte dos participantes não permaneceram engajados até o fim do estudo.

Essa redução da taxa de adesão pode estar associada a necessidade de trabalho do aluno, a falta de interesse nas aulas ou até mesmo a falta de tempo. O abandono na Educação de Jovens e Adultos (EJA) é um problema persistente e multifatorial, frequentemente relacionado às dificuldades dos estudantes em conciliar trabalho e estudo, baixa motivação, limitações no transporte para alunos da zona rural, e metodologias pedagógicas que muitas vezes não atendem à diversidade do público adulto conforme Silva e Rocha (2022).

Os estudantes foram questionados sobre a utilização dos jogos pedagógicos, mediante as seguintes perguntas: “Os jogos deixaram as aulas mais interessantes e divertidas?”, “Com os jogos, ficou mais fácil aprender junto com os colegas?” e “Os jogos ajudaram você a entender melhor o que foi ensinado?”. Os estudantes marcaram a mesma opção entre as 3 perguntas, conforme apresentado na tabela a seguir.

Quadro 1 – Resumo das respostas das questões 1 a 3 dos participantes

	Alternativas	1 – Nunca	2 – Pouco	3 – Mais ou menos	4 – Muito	5 – Sempre
Participantes						
Participantes 1					X	
Participantes 2						X
Participantes 3					X	
Participantes 4						X
Participantes 5					X	

Fonte: Dados de elaboração própria a partir das respostas dos participantes (2025).

Através do quadro, nota-se que a maioria dos participantes avaliaram positivamente o uso dos jogos nas aulas de Espanhol. Com uma predominância em duas escalas, as escalas "4 – Muito e 5 – Sempre", com três respostas na escala cinco, enquanto os dois restantes selecionaram a escala quatro em ambas as questões. Neste padrão de resposta, nota-se um consenso de satisfação entre os participantes, demonstrando que o público envolvido reconhece a relevância e a eficácia das ações propostas.

A partir dessa uniformidade nas respostas demonstra uma percepção entre os participantes, indicando que os objetivos propostos pela pesquisa foram compreendidos de maneira positiva. Essa diferença nas opiniões reforça as estratégias de ensino, indicando que os métodos utilizados no processo de aprendizagem estimulam o interesse, engajamento e o envolvimento ativo dos alunos no seu processo de aprendizagem.

Partindo para as questões dissertativas, na questão 4 que diz respeito a participação e satisfação dos participantes, notamos que teve um aumento significativo na proposta de ensino com a utilização dos jogos pedagógicos e no desempenho da participação, interação e

engajamento.

Gráfico 1 – Grau de satisfação dos participantes com o uso dos jogos pedagógicos em sala de aula.



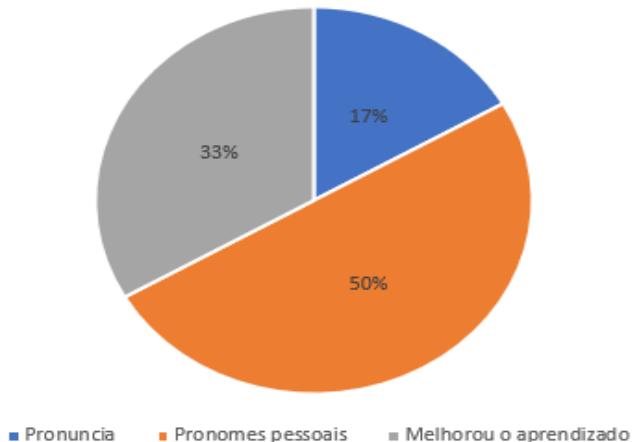
Fonte: Dados de elaboração própria a partir das respostas dos participantes (2025).

O gráfico acima, apresenta a relação da utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula. É notório o grau de satisfação de todos os participantes com a metodologia de ensino aplicada. O resultado apresenta uma evidencia positiva para a utilização dos jogos pedagógicos, indicando a eficácia desse método de ensino garantindo um engajamento e interação entre os alunos. A falta de respostas negativas nos mostra que essa metodologia estimula a motivação e melhora o ambiente de ensino e aprendizagem.

A satisfação também pode ser analisada através das respostas discursivas, em que o estudante 1 referiu se sentir “ótimo, os jogos ajudaram a entender muito e a participação é muito boa com as aulas” ou conforme a resposta do estudante 2: “as aulas foram interessantes, participar dos jogos é muito bom para interagir com os colegas, bom para a memória, etc.”.

Na questão 5, onde buscávamos entender o que os alunos mais aprenderam ou melhoraram, notamos algumas diferenças nas respostas. Tendo em vista que cada alunos tem sua maneira diferente de compreender determinados assuntos, como podemos ver no gráfico 2.

Gráfico 2 – Gráfico de melhoria e aprendizado com os jogos



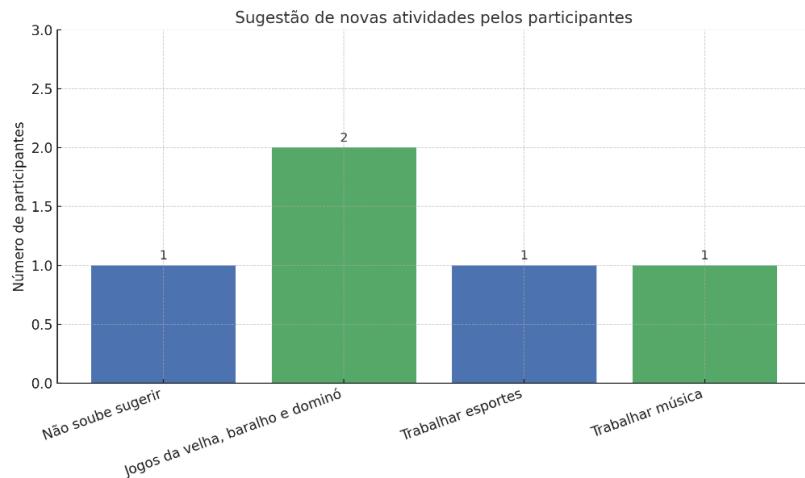
Fonte: Dados de elaboração própria a partir das respostas dos participantes (2025).

O gráfico demonstra as percepções dos alunos sobre o que mais aprenderam ou melhoraram com a utilização dos jogos. De acordo com a coleta uma pessoa relatou ter aprendido mais a pronúncia do espanhol, três estudantes demonstraram ter aprendido mais o conteúdo dos pronomes pessoais e duas pessoas destacaram que o aprendizado foi mais produtivo com a implementação dos jogos, mostrando uma melhora na compreensão, motivação e engajamento com as aulas.

A melhoria e o aprendizado também podem ser analisados através das respostas discursivas, em que o estudante 1 referiu-se sobre a utilização dos jogos “Foi mais interessante, com o jogo da memória e a colaboração dos colegas” ou conforme a resposta do estudante 2: “Melhorou a atenção no jogo da memória, e o caça palavras foi divertido e bom para interagir com os colegas”.

No gráfico 3, observaremos as respostas obtidas na questão 6, onde os alunos podiam sugerir melhorias ou conteúdo para que fosse abordado em atividades futuras que trabalhasse com jogos.

Gráfico 3 – Sugestão de novas atividades



Fonte: Dados de elaboração própria a partir das respostas dos participantes (2025).

O gráfico apresenta as sugestões de novas atividades feitas pelos participantes em relação ao uso de jogos pedagógicos. A análise mostra que duas pessoas sugeriram a inclusão de jogos tradicionais, como jogos da velha, baralho e dominó. Uma pessoa indicou trabalhar com esportes, enquanto outra destacou a preferência por trabalhar com música. Além disso, um participante não soube sugerir nenhuma atividade.

Os alunos sugeriram diversos jogos pedagógicos, como jogo da velha, dominó, uno e baralho, como ferramentas lúdicas eficazes que podem contribuir para a interação, o engajamento e o aprendizado na EJA. Essas escolhas refletem a valorização de atividades que promovem tanto a socialização quanto o desenvolvimento cognitivo, tornando as aulas mais dinâmicas e interessantes, além de favorecerem a memória e a cooperação entre os participantes.

Essas sugestões demonstram o interesse dos alunos por diversificação das atividades, incluindo jogos lúdicos e temáticos que podem favorecer o aprendizado e o engajamento na sala de aula. É importante considerar essas preferências para planejar futuras aulas, ampliando a variedade e tornando as experiências educacionais mais dinâmicas e atrativas para os estudantes.

A aplicação do questionário com os estudantes mostrou pontos positivos em relação a proposta com os jogos pedagógicos. Os estudantes demonstraram um aumento positivo no estímulo a colaboração e tornando um ambiente lúdico para o desenvolvimento das atividades. Como sugestão, os participantes indicaram a necessidade de trazer novos jogos e realizar ajustes no tempo dedicado a cada atividade.

Criticamente, esses resultados convergem com a literatura que ressalta as contribuições das metodologias ativas e da ludicidade na EJA, evidenciando que os jogos são ferramentas

eficazes para promover engajamento e aprendizagem colaborativa. Contudo reconhecemos as necessidades de adaptar as práticas para o público da Educação de Jovens e Adultos (EJA), assim como desafios nos recursos que devemos considerarmos um ponto importante.

A interpretação dos dados apresentada no quadro dialoga diretamente com as bases teóricas que fundamentam este estudo. Conforme destacado por Berbel (2011), as metodologias ativas são essenciais para o desenvolvimento da autonomia e motivação dos alunos, aspecto evidenciado pelos resultados analisados. Além disso, as contribuições de Freire (2009) sobre a centralidade do aluno no processo educativo colaboraram para o aumento da participação. Assim, os dados refletem e ampliam o entendimento teórico acerca da eficácia dos jogos pedagógicos na Educação de Jovens e Adultos, fortalecendo a argumentação do presente trabalho.

5 CONCLUSÃO

Na pesquisa em questão, buscamos investigar sobre a aplicação de jogos pedagógicos como estratégia de metodologias ativas no ensino da Educação de Jovens e Adultos, focando na aprendizagem em língua espanhola. O objetivo geral foi investigar o uso de jogos pedagógicos como estratégia de metodologias ativas no ensino da Educação de Jovens e Adultos EJA, além dos objetivos específicos que buscaram(i) Desenvolver e aplicar uma proposta pedagógica baseada em jogos e metodologias ativas na EJA, avaliando seus impactos na aprendizagem e na interação dos alunos com os conteúdos; (ii) Identificar os efeitos do uso de jogos pedagógicos na motivação e no engajamento dos estudantes da EJA, considerando aspectos como a aprendizagem colaborativa, a resolução de problemas a partir da aplicação de um questionário.

Para alcançar os objetivos, foram necessários a utilização de alguns teóricos para fundamentar as discussões como os autores: Freire (1996) sobre a importância da educação como ato de amor e respeito às experiências dos educadores; Berbel (2011) e Moran (2015, 2018) que destacam as metodologias ativas como centrais para a autonomia e protagonismo dos estudantes; e autores como Buesa (2023), Meneghetti e Bueno (2010), Kishimoto (2003) que reforçam o potencial dos jogos pedagógicos para tornar o ensino mais dinâmico, significativo e inclusivo. Estes e outros autores foram essenciais para embasar o desenvolvimento e análise da proposta pedagógica.

Os resultados obtidos demostram que a aplicação dos jogos pedagógicos promoveu um ambiente de aprendizagem lúdico, interativo e colaborativo, favorecendo o engajamento e a motivação dos alunos da EJA. Presenciamos uma melhoria na participação, na interação social e no entendimento dos conteúdos básicos de espanhol, nos temas abordados como pronomes pessoais, saudações e materiais escolares. Considerando os questionários e as observações identificamos um nível de satisfação e na percepção positiva dos alunos quanto a aplicação dos jogos promovendo uma aprendizagem lúdica e promovendo a autonomia no processo educativo. Observei diretamente através das respostas dos alunos obtidas no questionário e nas observações realizadas durante as atividades, na qual os alunos demonstraram satisfação, maior participação e interesse, provando que os jogos pedagógicos contribuíram significativamente para um aprendizado mais dinâmico e autônomo.

Dentre os pontos fortes desse trabalho, se destaca a integração consistente entre a teoria e a prática, com uma intervenção pedagógica planejada e aplicada na realidade da EJA. Os jogos pedagógicos foram adequadamente escolhidos, permitindo uma mediação do professor

em formação e uma resposta positiva dos alunos, inclusive em aspectos motivacionais e sociais.

Como ponto fraco, o estudo enfrentou limitações como a redução do número de participantes no questionário final e a escassez de recursos materiais, fatos que podem ter interferido na amplitude dos resultados e demanda maior criatividade no ambiente de ensino. Essas limitações afetaram os resultados ao limitar a diversidade de respostas coletadas e reduziu as possibilidades de atividades práticas, tendo uma diminuição abrangente das conclusões o que exigiu adaptação das atividades.

Para futuras pesquisas, seria interessante investigar o impacto dos jogos em competências específicas como as habilidades orais e auditiva que são essenciais para a fluência da língua espanhola, assim como a incorporação de tecnologias digitais para potencializar as metodologias ativas, com o uso de plataformas digitais e recursos de multimídia, com essa implementação fomentamos o uso das metodologias ativas, fazendo com que as aulas sejam mais dinâmicas e adaptadas às necessidades digitais dos estudantes. Na prática, os resultados indicam que o uso de jogos pedagógicos constitui uma estratégia promissora para melhorar a participação, autonomia e aprendizagem de estudantes adultos, conforme se observou neste estudo envolvendo especificamente o ensino de espanhol através do projeto de extensão NECLE.

REFERÊNCIAS

- BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25–40, 2012. DOI: 10.5433/1679-0383.2011v32n1p25. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326>. Acesso em: 16 abr. 2025.
- BOHRER, M. T. P.; FERNANDES, A. B.; GOMES, F. F. B.; RIOS, F. S.; SILVA, M. V. M. da. **METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO: JOGOS PEDAGÓGICOS**. Revista Ilustração, [S. l.], v. 4, n. 6, p. 3–10, 2023. DOI: 10.46550/ilustração. v4i6.213. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/213>. Acesso em: 15 maio. 2025.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 9 dez. 2025.
- BUESA, N. Y. **A jogos pedagógicos em educação**. Flórida: Must University, 2023. e-book.
- DA SILVA, Maclice Carvalho; ROCHA, Carla Giovana Souza. **Abandono escolar no Ensino de Jovens e Adultos na Escola Abraham Lincoln, Medicilândia, Pará**. Research, Society and Development, v. 11, n. 3, p. e6911326365-e6911326365, 2022.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 36. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- MEDEIROS, Marcelo. Pesquisas de abordagem qualitativa. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, v. 14, n. 2, p. 224-9, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/index.php/fen/article/view/13628>. Acesso em: 10 dez. 2025.
- MENEGHETI, M.; BUENO, C. M. Ação e aprendizagem: o teatro como facilitador da socialização na escola. **Fractal: Revista de Psicologia**, v. 22, n. 1, p. 187-204, 2010. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/fractal/article/view/4788>. Acesso em: 10 dez. 2025.
- MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (orgs.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. p. 1-20. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 17 abr. 2025.
- MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018

PEREIRA, R. Método ativo: técnicas de problematização da realidade aplicada à educação básica e ao ensino superior. In: **COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE**, 6., 2012, São Cristóvão, SE. Anais... São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2012.

SILBERMAN, M. **Active learning**: 101 strategies to teach any subject. Massachusetts: Allyn and Bacon, 1996.

SILVA, Isa Monteiro. O professor como mediador. **Cadernos de Pedagogia Social**, n. 1, p. 117-123, 2007.

SOARES, L.; GOMES DE CASTRO, M. A.; GOMES, N. L. (orgs.). **Diálogos na educação de jovens e adultos**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SOARES, M. H. F. B.; MESQUITA, NA da S. Jogos pedagógicos e suas relações com a cultura lúdica. **O lúdico em redes: reflexões e práticas no ensino de ciências da natureza**. Porto Alegre: Editora Fi, p. 100-116, 2021.

SOEK, A. M.; HARACEMIV, S. M. C.; STOLTZ, T. **Medição pedagógica na alfabetização de jovens e adultos**. Curitiba: Editora Positivo, 2009.

TOMAZ, Ilça Daniela Monteiro et al. **A EFETIVIDADE DE JOGOS PEDAGÓGICOS EM EDUCAÇÃO**. *Revista Contemporânea*, v. 4, n. 5, p. e4280-e4280, 2024.

YIN, Robert K. Estudo de Caso-: **Planejamento e métodos**. Bookman editora, 2015.

APÊNDICES

Apêndice A – Plano de curso



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE -
UERN**

Campus Avançado de Pau dos Ferros – CAPF

DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRA

Núcleo de Estudos de Cultura, Literatura e Língua Espanhola - NECLE



PROGRAMA DE CURSO

I IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Nome do curso: Espanhol através de Jogos Pedagógicos

Público-alvo: Educação de Jovens e Adultos (EJA)

Local: Escola Estadual Francisco de Assis Silva

Monitor(es): Lelriandeson Kewen da Silva

Professor(a) tutor(a): Tatiana Carvalho

Data de início: 29/08/2025

Dias das aulas: 29/08/2025; 05/09/2025; 12/09/2025; 19/09/2025; 26/09/2025

Horário: 19:00

Ano/Semestre: 2025.2

E-mail de contato: lelriandesonkewen@alu.uern.br

II EMENTA

1. Utilização de jogos pedagógicos como ferramentas de ensino.
2. O uso das metodologias ativas para a introdução dos jogos pedagógicos

III OBJETIVOS

1. Participação colaborativa na aprendizagem
2. Desenvolver autonomia através do pensamento crítico
3. Aprendizagem personalizada

IV CONTEÚDO

Primeiro encontro:

- Apresentação do programa do curso e do ministrante.
- Introdução aos pronomes pessoais
- Utilização do jogo caça-palavra, como um recurso pedagógico

Segundo encontro:

- Comprimentos e apresentação
- Utilização do jogo pedagógico, o jogo utilizado será um bingo

Terceiro encontro:

- Saudações
- Utilização do jogo pedagógico para a fixação do conteúdo, com isso utilizaremos o jogo da memória

Quarto encontro:

- Descrever objetos escolares

- Utilizaremos o jogo de caça ao tesouro, como um recurso pedagógico

Quinto encontro:

- Finalização do curso
- Aplicação de um questionário

V METODOLOGIA

- Aulas expositivas e dialogadas
- Atividades individuais ou em grupos

VI PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Participação nas aulas (20%).
- Participação nas aulas e atividades práticas.
- Participação no questionário final

VII REFERÊNCIAS

- GORNATTES, Renata Martins. Pronomes pessoais em espanhol: quais são - Mundo Educação. Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/espanhol/pronombres-personales-tratamiento.htm>>. Acesso em: 26 ago. 2025.
- MUNIZ, Carla. Pronomes pessoais em espanhol (pronombres personales). Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/pronomes-pessoais-espanhol/>>. Acesso em: 26 ago. 2025.
- Plano de aula espanhol saludos. Disponível em: <<https://planejamentosdeaula.com/glossario/plano-de-aula-espanhol-saudacoes/>>. Acesso em: 4 set. 2025.
- DE LOS ÁNGELES, M., GARCIA, J., HERNÁNDEZ, J.S. Español sin fronteras: ensino fundamental II, 6º año. 5º Ed. São Paulo: scipione, 2011.
- MARTIN, I. Saludos: curso de lengua española. São Paulo: ática, 2012.
- MOTA, Carla. Origem da língua espanhola. Disponível en <https://youtu.be/aGNYNe2d_GQ> Acceso en: 31/08/2025.
- ZOOIMOLE. Alfabeto em Espanhol. Disponible en <<https://youtu.be/JU2cwSF9RRs>> Acceso en: 31/08/2025.
- Disponible en <www.pinterest.co.uk/>. Acceso em: 31/08/2025.
- GORNATTES, Renata Martins. Saudações e despedidas em espanhol: quais são. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/espanhol/saludos-y-despedidas-en-espanol.htm>>. Acesso em: 2 set. 2025.
- GUERRERO, Kassandra. Saudações em espanhol (saludos en español) formais e informais. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/saudacoes-em-espanhol-formais-e-informais/>>. Acesso em: 2 set. 2025.
- Aprenda espanhol. Lição 14: Material escolar. Disponível em: <<https://www.lingohut.com/pt/v677876/aulas-de-espanhol-material-escolar>>. Acesso em: 4 set. 2025.
- Lista de Útiles Escolares en Español. Disponível em: <<https://www.spanishboat.com/es/listas-vocabulario-espanol/lista-utiles-escolares-espanol/>>. Acesso em: 4 set. 2025.

CRONOGRAMA			
DATA PREVISTA	DATA REALIZADA	AULAS (20h/a)	ATIVIDADES
29/08/2025	29/08/2025	2h/a	<ul style="list-style-type: none"> Apresentação do programa do curso e do ministrante. Abordagem do conteúdo <i>Los Pronombres Pernosales</i>. Aplicação de um jogo de caça palavra como recurso pedagógico para reforçar o conteúdo abordado.
05/09/2025	12/09/2025	2h/a	<ul style="list-style-type: none"> Abordagem do conteúdo <i>Saludos y presentación</i>. Para reforçar a aplicação do conteúdo será utilizado um bingo como um recurso pedagógico.
12/09/2025	26/09/2025	2h/a	<ul style="list-style-type: none"> Abordagem do conteúdo <i>Los saludos</i>. Para reforçar a aplicação do conteúdo será utilizado um jogo da memória como um recurso pedagógico
19/09/2025	10/10/2025	2h/a	<ul style="list-style-type: none"> <i>Describir</i> objetos escolares Para reforçar a aplicação do conteúdo será feito um jogo de caça ao tesouro como um recurso pedagógico.
26/09/2025	17/10/2025	2h/a	<ul style="list-style-type: none"> Será realizado uma revisão dos quatro conteúdos abordados durante o minicurso. Momento de debate com os alunos sobre a utilização dos jogos pedagógicos como um recurso pedagógico.

VIII OUTRAS OBSERVAÇÕES

Ao longo da disciplina, alguns ajustes teóricos-metodológicos podem ser realizados, visando um melhor rendimento acadêmico da turma. O contato com o professor deve ser realizado pelo endereço de e-mail disponibilizado nesse plano de curso, bem como por outros canais virtuais disponibilizados no primeiro dia de aula.

Apêndice B – Planos de aula



Governo do Estado do Rio Grande do Norte
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)
Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF)
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS

ELABORAÇÃO DE PLANOS DE AULAS PARA O CURSO DO NECLE INTITULADO:
ESPAÑOL ATRAVÉS DE JOGOS PEDAGÓGICOS

Lelriandeson Kewen da Silva

Pau dos Ferros-RN
2025

Plano de aula 1 – 29/08/2025

PLANO DE AULA

NÍVEL DE ENSINO	Ensino Médio
PROPOSTA DE ENSINO (ANO/SÉRIE)	Educação de Jovens e Adultos – EJA
TEMA DA AULA	<i>Pronombres Personales</i>

OBJETIVO	ESPECÍFICO <ul style="list-style-type: none"> • Abordar o uso dos <i>pronombre personales</i>. • Utilização dos <i>pronombres personales</i> através de frases.
CONTEÚDO	I. <i>Pronombres personales: yo, tú, él, ella, nosotros, vosotros, ellos.</i>
ESTRATÉGIAS	MOTIVAÇÃO Iniciar a aula relembrando quais são os <i>pronombre personales</i> e como são utilizados, gerando uma conversa enriquecedora. RECURSO(S)/ MATERIAL(S) I. Através de aulas expositivas, com o uso de datashow. II. Slides e vídeos explicativos. III. Notebook. DESDOBRAMENTO DA AULA Após a explicação do conteúdo, será aplicada uma atividade utilizando jogos pedagógicos. Será aplicado um jogo de caça-palavras com o objetivo de reforçar o conteúdo abordado. A turma será dividida em dois ou três grupos, que deverão encontrar, no caça-palavras, os <i>prononbres pernonales</i> . Em seguida, cada grupo deverá formar uma frase utilizando pelo menos dois desses pronomes.
AVALIAÇÃO	Como forma de avaliação, será utilizada uma lista de frases para que os alunos completem com os <i>prononbres personales</i> que faltam
REFERÊNCIAS	GORNATTES, Renata Martins. Pronomes pessoais em espanhol: quais são - Mundo Educação. Disponível em: < https://mundoeducacao.uol.com.br/espanhol/pronomes-personales-tratamento.htm >. Acesso em: 26 ago. 2025. MUNIZ, Carla. Pronomes pessoais em espanhol (pronombres personales). Disponível em: < https://www.todamateria.com.br/pronomes-pessoais-espanhol/ >. Acesso em: 26 ago. 2025.

Plano de aula 2 -12/09/2025 e 26/09/2025

PLANO DE AULA

NÍVEL DE ENSINO	Ensino Médio
PROPOSTA DE ENSINO (ANO/SÉRIE)	Educação de Jovens e Adultos – EJA
TEMA DA AULA	Comprimentos e apresentação

OBJETIVOS	ESPECÍFICO <ul style="list-style-type: none"> • Aprender as apresentações e comprimentos em espanhol de forma lúdica.
CONTEÚDO	I. <i>Saludos</i> II. <i>Presentaciones</i> III. <i>Despedidas</i>
ESTRATÉGIAS	MOTIVAÇÃO Mostrar aos alunos quais são os cumprimentos e apresentações em espanhol e como usar. RECURSO(S)/ MATERIAL(S) I. Através de aulas expositivas, com o uso de datashow. II. Slides e vídeos explicativos. III. Notebook.
AVALIAÇÃO	No primeiro momento, serão apresentados os cumprimentos e as apresentações em espanhol, e os alunos deverão reproduzir esses cumprimentos ou apresentações. Em seguida, será aplicada uma atividade em que os alunos, em duplas, terão que se apresentar para a turma como se fossem duas pessoas desconhecidas. Por fim, utilizaremos um bingo como forma de fixar o conteúdo. Nessa aula será utilizado a capacidade de ler, falar e ouvir.
REFERÊNCIAS	DE LOS ÁNGELES, M., GARCIA, J., HERNÁNDEZ, J.S. Español sin fronteras: ensino fundamental II, 6º año. 5º Ed. São Paulo:

	<p>scipione, 2011.</p> <p>MARTIN, I. Saludos: curso de lengua española. São Paulo: ática, 2012.</p> <p>MOTA, Carla. Origem da língua espanhola. Disponível en <https://youtu.be/aGNYNe2d_GQ> Acceso en: 31/08/2025.</p> <p>ZOOIMOLE. Alfabeto em Espanhol. Disponível en <https://youtu.be/JU2cwSF9RRs> Acceso en: 31/08/2025.</p> <p>Disponível en <www.pinterest.co.uk/>. Acceso em: 31/08/2025.</p>
--	--

Plano de aula 3 – 12/09/2025 e 26/09/2025

PLANO DE AULA

NÍVEL DE ENSINO	Ensino Médio
PROPOSTA DE ENSINO (ANO/SÉRIE)	Educação de Jovens e Adultos – EJA
TEMA DA AULA	Saudações

OBJETIVOS	<p>ESPECÍFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar e utilizar corretamente as principais saudações em espanhol. • Praticar a pronúncia adequada das expressões de saudação.
CONTEÚDO	<ul style="list-style-type: none"> • serão abordadas as saudações mais comuns em espanhol, como “Hola”, “Buenos días”, “Buenas tardes”, “Buenas noches”, e expressões de despedida como “Adiós”, “Hasta luego”, “Nos vemos”.
ESTRATÉGIAS	<p>MOTIVAÇÃO Mostrar aos alunos as saudações e sua forma correta de utilizar</p> <p>RECURSO(S)/MATERIAL(S)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva com o uso de datashow e caixa de som. • Vídeos explicativos sobre a cultura dos países. • Notebook <p>DESDOBRAMENTO DA AULA Através de um slide, serão apresentadas aos estudantes as saudações em espanhol. Após essa apresentação, será realizado um pequeno diálogo</p>

	para que os alunos possam praticar o uso das saudações. Ao final, será aplicada uma atividade com cartas, em que cada aluno receberá uma carta com uma saudação diferente e deverá cumprimentar cada colega da turma utilizando a saudação que recebeu.
AVALIAÇÃO	será aplicado um pequeno quiz oral onde os alunos deverão demonstrar o que aprenderam, utilizando as saudações em diálogos simples.
REFERÊNCIAS	GORNATTES, Renata Martins. Saudações e despedidas em espanhol: quais são. Disponível em: < https://brasilescola.uol.com.br/espanhol/saudos-y-despedidas-en-espanol.htm >. Acesso em: 2 set. 2025. GUERRERO, Kassandra. Saudações em espanhol (saludos en español) formais e informais. Disponível em: < https://www.todamateria.com.br/saudacoes-em-espanhol-formais-e-informais/ >. Acesso em: 2 set. 2025. GUIMARÃES, Cecilia. Saludos, Apresentaciones Y Despedidas En Espanhol. Disponível em: < https://pt.quizur.com/trivia/saludos-apresentaciones-y-despedidas-en-espanhol-1nZrd >. Acesso em: 9 set. 2025.

Plano de aula 4 – 10/10/2025

PLANO DE AULA	
NÍVEL DE ENSINO	Ensino Médio
PROPOSTA DE ENSINO (ANO/SÉRIE)	Educação de Jovens e Adultos – EJA
TEMA DA AULA	Descrever objetos escolares

OBJETIVOS	ESPECÍFICO <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a descrever os objetos escolares. • Conhecer os objetos da escola
CONTEÚDO	I. Descrevendo os objetos escolares
ESTRATÉGIAS	MOTIVAÇÃO Iniciar a aula mostrando os objetos escolares em espanhol. RECURSO(S)/MATERIAL(S) <ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva e dialogadas, com o uso de datashow e caixa de som. • Vídeos explicativos e notebook. DESDOBRAMENTO DA AULA

	Após a explicação do conteúdo abordado em sala de aula, será aplicada uma atividade em que cada aluno deverá escrever no caderno qual é seu objeto escolar favorito e, em seguida, dar dicas para que o restante da turma descubra qual é esse objeto. Após essa atividade, realizaremos uma caça aos objetos pela escola, na qual os alunos deverão encontrar alguns objetos espalhados pelo ambiente escolar e anotar no caderno os itens encontrados. Com esse conteúdo, será desenvolvida as habilidades de leitura e escrita dos alunos.
AVALIAÇÃO	Como forma de avaliação será aplicada uma atividade onde os alunos deveram relacionar os objetos escolares em espanhol com o português.
REFERÊNCIAS	Aprenda espanhol. Lição 14: Material escolar. Disponível em: < https://www.lingohut.com/pt/v677876/aulas-de-espanhol-material-escolar >. Acesso em: 4 set. 2025. Lista de Útiles Escolares en Español. Disponível em: < https://www.spanishboat.com/es/listas-vocabulario-espanol/lista-utiles-escolares-espanol/ >. Acesso em: 4 set. 2025.

Plano de aula 5 – 17/10/2025

PLANO DE AULA

NÍVEL DE ENSINO	Ensino Médio
PROPOSTA DE ENSINO (ANO/SÉRIE)	Educação de Jovens e Adultos – EJA
TEMA DA AULA	Encerramento do curso

OBJETIVOS	ESPECÍFICO <ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre os conteúdos e jogos utilizados durante o mini curso
CONTEÚDO	Um breve resumo do que abordado durante o mini curso

ESTRATÉGIAS	<p>MOTIVAÇÃO Iniciar a aula com uma breve recapitulação dos conteúdos e agradecimentos dos alunos, do professor e da instituição pelo acolhimento.</p> <p>RECURSO(S)/MATERIAL(S)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva e dialogadas, com o uso de datashow e caixa de som. • Vídeos explicativos e notebook. <p>DESDOBRAMENTO DA AULA a aula será mais dinâmica e leve, pois será a finalização do curso, onde no primeiro momento será realizada uma recapitulação das aulas anteriores e no segundo momento será entregue uma folha a cada aluno com um questionário para que eles respondam algumas perguntas relacionadas ao curso no terceiro e último momento será realizado os agradecimentos ao professor e os alunos e a própria instituição pelo acolhimento durante o mini curso e terminaremos a noite com um lanche compartilhado.</p>
AVALIAÇÃO	Será através da participação dos alunos durante as aulas e de um questionário ao final do curso.
REFERÊNCIAS	Será utilizada todas as referências das aulas anteriores.

Apêndice C – Diário de bordo

DIÁRIO DE BORDO DO CURSO: ESPANHOL ATRAVÉS DE JOGOS PEDAGÓGICOS OFERTADO PELO NECLE.

29/08/2025

No dia 29 de agosto de 2025, foi iniciado o mini curso intitulado “Espanhol através de Jogos Pedagógicos” na Escola Estadual Francisco de Assis Silva, no município de Serrinha dos Pintos – RN, em uma turma da Educação de Jovens e Adultos – EJA.

A aula iniciou pontualmente às 19:00, com uma apresentação sobre a temática do curso e a apresentação do ministrante do curso. Em seguida, foi abordado o conteúdo pronomes pessoais em espanhol.

O tema escolhido foi para reforçar a aula anterior, onde os alunos estavam estudando os pronomes pessoais, fazendo assim uma revisão com os alunos sobre o conteúdo. Para a realização dessa aula, foi utilizado um slide mostrando o uso dos pronomes pessoais a partir de exemplos.

Como forma de chamar mais atenção dos alunos, foi realizada uma dinâmica em sala com o uso do jogo caça-palavras como recurso pedagógico. Ao utilizar o jogo, pôde observar-se a interação dos alunos em grupos. Após essa atividade, os alunos formaram frases com alguns dos pronomes encontrados no caça-palavras.

E, como forma de avaliar os alunos, foi realizada uma atividade individual onde os alunos, por meio de uma atividade, tiveram que colocar os pronomes correspondentes em cada lacuna.

Por meio da utilização do jogo, pude observar que os alunos participaram ativamente e estavam bastante interessados em participar da atividade proposta em sala.

Para os alunos, a aula foi bastante lúdica e dinâmica, o que contribuiu para que eles compreendessem melhor o conteúdo abordado, especialmente por saírem um pouco da rotina do ensino tradicional.

O uso do slide com exemplos facilitou a fixação do conteúdo, tornando o aprendizado mais claro e acessível. Além disso, o jogo de caça-palavras tornou a aula mais atrativa e envolvente, pois proporcionou um momento de interação entre todos os alunos durante a realização da atividade.

12/09/2025

No dia 12 de setembro de 2025, foi realizado o segundo encontro do mini curso “Espanhol através de Jogos Pedagógicos” na Escola Estadual Francisco de Assis Silva, no município de Serrinha dos Pintos – RN, em uma turma da Educação de Jovens e Adultos – EJA.

A aula iniciou pontualmente às 19:00, com o conteúdo saudações e cumprimentos em espanhol, tendo em vista que esse é um dos principais assuntos a ser estudados por alunos que buscam a aprender o espanhol como uma segunda língua.

Para essa aula foi utilizado um slide explicativo, mostrando as saudações e despedidas em espanhol, o slide continha também alguns exemplos de saudações e modelos de apresentações, para que os alunos observassem as diferentes maneiras que uma pessoa pode se apresentar.

Como forma de chamar mais atenção dos alunos, foi realizada uma dinâmica em sala com um bingo como recurso pedagógico. Ao utilizar o jogo, pôde observar-se a interação dos alunos. Após essa atividade, os alunos formaram pequenos diálogos, como eles estivessem se conhecendo pela primeira vez.

E, como forma de avaliar os alunos, foi realizada uma atividade individual onde os alunos, por meio de uma atividade, tiveram que se apresentar para a turma em espanhol com a ajuda do ministrante.

Por meio da utilização do jogo, pude observar que os alunos participaram ativamente e estavam bastante interessados em participar da atividade proposta em sala.

Para os alunos, a aula foi bastante lúdica e dinâmica, o que contribuiu para que eles compreendessem melhor o conteúdo abordado, especialmente por saírem um pouco da rotina do ensino tradicional.

O uso do slide com exemplos facilitou a fixação do conteúdo, tornando o aprendizado mais claro e acessível. Além disso, o jogo de caça-palavras tornou a aula mais atrativa e envolvente, pois proporcionou um momento de interação entre todos os alunos durante a realização da atividade.

26/09/2025

No dia 26 de setembro de 2025, foi realizado o terceiro encontro do mini curso “Espanhol através de Jogos Pedagógicos” na Escola Estadual Francisco de Assis Silva, no município de Serrinha dos Pintos – RN, em uma turma da Educação de Jovens e Adultos – EJA.

A aula iniciou pontualmente às 19:00, com o conteúdo saudações e comprimentos em espanhol, tendo em vista que esse é um dos principais assuntos a ser estudados por alunos que buscam a aprender o espanhol como uma segunda língua. Por isso, vi a necessidade de deixar dois encontros para apresentar as saudações.

Para essa aula foi utilizado um slide explicativo, mostrando as saudações e despedidas em espanhol, o slide continha também alguns exemplos de saudações e modelos de apresentações, para que os alunos observassem as diferentes maneiras que uma pessoa pode se apresentar.

Após a explicação do conteúdo, foi realizada uma atividade no formato de quiz onde a turma foi dividida em duas equipes. As equipes participaram e interagiram bastante, além de despertar o lado competitivo dos estudantes.

Para que os alunos desenvolvessem a oralidade, foi realizado um exercício de pronúncia onde em duplas eles teriam que fazer um mini diálogo utilizando os *saludos y despedidas*, os estudantes produziram alguns diálogos como eles estivessem se conhecendo pela primeira vez.

E, como forma de avaliar os alunos, foi realizada uma atividade em dupla utilizando o jogo da memória, onde os alunos deveriam formar os pares dos *saludos y despedidas*, por meio dessa atividade pode observar se a interação e a participação colaborativa dos estudantes.

Por meio da utilização do jogo, pude observar que os alunos participaram ativamente e estavam bastante interessados em participar da atividade proposta em sala. Para os alunos, a aula foi bastante lúdica e dinâmica, o que contribuiu para que eles compreendessem melhor o conteúdo abordado, especialmente por saírem um pouco da rotina do ensino tradicional.

O uso do slide com exemplos facilitou a fixação do conteúdo, tornando o aprendizado mais claro e acessível. Além disso, o jogo de caça-palavras tornou a aula mais atrativa e envolvente, pois proporcionou um momento de interação entre todos os alunos durante a realização da atividade.

10/10/2025

No dia 10 de outubro de 2025, foi realizado o terceiro encontro do mini curso “Espanhol através de Jogos Pedagógicos” na Escola Estadual Francisco de Assis Silva, no município de Serrinha dos Pintos – RN, em uma turma da Educação de Jovens e Adultos – EJA.

A aula de espanhol teve início pontualmente às 19:00, focando no vocabulário de objetos escolares. O objetivo principal era familiarizar os alunos com os termos em espanhol e aprendessem a solicitar esses itens de forma eficaz. A imersão no idioma permitiu que os estudantes não apenas reconhecessem os objetos, mas também desenvolvessem confiança na comunicação.

Para essa aula foi utilizado um slide explicativo, mostrando os objetos escolares em espanhol, o slide continha também alguns exemplos de como pedir algum objeto em espanhol, para que os alunos observassem as diferentes maneiras que uma pessoa pode pedir algum material ao colega de sala.

Após a explicação do conteúdo, foi realizada uma atividade onde os alunos deveriam escrever no caderno dez materiais escolares que eles mais gostavam ou utilizavam durante as aulas. A atividade proposta foi realizada individualmente onde podemos observar que muito dos alunos escolheram diferentes objetos.

E, como forma de avaliar os alunos, foi realizada uma atividade individual utilizando o jogo da memória, onde os alunos deveriam formar procurar pela escola objetos escolares que estariam espalhados pelo âmbito acadêmico, por meio dessa atividade pode observar se a interação e a participação dos estudantes.

O uso do slide com exemplos facilitou a fixação do conteúdo, tornando o aprendizado mais claro e acessível. Além disso, o jogo da memória tornou a aula mais atrativa e envolvente, pois proporcionou um momento de interação entre todos os alunos durante a realização da atividade.

17/10/2025

No dia 17 de outubro de 2025, foi realizado o terceiro encontro do mini curso “Espanhol através de Jogos Pedagógicos” na Escola Estadual Francisco de Assis Silva, no município de Serrinha dos Pintos – RN, em uma turma da Educação de Jovens e Adultos – EJA.

A aula iniciou pontualmente às 19:00, com revisão dos conteúdos abordados nos encontros anteriores. Após a revisão dos conteúdos foi aplicado um questionário com perguntas objetivas e dissertativas para a coleta de dados que somará a análise dos dados presente na pesquisa.

A aula foi dividida em dois momentos, no primeiro momento houver uma revisão sobre os conteúdos estudados. Revisamos os pronomes pessoais e suas formas de conjugação, as saudações e cumprimentos diante de diálogos escritos e através da oralidade e os materiais escolares por meio do seu vocabulário, de maneira que os alunos aprendessem a pedir materiais escolares aos colegas de sala.

No segundo, momento foi aplicado o questionário com seis questões, dividido em duas partes, a primeira parte consiste em questões objetivas onde os alunos tinham que responder três questões de marca com uma escala numérica de satisfação das aulas com a interação com os jogos.

Na segunda parte do questionário, os alunos deveriam responder mais três questões discorrendo sobre a utilização dos jogos em sala de aula e sua participação durante os encontros, que foi trabalhado os jogos pedagógicos como recursos didáticos.

Apêndice D – Questionário atividades com jogos na EJA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Prezado(a) aluno(a):

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa **sobre jogos pedagógicos na participação, autonomia e aprendizagem de estudantes de espanhol da educação de jovens e adultos (EJA)**. Queremos saber como foi sua experiência durante o curso ministrado.

O questionário leva cerca de **10 minutos** para ser respondido. Sua participação é **voluntária**: você pode desistir a qualquer momento. Todas as respostas serão **anônimas e confidenciais**, usadas apenas para fins acadêmicos.

O prazo para responder é até **19/10/2025**.

Se tiver dúvidas ou quiser ver os resultados da pesquisa, entre em contato com o pesquisador:
lelriandesonkewen@alu.uern.br

Assinatura do participante

Pau dos Ferros, 19/10/2025

Questionário – Atividades com jogos na EJA

Objetivo: Este questionário busca conhecer sua opinião sobre as atividades com jogos realizadas nas aulas. Não há respostas certas ou erradas. Suas respostas serão utilizadas na minha pesquisa de TCC.

Parte 1 – Perguntas para marcar*(Use uma escala fácil: 1 = Nunca / 2 = Pouco / 3 = Mais ou menos / 4 = Muito / 5 = Sempre)*

- 1.** Os jogos deixaram as aulas mais interessantes e divertidas.

1 2 3 4 5

- 2.** Com os jogos, ficou mais fácil aprender junto com os colegas.

1 2 3 4 5

- 3.** Os jogos ajudaram você a entender melhor o que foi ensinado.

1 2 3 4 5

Parte 2 – Perguntas abertas

Escreva com suas palavras. Se preferir, peça ajuda para registrar sua resposta.

- 4.** Como você se sentiu ao participar das aulas com jogos?

Resposta:

- 5.** O que você acha que mais aprendeu ou melhorou com os jogos?

Resposta:

6. O que você gostaria que fosse diferente ou melhor nas próximas atividades com jogos?

Resposta:

Muito obrigado pela sua colaboração!