



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

DETECTIVES DEL PLANETA: gamificação e consciência ecológica no ensino de Espanhol como Língua Estrangeira

Angela Karina MANFIO (UEMS - Dourados)¹
Maria Eduarda Padilha PEIXOTO (UEMS - Dourados)²

RESUMO: A gamificação propicia que os conhecimentos adquiridos em jogos sejam aplicados no cotidiano escolar e social dos estudantes para uma intervenção real e não apenas para o avanço de fases e acúmulo de pontos no mundo virtual. Este trabalho é o relato da experiência da aplicação do jogo *Detectives del planeta* como recurso pedagógico para o ensino de Língua Espanhola no 9º ano do Ensino Fundamental, a fim de articular a aprendizagem linguística com a conscientização ambiental. Partindo das perspectivas teóricas de Lorenzoni (2016) e Nevado Fuentes (2008), a atividade inspirada pelo texto "Desolación Tecnológica" (autor anônimo) promoveu uma investigação lúdica e interativa na qual os alunos assumiram o papel de detetives incumbidos de identificar o responsável por um crime ambiental. O método adotado empregou materiais visuais, fichas investigativas, pistas falsas e verdadeiras, que exigiram o uso do raciocínio lógico e estimularam os participantes a interrogar suspeitos, desenvolver hipóteses, justificar conclusões e interpretar os dados por meio da referida Língua Estrangeira na modalidade oral e escrita. Os resultados observados evidenciaram maior engajamento discente, participação ativa em sala de aula, melhora na compreensão leitora, ampliação do vocabulário e uso funcional do idioma. Também destacaram-se o estímulo ao pensamento crítico, a resolução de problemas, o trabalho colaborativo e a formação de uma consciência ecológica. Assim, esta atividade contribuiu para o debate sobre práticas pedagógicas inovadoras para o ensino de línguas no Ensino Fundamental e defende a inserção de metodologias ativas com ênfase na interdisciplinaridade e na construção de uma competência comunicativa crítica.

Palavras-chave: língua espanhola; gamificação; ensino fundamental.

Introdução

Diante dos inúmeros desafios da educação, torna-se cada vez mais necessário buscar estratégias didáticas que promovam o engajamento discente, desenvolvam a competência comunicativa³ e incentivem a formação crítica e cidadã, interligadas aos novos avanços tecnológicos que ocorrem na sociedade contemporânea. Nesse contexto, a gamificação tem se mostrado uma metodologia

¹ Professora efetiva de Língua Espanhola e de Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório de Espanhol e suas literaturas no Ensino Fundamental do Curso de Licenciatura em Letras Habilitação Português/Espanhol (angela.manfio@uems.br).

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Letras Habilitação Português/Espanhol (07765004140@academicos.uems.br).

³ De acordo com Santos Gargallo (1999, p. 32), a competência comunicativa engloba a competência gramatical (compreensão das normas de determinado sistema linguístico), sociolinguística (adequação do comportamento linguístico ao contexto sociocultural), discursiva (habilidade para levar a cabo diferentes tipos de comunicação ou discursos, tanto escritos quanto orais) e a estratégica (capacidade agilizar o processo de aprendizagem com as estratégias adequadas e compensar as dificuldades que possam surgir durante a comunicação).



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

eficaz ao integrar elementos lúdicos ao processo de ensino-aprendizagem, proporcionando experiências significativas que transcendem a sala de aula tradicional, ao aliar objetivos pedagógicos a dinâmicas de jogos. Dessa forma, cria-se um ambiente propício à aprendizagem ativa, colaborativa e contextualizada:

Na educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema (Lorenzoni, 2016, p. 38).

O ensino de línguas estrangeiras, por sua vez, demanda abordagens que favoreçam a comunicação real, a leitura de múltiplas linguagens e o uso funcional do idioma em situações autênticas. Portanto, a inserção de jogos educativos nas aulas de Língua Espanhola pode ampliar o repertório dos estudantes, favorecer a oralidade e a escrita, além de estimular o raciocínio lógico e a resolução de problemas por meio de tarefas interativas. Para Nevado Fuentes (2008, p. 6):

Aunque el objetivo principal de los docentes de ELE no es de hacer clases divertidas, si tenemos que tener en cuenta que el componente lúdico puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo final, que no es otro que el aprendizaje y uso del español. De este modo, creando un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo⁴ (Nevado Fuentes, 2008, p. 6).

É nesse cenário de busca por respostas a antigas inquietações e à chegada de novas tecnologias ao meio social, educacional e laboral que se insere o presente trabalho. Este artigo relata a experiência da aplicação do jogo didático *Detectives del planeta* como um recurso pedagógico para o ensino de Língua Espanhola no 9º ano do Ensino Fundamental. A atividade buscou articular a aprendizagem linguística com a conscientização ambiental por meio de uma investigação lúdica e interativa. Os alunos assumiram o papel de detetives, encarregados de identificar o responsável por um crime ambiental fictício, imergindo em um cenário que exigiu o uso do raciocínio lógico, a formulação de hipóteses e a interpretação de dados. Para tanto,

⁴ Ainda que o objetivo principal dos docentes de Espanhol como Língua Estrangeira não seja ministrar aulas divertidas, precisamos considerar que o componente lúdico pode ser utilizado para alcançar nosso objetivo final, que não é outro senão o aprendizado e o uso do espanhol. Deste modo, criando um ambiente positivo conseguiremos captar o interesse de nossos alunos para que a aprendizagem seja mais efetiva (Tradução das autoras).



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

utilizaram o Espanhol e o Português Brasileiro (PB), em todas as etapas da atividade desenvolvida, para desenvolver as habilidades oral e escrita de cada língua.

A metodologia detalhada e os resultados obtidos nesta experiência serão apresentados nas seções seguintes, reforçando o potencial das metodologias ativas e da interdisciplinaridade para o desenvolvimento da competência comunicativa e de uma atuação crítica no ensino de línguas. Tal abordagem implica não apenas na presença em sala de aula e/ou em uma ação meramente responsiva dos aprendentes quando estes são interrogados, mas em seu protagonismo diante do próprio aprendizado, engajando-os real e significativamente nas atividades e discussões que contribuem para a construção do seu conhecimento.

Desenvolvimento

Durante a execução da atividade, foi possível observar como o envolvimento dos estudantes se deu de forma espontânea e cooperativa. Quando se posicionaram como detetives, passaram a operar dentro de um universo ficcional, mas fortemente relacionado a questões reais, como o consumo desenfreado de tecnologia, o descarte irregular de resíduos, o uso indevido de recursos naturais e os interesses econômicos por trás da degradação ambiental. Esta simulação demandou que eles assumissem uma postura crítica diante do cenário exposto.

O uso do Espanhol como idioma de investigação e comunicação permitiu que os alunos utilizassem a Língua Estrangeira (LE) em situações autênticas, nas modalidades oral e escrita, promovendo a memorização do vocabulário, assim como o uso funcional e contextualizado dessa LE. Ao confrontarem diferentes evidências, muitas vezes contraditórias, os aprendentes precisaram comparar dados, levantar hipóteses, avaliar a veracidade das provas e debater coletivamente até chegar a uma conclusão. Esse processo favoreceu o desenvolvimento do pensamento crítico e da argumentação, elementos fundamentais no trabalho com gêneros discursivos em Língua Estrangeira.

A interdisciplinaridade ocorreu na inclusão de pistas que exigiam noções básicas de química (como a fórmula H_2O destilada) ou na interpretação de datas e tecnologias (como o GPS da área degradada em 2022), demonstrando como o ensino de línguas pode e deve dialogar com outras áreas do conhecimento. Essa integração não apenas enriqueceu a experiência de aprendizagem, tornando-a mais

Realização:



Apoio:





VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

completa, mas também ressaltou a natureza contextualizada e aplicável do conhecimento.

Ademais, a dinâmica do jogo favoreceu o trabalho em grupo e o respeito pelas opiniões divergentes surgidas durante a construção coletiva de soluções, competências essenciais tanto no ambiente escolar quanto em outras esferas da vida social. O uso de estações investigativas espalhadas pela mesa promoveu a interação com diferentes fontes de informação e colegas participantes, promovendo uma movimentação que difere daquele das carteiras enfileiradas e do ensino meramente expositivo, fruto do único detentor do saber, o professor.

A mediação docente também foi fundamental no desenvolvimento da atividade. Ao adotar o papel de orientador e facilitador, o docente incentivou a autonomia dos estudantes e garantiu que todos tivessem a oportunidade de participar ativamente, sem limitar-se à correção de respostas ou à transmissão de conteúdo. Em alguns momentos, intervenções pontuais foram necessárias para orientar os alunos na leitura de pistas mais complexas, estimular a compreensão auditiva entre os membros dos grupos e reforçar a importância da argumentação baseada em evidências.

Ao colocar os alunos como protagonistas da investigação, a atividade rompe com a lógica da educação bancária, criticada por Freire (1996), na qual o professor deposita conhecimentos prontos e verdades absolutas nos aprendizes. Em vez disso, provou que "[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção" (Freire, 1996, p. 67) ao propiciar que os discentes foram sujeitos ativos na construção do saber, investigando, questionando e propondo hipóteses a partir de situações-problema.

Metodologia

A atividade foi desenvolvida nas aulas de Espanhol de uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental de uma instituição escolar estadual do município de Dourados – MS como parte do processo de Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório de Espanhol e suas literaturas no Ensino Fundamental, integrando o ensino de língua com educação ambiental por meio de uma metodologia ativa e lúdica. Utilizou-se um jogo didático denominado *Detectives del planeta*, cuja



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

narrativa girava em torno da investigação de um crime ambiental fictício ocorrido no ano de 2025.

Ao entrar na sala de aula, os alunos foram recepcionados com a seguinte contextualização: eles seriam investigadores ambientais responsáveis por solucionar um caso de crime ecológico. No quadro, algumas pistas iniciais foram anotadas para contextualizar a turma:

El crimen ha ocurrido en 2025.

Detectives Nestirtas⁵ (organización investigativa ambiental).

Objetivo: encontrar el culpable entre los sospechosos⁶.

O jogo foi estruturado com material visual (fotos e documentos) que simulavam situações reais de investigação. Foram apresentadas aos alunos diversas pistas, sendo algumas verdadeiras e outras propositalmente enganosas, o que exigia dos jogadores interpretação, análise crítica e dedução lógica.

Entre os recursos utilizados constavam *cards* dos 5 suspeitos, com seus nomes, profissões e comportamentos:

Carla Tóxica (Química industrial), especialista em plásticos que recentemente desenvolveu um material que “nunca se decompõe”. Foi vista transportando barris selados perto de uma reserva natural à noite

Pedro Elektrik (Influenciador de tecnologia) que incentiva o consumo constante de “gadgets” (dispositivos eletrônicos portáteis facilitadores de tarefas cotidianas). Promove descartes rápidos de eletrônicos e recebeu altos patrocínios de empresas que evitam políticas sustentáveis.

Mariana Verde (Arquiteta sustentável) que promove casas ecológicas, mas rumores indicam que usa madeira ilegal em algumas construções. Uma amostra de madeira contaminada foi encontrada próxima a um de seus projetos

⁵ Nome fictício de uma organização investigativa ambiental no universo do jogo.

⁶ O crime ocorreu em 2025. Detetives Nestirtas (organização investigativa ambiental). Objetivo: encontrar o culpado entre os suspeitos (Tradução das autoras).



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

Tomás Reciclón (Coordenador de coleta de lixo) que organiza campanhas de separação de resíduos, mas alguns caminhões da coleta seletiva foram vistos despejando seu conteúdo em áreas destinadas ao lixo comum. Há registros de depósitos ilegais de dinheiro ligados à sua frota.

Elena Plástico (CEO de uma fábrica de embalagens) que defende o uso de plástico descartável alegando que é "mais higiênico". Documentos secretos mostram que pagou para barrar leis contra plásticos de uso único.

Disponibilizamos alguns dos materiais veiculados:

Figura 1 – Persoagens e pistas

UM COMPORTAMENTO AMBIENTAL SUSPEITO (MAS NEM SEMPRE CRIMINOSO)



SOSPECHOSO 1: CARLA TÓXICA
PROFISSÃO: QUÍMICA INDUSTRIAL
COMPORTAMENTO: É ESPECIALISTA EM PLÁSTICOS E RECENTEMENTE DESENVOLVEU UM MATERIAL QUE "NUNCA SE DECOMPOE".
PISTA: FOI VISTA TRANSPORTANDO BARRIS SELADOS PERTO DE UMA RESERVA NATURAL À NOITE

SOSPECHOSO 4: TOMÁS RECICLÓN



Profissão: Coordenador de coleta de lixo
Comportamento: Organiza campanhas de separação de resíduos, mas alguns caminhões da coleta seletiva foram vistos despejando tudo junto.
Pista: Há registros de depósitos ilegais ligados à sua frota.

UM COMPORTAMENTO AMBIENTAL SUSPEITO (MAS NEM SEMPRE CRIMINOSO)



SOSPECHOSO 3: MARIANA VERDE
PROFISSÃO: ARQUITETA SUSTENTÁVEL
COMPORTAMENTO: PROMOVE CASAS ECOLÓGICAS, MAS RUMORES INDICAM QUE USA MADEIRA ILEGAL EM ALGUMAS CONSTRUÇÕES
PISTA: UMA AMOSTRA DE MADEIRA CONTAMINADA FOI ENCONTRADA PRÓXIMA A UM DOS SEUS PROJETOS

COMPORTAMENTO AMBIENTAL SUSPEITO (mas nem sempre criminoso)



Sospechoso 5: Elena Plástico
Profissão: CEO de uma fábrica de embalagens
Comportamento: Defende o uso de plástico descartável alegando que "é mais higiênico."
Pista: Documentos secretos mostram que pagou para barrar leis contra plásticos de uso único



GADGETS DESCARTADOS

CONFIDENCIAL
CONTRATO DE PATROCÍNIO
El patrocinado no mencionará el reciclaje electrónico durante la vigencia del contrato.

15 DE FEVEREIRO: TOMÁS RECICLÓN DESPEJANDO LIXO EM ÁREA PROIBIDA DE MADRUGADA



Imagens registradas por câmeras do antigo modelo X-500, desativado no dia 12.

Fonte: Elaboração das autoras (2025)

Outras pistas foram acrescentadas ao jogo, como:



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

- Uma imagem de Elena Plástico em uma conferência em defesa do uso do plástico, inicialmente tratada como suspeita, todavia, em seu crachá está escrito: *Detectives Nestirtas*, (nome fictício de uma organização investigativa ambiental que faz parte do jogo) e não pertence a nenhuma empresa relacionada à produção de polímeros, o que leva a crer que Elena estava infiltrada como observadora crítica, não como apoiadora;
- Uma mensagem anônima enviada por celular à Polícia com a foto de Carla Tóxica descartando barris azuis em uma área próxima a uma reserva natural;
- Um *print* de GPS com a localização de uma área de desmatamento relacionada à Mariana Verde, porém no canto superior consta a data de 2022, demonstrando a falsidade da prova, já que que o crime ocorreu em 2025;
- Fotos de testemunhas e materiais com o rótulo "H₂O destilada", pista que demanda conhecimentos de Química, o que faz este jogo ser interdisciplinar;
- Vídeo de Tomás Reciclón despejando lixo em área proibida na madrugada do dia 15 quando o sistema de câmeras foi desligado no dia 12, ou seja, o relatório é inválido ou manipulado;

Durante o jogo, os alunos circularam pelas "estações" com as evidências (imagens impressas), anotando hipóteses em seus formulários de investigação (que foram entregues no final do jogo), com as seguintes perguntas: ¿Nombre del grupo?, ¿Quién es el principal sospechoso?, ¿Cuál es el motivo del crimen ecológico?, ¿Qué pruebas han encontrado?, ¿Qué otras personas estaban involucradas?, ¿Que acciones podemos hacer para salvar el planeta? (escribe en español) y firma de los detectives.

No final, foi realizado um debate para discutir a escolha do grupo e justificar quem seria o verdadeiro culpado. Essa abordagem permitiu trabalhar vocabulário em Espanhol, leitura de imagens e textos, interpretação, além de promover a conscientização sobre problemas ambientais reais de forma envolvente e significativa.

Os alunos receberam essas pistas que poderiam ser verdadeiras ou falsas, o que exigia constante revisão de hipóteses. Dentre os suspeitos, Pedro um empresário do setor de tecnologia levantou suspeitas por já ter sido autuado anteriormente por descarte incorreto de lixo eletrônico. No entanto, outras provas



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

pareciam apontar para diferentes personagens, como Mariana, uma arquiteta sustentável, e Carla, uma química envolvida com resíduos tóxicos.

A análise minuciosa dessas provas, realizada em grupos, permitiu que os estudantes descartassem as pistas falsas ou manipuladas e convergissem para a hipótese correta. A conclusão coletiva de que Pedro era o culpado baseou-se na coerência das provas: a motivação econômica evidente, o histórico de infrações ambientais, os patrocínios recebidos e o flagrante de suas suas imagens ao encontrar um indivíduo com uma sacola cheia de celulares. Esse processo investigativo fomentou o uso da Língua Espanhola em contexto real, do desenvolvimento do pensamento crítico, além da argumentação e da leitura de múltiplas linguagens.

Análise e Conclusão

A experiência relatada em *Detectives del planeta* demonstra, de forma categórica, que a gamificação é uma ferramenta pedagógica altamente eficaz para o ensino de línguas no Ensino Fundamental. A atividade não só promoveu a aquisição linguística em um contexto autêntico e significativo, mas também fomentou o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a capacidade de argumentação e o trabalho colaborativo.

Ao integrar a consciência ecológica ao ensino da Língua Espanhola, o artigo ressalta a importância da interdisciplinaridade e da relevância social dos conteúdos ensinados. Os resultados observados, como o aumento do engajamento e a participação ativa dos alunos, corroboram as perspectivas teóricas de Lorenzoni (2016) e Nevado Fuentes (2008), evidenciando que um ambiente lúdico e desafiador facilita a aprendizagem e a torna mais efetiva.

Em suma, este trabalho não apenas oferece um modelo prático de como aplicar a gamificação, mas também contribui para o debate sobre a necessidade de práticas pedagógicas inovadoras e metodologias ativas no ensino de línguas que transformem o aluno em um agente ativo e crítico na construção do seu próprio conhecimento e na sua relação com o mundo. A proposta do jogo *Detectives del planeta* é um exemplo de como a educação pode ser mais dinâmica, conectada à realidade dos alunos e promotora de cidadania.



VII SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE

INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA

"Subsídios para a construção do Plano Nacional de Educação, Plano Estadual de Educação do MS e dos Planos Municipais de Educação"

DOURADOS-MS, DE 04 A 06 DE AGOSTO DE 2025

REFERÊNCIAS

NEVADO FUENTES, Charo. El componente lúdico en las clases de ELE. **marcoELE** - Revista de Didáctica ELE, Salamanca, n. 7, p. 1-14, 2008. Disponível em: https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf. Acesso em: 21 jun. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LORENZONI, Marcela. **Pequeno glossário de inovação educacional**. São Paulo: Geekie, 2016.

SANTOS GARGALLO, I. **Lingüística aplicada a la enseñanza-aprendizaje del Español como Lengua Extranjera**. Madrid: Arco, 1999.

Realização:



Apoio:

