

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

FABIANE DE OLIVEIRA

A IMPORTÂNCIA DO COMPONENTE LÚDICO COMO ELEMENTO MOTIVADOR  
PARA CRIANÇAS: ANÁLISE DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE LÍNGUA ESPANHOLA.

UBERLÂNDIA

2025

FABIANE DE OLIVEIRA

A IMPORTÂNCIA DO COMPONENTE LÚDICO COMO ELEMENTO MOTIVADOR  
PARA CRIANÇAS: ANÁLISE DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE LÍNGUA ESPANHOLA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Instituto de Letras e Linguística da Universidade  
Federal de Uberlândia como requisito parcial para  
obtenção de título de Licenciatura em Letras  
Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola.

Orientadora: Carolina Afonso da Silva Castro.

UBERLÂNDIA  
2025

FABIANE DE OLIVEIRA

A IMPORTÂNCIA DO COMPONENTE LÚDICO COMO ELEMENTO MOTIVADOR  
PARA CRIANÇAS: ANÁLISE DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE LÍNGUA ESPANHOLA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Instituto de Letras e Linguística da Universidade  
Federal de Uberlândia como requisito parcial para  
obtenção de título de Licenciatura em Letras  
Espanhol e Literaturas de Língua Espanhola.

Uberlândia, 18 de setembro de 2025 (data da defesa)

Membros componentes da banca examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup> Esp. Carolina Afonso da Silva Castro - Presidenta - (UFU) – Orientadora

---

Prof.<sup>o</sup> Dr. Pedro Afonso Barth - Membro Titular - (UFU)

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Rosemira Mendes de Sousa - Membro Titular - (UFU)

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer primeiramente a Deus pela oportunidade de realizar o sonho de cursar Letras Espanhol na Universidade Federal de Uberlândia, à minha querida mãe Maria de Lourdes que sempre me apoiou a seguir meus sonhos e a não desistir da minha formação acadêmica, em especial à minha professora e orientadora Carolina Afonso da Silva Castro, sempre me apoiando e me aconselhando a seguir meus sonhos e a não desistir dos meus objetivos. Meus agradecimentos também aos meus professores de modo geral que me acompanharam por toda a minha formação acadêmica e à Universidade Federal de Uberlândia que sempre me amparou no decorrer da minha graduação.

“Por trás da mão que pega o lápis, dos olhos que olham, dos ouvidos que escutam, há uma criança que pensa”.

Emilia Ferreiro

## RESUMO:

Este trabalho de conclusão de curso destaca a importância da ludicidade como elemento de motivação no ensino infantil de língua espanhola. O objetivo principal é compreender o lúdico como parte fundamental do ensino motivador de línguas, especialmente no ensino de espanhol para crianças e adolescentes. Esse componente possibilita o trabalho das quatro habilidades de forma motivadora, comprovando que é possível aprender de forma divertida e com linguagem acessível conforme a idade. Assim, o lúdico é um elemento de entretenimento que envolve jogos e divertimentos usados para estimular a imaginação e a criatividade com finalidade pedagógica, integrando-se como ferramenta importante para o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. Desse modo, serão analisadas propostas de ação e materiais destinados ao E/LE (Ensino de Espanhol como Língua Estrangeira) que utilizam esse recurso no aprendizado. A metodologia da pesquisa inclui os postulados teóricos que justificam seu uso como motivação do ensino infantil de línguas estrangeiras. Além disso, há uma análise de dois materiais didáticos, sendo o livro *Colega vuelve* da editora *Edelsa* e o livro *Lola y Leo* da editora *Difusión*, ambos do nível A1. Por fim, o uso do Duolingo é um aplicativo e plataforma online para aprendizado de idiomas em que conseguimos identificar, ao ser usado pelos alunos e professores, uma forma de apoio e aprimoração no curso de língua espanhola. Assim sendo, a integração das quatro habilidades (leitura, fala, escuta e escrita), determinadas pelo Marco Comum Europeu de Referência (MCER), está presente nas atividades do aplicativo com o fim de fortalecer tanto o vocabulário quanto a gramática associada aos elementos lúdicos e culturais com as metodologias dos games, o que torna o ensino mais curioso, motivador, criativo e por ser uma tecnologia de fácil acesso capaz de compartilhar um método de aprendizado em que o aluno transforma-se no próprio protagonista ao aprender um idioma, similar à forma de aprendizado de uma criança ao conhecer um idioma diferente da sua língua materna.

Palavras-chave: MCER; material didático; ensino de espanhol; lúdico; motivação; infantil

**RESUMEN:**

Este trabajo de finalización del curso destaca la importancia de la ludicidad como elemento de motivación en la enseñanza de la lengua española en la primera infancia. El objetivo principal es entender lo lúdico como parte fundamental de la motivación de la enseñanza de idiomas, especialmente en la enseñanza del español a niños y adolescentes. Este componente permite trabajar las cuatro habilidades de forma motivadora, demostrando que es posible aprender de forma divertida y con un lenguaje accesible según la edad. Así, el juego es un elemento de entretenimiento que involucra juegos y diversiones que se utilizan para estimular la imaginación y la creatividad con fines pedagógicos, integrándose como una herramienta importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo infantil. De esta forma, se analizarán propuestas de acción y materiales para E/LE (Enseñanza del Español como Lengua Extranjera) que utilizan este recurso en el aprendizaje. La metodología de investigación incluye los postulados teóricos que justifican su uso como motivación para la enseñanza de lenguas extranjeras en niños. Además, se analizan dos materiales didácticos, el libro Colega Vuelve de la editorial Edelsa y el libro Lola y Leo de la editorial Difusión, ambos de nivel A1. Finalmente, el uso de Duolingo es una aplicación y plataforma en línea para el aprendizaje de idiomas en la que podemos identificar, cuando es utilizada por estudiantes y profesores, una forma de apoyo y mejora en el curso de español. Por lo tanto, la integración de las cuatro habilidades (lectura, expresión oral, comprensión auditiva y escritura) que están determinadas por el Marco Común Europeo de Referencia (MCER), está presente en las actividades de la aplicación con el fin de fortalecer tanto el vocabulario como la gramática asociados a los elementos lúdicos y culturales con las metodologías de los juegos, lo que hace que la enseñanza sea más curiosa, motivadora, creativa y porque es una tecnología de fácil acceso capaz de compartir un método de aprendizaje en el que el alumno se convierte en protagonista a la hora de aprender un idioma, similar a la forma en que un niño aprende al conocer una lengua diferente a su lengua materna.

Palabras clave: MCER; material didáctico; enseñanza del español; lúdica; motivación; infantil

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>	Apresentação de dois aplicativos: <i>Duolingo ABC</i> (destinado a crianças de 3 a 8 anos, ensina inglês) e <i>Duolingo</i> (para maiores de 13 anos, oferece vários idiomas)	22
<b>Figura 2</b>	Tarefas gamificadas do aplicativo <i>Duolingo</i> , como escolher imagens, completar e traduzir frases e escrever palavras faltantes	22
<b>Figura 3</b>	<i>Aventuras con Bea - Episódio: Sueños de los niños</i>	24
<b>Figura 4</b>	Apresentação da capa do livro <i>Colega vuelve I</i>	26
<b>Figura 5</b>	Atividade da p. 50: <i>Lee y aprende</i> , conto de fadas Chapeuzinho Vermelho ( <i>Caperuta roja</i> )	27
<b>Figura 6</b>	Atividade p. 4: <i>Escucha y juega</i>	28
<b>Figura 7</b>	Índice ( <i>léxico, comunicación funciones,letras sonidos, gramática, lectura , cultura e proyecto</i> )	29
<b>Figura 8</b>	Atividade de sons de letra p.7: <i>Practica con tus compañeros</i>	30
<b>Figura 9</b>	Cultura ( <i>Colega por el mundo: Peru</i> ), p. 49: <i>Observa y lee; esculta y lee</i>	30
<b>Figura 10</b>	Atividade de gramática (verbos), p. 34: <i>Escucha, pega y juega al bingo</i>	31
<b>Figura 11</b>	Atividades de <i>comunicación funciones</i> : 3. <i>Observa e lê</i> ; 4. <i>escrita</i>	32
<b>Figura 12</b>	Atividades de léxico, p. 28: 1. <i>lee y canta</i> ; 2. <i>escucha y señala</i> .	34
<b>Figura 13</b>	Atividades de <i>Comunicación funciones</i> , p. 29: 4. <i>Escucha y repite</i> ,5. <i>Lee y practica ,escribe</i>	35
<b>Figura 14</b>	Léxico (casa: <i>habitaciones y muebles</i> ), p. 30: <i>Escucha y lee</i>	36
<b>Figura 15</b>	Léxico ( <i>colores</i> ) e Projeto (preparar uma <i>invitación de cumpleaños</i> ), p. 31: <i>observa y lee</i>	37
<b>Figura 16</b>	Léxico e cultura ( <i>Fiesta de cumpleaños</i> ), p. 32: <i>Escucha y canta</i>	38
<b>Figura 17</b>	Léxico ( <i>acciones</i> ): <i>Escucha y repite e Comunicación funciones (Preguntar y decir)</i> , p. 33: <i>Habla con tus compañeros</i>	39
<b>Figura 18</b>	<i>Comunicación funciones (Pedir permiso para hacer algo)</i> , significado das palavras e Gramática [verbo: poder (singular) + infinitivo], p. 35: <i>Practicar y jugar</i>	40
<b>Figura 19</b>	Leitura ( <i>Cómic: El cumpleaños de Chema</i> ), p. 36: <i>lee y escucha</i>	41
<b>Figura 20</b>	Atividades de cultura (País: México) p. 37: 1. <i>Observa y lee</i> , 2. <i>Escucha y lee</i>	42
<b>Figura 21</b>	Atividade de criação de projeto feito à mão ( <i>Nuestro Proyecto</i> ), p. 38: <i>observa y elabora una tarjeta</i>	43
<b>Figura 22</b>	Revisão dos conteúdos apresentados no capítulo 3, p. 39	44
<b>Figura 23</b>	Conto infantil em espanhol ( <i>La Ratita Presumida</i> ), pp. 52 e 53: <i>Escucha y lee</i>	45
<b>Figura 24</b>	Material digital com atividades de várias tipologias e áudios para download; diálogos e músicas, p. 76	46
<b>Figura 25</b>	Áudios que reconhecem todas as tarefas realizadas nas unidades do material didático	47

<b>Figura 26</b>	<b>Apresentação da capa do livro <i>Lola y Leo 1</i></b>	<b>48</b>
<b>Figura 27</b>	<b>Os ícones de Lola e Leo, p. 3: Uma metodologia de ensino lúdica e visual usada para ensinar crianças a entender o vocabulário e os princípios básicos da língua espanhola</b>	<b>49</b>
<b>Figura 28</b>	<b>Síntese das unidades do material didático <i>Lola y Leo</i>, pp. 4 e 5</b>	<b>49</b>
<b>Figura 29</b>	<b>Apresentação da tabela de conteúdos (<i>tabla de contenido</i>) e índice, pp. 6 e 7</b>	<b>51</b>
<b>Figura 30</b>	<b>Desenho que ocupa uma página dupla, representativa dos temas discutidos na unidade 3 (La clase de música), pp. 32 e 33</b>	<b>52</b>
<b>Figura 31</b>	<b><i>Comunicación</i>: Sessão (com lupa 1) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades, p. 34: 1. <i>Mira y escucha</i>; 2. <i>Escucha y repite</i>, 3. <i>Escucha, mira y responde</i></b>	<b>53</b>
<b>Figura 32</b>	<b>Léxico: Seção (com lupa 1): Atividades, p. 34: 4. <i>Colorea (colorir) y asociar (relaciona)</i> nomes à imagem de objetos; 5. Recorta, juega, memoriza e encuentra “el hermano gemelo”</b>	<b>54</b>
<b>Figura 33</b>	<b>Léxico: Seção (com lupa 2) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades, p. 35: 6. <i>Mira y escucha</i>; 7. <i>Escucha y repite</i>; 8. <i>Suma, resta e colorea</i></b>	<b>55</b>
<b>Figura 34</b>	<b>Comunicación: Seção (com lupa 2) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades: Ahora tú, atividades colaborativas e dinâmicas localizadas abaixo do título, p. 35: 9. <i>Recorta, completa y juega</i>; 10. <i>Escucha, lee y canta</i>, Gramática (<i>Un poquito más</i>): Pocos/muchos</b>	<b>56</b>
<b>Figura 35</b>	<b>Gramática y comunicación: Seção (com lupa 3) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades, p. 36: 11. <i>Mira y escucha</i>; 12. <i>Escucha y repite</i>; 13. <i>Lee y relaciona</i>; 14. <i>Recorta, pregunta y escribe</i>; 15. <i>Recorta, lee y forma frases</i></b>	<b>57</b>
<b>Figura 36</b>	<b>Léxico e Gramática: seção <i>Mis palabras</i>: jogos, áudios e atividade de colorir... atividades, p. 37: 16. <i>Mira, escucha y repite</i>; 17. <i>Recorta y relaciona</i>; 18. <i>Mira y escribe</i></b>	<b>58</b>
<b>Figura 37</b>	<b>Gramática visual: Atividades, p. 38: 19. <i>Lee y mira</i>; Sons (<i>Sonidos</i>): 20. <i>Lee, señala la letra Lee y escucha</i>; 21. <i>Lee, separa y cuenta</i>; 22. <i>Lee</i></b>	<b>59</b>
<b>Figura 38</b>	<b>Sessão <i>con las manos (Mis maracas)</i>: conclusão da unidade, uma tarefa prática para realizar em sala de aula</b>	<b>60</b>
<b>Figura 39</b>	<b>Desenho que ocupa uma página dupla, representativa dos temas discutidos na unidade 0 (<i>Bienvenidos</i>), pp. 8 e 9</b>	<b>61</b>
<b>Figura 40</b>	<b>Atividades lúdicas para recortar, páginas finais do material didático: 15. <i>Ahora tú (recorta, lee y forma frases)</i>; 17. <i>Recorta y relaciona las imágenes con las palabras</i>, p. 75 da unidade 3 (<i>la clase de música</i>)</b>	<b>62</b>
<b>Figura 41</b>	<b>Cultura: sessões interculturais em cada duas unidades dedicadas à família, música, dança, arte, alimentação e animais, pp. 66 e 67</b>	<b>63</b>
<b>Figura 42</b>	<b>Apresentação do aplicativo do <i>Duolingo</i></b>	<b>64</b>
<b>Figura 43</b>	<b>Atividades, dias de ofensivas, motivações, premiações pelo progresso nas tarefas, missão do dia, colocação dos jogadores.</b>	<b>65</b>
<b>Figura 44</b>	<b>Habilidades linguísticas: leitura, escuta, fala e escrita</b>	<b>66</b>
<b>Figura 45</b>	<b>Atividades do <i>Duolingo</i>: escrita, leitura, escuta e fala</b>	<b>67</b>
<b>Figura 46</b>	<b>Atividades do <i>Duolingo</i>: escrita, leitura, combinação de significados das palavras, escuta e tradução</b>	<b>69</b>
<b>Figura 47</b>	<b>Vídeo de Melinda no YouTube Kids: <i>Duolingo Kids</i> para crianças. Momento lúdico: jogo e diversão</b>	<b>70</b>

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

A	Nível Básico
A1	Iniciante
A2	Básico
B	Nível Independente
B1	Intermediário
B2	Independente
C	Nível Proficiente
C1	Avançado
C2	Proficiente
DUOLINGO	Duas línguas ou Segunda língua
ELE	<i>Enseñanza de Lenguas Extranjeras</i> (Ensino de Línguas Estrangeiras)
LE	língua estrangeira
MCER	Marco Comum Europeu de Referência
RPG	Role Playing Game ou "Jogo de Interpretação de Papéis"
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TD AH	Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade
TEA	Transtorno do Espectro Autista
TEAp	Transtornos Específicos de Aprendizagem

**SUMÁRIO**

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2 A IMPORTÂNCIA DO COMPONENTE LÚDICO NO ENSINO DE ESPANHOL PARA CRIANÇAS.....</b>	<b>16</b>
<b>3 A IMPORTÂNCIA DO ELEMENTO MOTIVADOR, DAS QUATRO HABILIDADES DO MCER E DO RECURSO TECNOLÓGICO NO COMPONENTE LÚDICO NO ENSINO INFANTIL.....</b>	<b>18</b>
<b>4 ANÁLISE DE MATERIAIS DIDÁTICOS</b>	
4.1 Colega vuelve.....	25
4.2 Lola y Leo .....	47
4.3 Duolingo .....	63
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>71</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>73</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A motivação no ensino da língua espanhola para crianças representa um desafio para os professores, pois os ambientes de comunicação na infância são mais limitados quando comparados aos ambientes da fase adulta; sendo suas práticas comunicativas restritas ao contexto familiar e escolar. Nesse caso, o uso de ferramentas lúdicas com atividades que utilizam criatividade, jogos e brincadeiras é muito importante por pertencer ao cotidiano infantil e favorecer as crianças a usarem suas competências motoras, cognitivas, emocionais e sociais por meio da manipulação de objetos, uso das palavras, de sua autonomia e criatividade.

A palavra lúdica vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (Santos, 2006, p. 9).

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, baseada em princípios teóricos que apoiam sua utilização como estímulo para o ensino de idiomas estrangeiros na educação infantil. A pesquisa sobre materiais lúdicos voltados para o ensino de espanhol para crianças, bem como a análise da qualidade desses recursos, fundamenta-se na consulta a referências teóricas. A análise inclui dois materiais impressos e um aplicativo digital destinado ao ensino do idioma espanhol. Os objetivos envolvem compreender a importância do elemento lúdico como um fator motivador no ensino para crianças, além de propor materiais lúdicos de alta qualidade como estímulos no ensino de espanhol para crianças. Isso inclui a análise crítica de dois recursos didáticos impressos e um digital interativo como incentivo para o ensino de espanhol para crianças.

Portanto, é fundamental criar um recurso pedagógico que aborde de maneira divertida os conteúdos do Marco Comum Europeu de Referência (MCER), um padrão reconhecido internacionalmente para descrever a proficiência linguística. Esse padrão internacional categoriza e define os níveis de proficiência em idiomas estrangeiros, organizando-os nos níveis A (Básico), B (Independente) e C (Competente). Cada um desses níveis tem subníveis: Iniciante (A1), Básico (A2), Intermediário (B1), Independente (B2), Avançado (C1), Proficiente (C2), que especificam as competências que um estudante pode adquirir com a língua. Isso ocorre porque, nas aulas de conversação, os estudantes não apenas aprendem a utilizar a linguagem, mas também aprimoram suas habilidades para se comunicar de forma eficiente e criativa, permitindo-lhes interagir com o mundo. E o desafio do professor em

trabalhar esse contexto é mostrar a seriedade do que é ensinado e tornar evidente a essência significativa do uso de jogos como ferramentas lúdicas nas aulas, porém, sem abandonar a diversão e afastar o interesse, pois, se o aprendiz de uma língua estrangeira (LE), como o espanhol, não estiver motivado, não vai ter interesse de participar das atividades escolares ou sentir prazer em aprender. Isso é evidente na seleção de recursos pedagógicos para ensinar espanhol a crianças pequenas, os quais devem conter atividades que despertem o interesse das mesmas.

A inclusão do lúdico no ensino desperta o encantamento infantil, enriquece sua visão de mundo por meio da ampliação do vocabulário e promove uma educação emancipadora que torna a criança protagonista de sua própria aprendizagem. Além disso, os brinquedos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas quando empregados como um recurso que promove o aprendizado e o desenvolvimento infantil, ao serem vinculados a atividades divertidas e estimulantes que visem o aprimoramento das habilidades motoras, cognitivas, emocionais e sociais, que são estruturadas para o raciocínio lógico e a alfabetização.

Pelo uso do brinquedo, a criança aprende a agir de forma cognitiva; os objetos têm um aspecto motivador para as ações da criança, desde a mais tenra idade. A Percepção é um motivo para a criança agir. Mais tarde, a ação começa a se desvincular da percepção: o pensamento começa a se separar do que a criança imagina ser o objeto e do que o objeto é, realmente; a criança vai fantasiando o que ela gostaria de que determinado objeto fosse (MARANHÃO, 2007, p. 34-35)

Além disso, as crianças possuem características e demandas de socialização e aprendizado diferentes daquelas dos adultos, o que requer uma metodologia de ensino-aprendizagem adaptada e adequada para cada etapa do seu desenvolvimento. Logo, as ações dos professores precisam ser ajustadas a esse público. No jardim de infância, a criança ainda não começou o processo de alfabetização, o que exige uma adaptação aos materiais didáticos que serão utilizados. Para Campos (1986, p. 78) "[...] a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre a sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula".

Em resumo, a aprendizagem resulta, primeiramente, do desenvolvimento das crianças em relação à sua faixa etária. Assim, é essencial levar em conta as particularidades de cada fase de desenvolvimento, antes de avaliarmos a adequação de um material para uso. Segundo Rocha

(2007), a criança possui várias qualidades que favorecem a aprendizagem de uma LE, por exemplo, a curiosidade, a naturalidade e a sinceridade.

Ao relembrarmos o espaço infantil no que diz respeito ao mundo imaginário e ao real, demonstrado na prática com relação ao componente lúdico como ensino motivador no ensino de línguas, visamos verificar que as habilidades cognitivas desenvolvidas durante a infância, que quase sempre não se encontram no ELE (ensino de língua estrangeira) para adultos, são qualidades favoráveis para o ensino. Por exemplo, o gosto para a diversão e para o jogo, grande criatividade no uso da língua, grande talento de imaginação, habilidade para compreensão de significado, capacidade de aprendizado indireto, predisposição e desejo de interação. Esse entusiasmo no aprendizado, de forma simples e natural de assimilação, é uma ferramenta que permite a motivação para utilização do lúdico no ensino, já que a criança possui a naturalidade para o aprendizado de línguas, dispondo de um tempo maior para aprender conhecimentos linguísticos e culturais. Além disso, quanto mais depressa uma criança for motivada a usar suas habilidades para aprender uma língua estrangeira, tendo como exemplo o espanhol, mais facilidade terá na aprendizagem e maior será o seu desenvolvimento pessoal, cognitivo, linguístico, social ou cultural, pois, entre sete e oito anos, está preparada para ler e escrever, portanto, conseguindo iniciar a sua alfabetização.

A idade historicamente para o início da escolaridade (que significava aprender a ler, a escrever e contar) e da aprendizagem dos costumes e normas sociais foi de sete/oito anos. Não se trata de uma mera coincidência. Esta escolha certamente resultou da observação intuitiva das crianças, pois é nessa idade que elas estão capacitadas, por já possuírem uma estrutura mental operatória, a compreender regras e obedecê-las, a organizar-se no mundo e organizá-lo (Lima, 1986, p. 65).

Abordar o ensino e a aprendizagem de uma língua estrangeira implica considerar o contexto de inclusão escolar para crianças com Transtornos Específicos de Aprendizagem (TEAp), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Transtorno do Espectro Autista (TEA) e outras condições. Isso exige ajustes pedagógicos que considerem suas especificidades e habilidades cognitivas. Isso se deve ao fato de que os métodos tradicionais têm se revelado pouco eficientes para esse grupo. Além disso, a relevância de métodos de ensino inclusivos destaca a demanda por estratégias que utilizem recursos tecnológicos adaptados, personalização do ensino e abordagens pedagógicas específicas. Desse modo, o ensino lúdico como elemento motivador em sala de aula é muito importante para o ensino infantil, especialmente no espanhol, por seus aspectos culturais amplos que vão desde o

significado das palavras, obras literárias que, ao serem incentivadas desde a infância, tornam-se um fator benéfico para as crianças pequenas, pois melhora a memória, compreensão, concentração e raciocínio, estimula a linguagem oral e desenvolve a criatividade. Além disso, envolve a criação de materiais didáticos que serão usados com os alunos, utilizando muitas cores e ilustrações para atrair um público inocente, mas com pensamento crítico e curiosidade em relação ao novo, encantador e surpreendente. O objetivo é imergir no universo infantil e despertar a imaginação da criança por meio do lúdico como estratégia motivacional para o desenvolvimento de diversas atividades que fomentam o interesse pela leitura, exploram a oralidade, ampliam o vocabulário, incentivam a fantasia e a imaginação. Isso permite que as crianças entrem nas aventuras propiciadas pelo mundo da imaginação, facilitando o aprendizado do espanhol de forma divertida e motivadora.

Assim, o lúdico é um motivador do desenvolvimento intelectual e emocional da criança, servindo de experiências metafóricas da vida representadas no modo de agir, de enfrentar as questões do dia a dia, de reagir às circunstâncias vivenciadas, levando a criança a aprender como sentir intensamente as vitórias e derrotas. Com isso a criança é incentivada a aventurar-se nos contos, poemas e músicas do contexto cultural da língua espanhola por meio do contato com um material didático mais acessível ao público infantil, buscando diferentes estratégias de leitura envolvendo jogos lúdicos que unem diversos elementos culturais sem formalidades, sustentando a diversão dos leitores, a curiosidade, a imaginação e a brincadeira.

Diante disso, de uma forma divertida, apresenta aos pequeninos um mundo encantado da língua espanhola por meio das quatro habilidades: ouvir, ler, falar e escrever, conforme determinado pelo Marco Comum Europeu de Referência para as Línguas (MCER).

Reiteramos que a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, “sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo”. Não se trata de ensinar com agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolvendo a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita (FORTUNA, 2002, p. 10).

Desse modo, aulas de espanhol destinadas à educação de crianças pequenas requerem muita atenção. Além disso, a motivação dos alunos é fundamental para que os professores dedicados ao ensino infantil desenvolvam aulas motivadoras, práticas, de qualidade e lúdicas.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994).

É necessário desenvolver a curiosidade por meio de um mundo novo que traga encantamento, motivação, imaginação e ludicidade. É um desafio para o processo de ensino e aprendizado de língua espanhola em sala de aula. A inserção da língua estrangeira na educação infantil deve ter “a finalidade de estabelecer um primeiro contato lúdico e prazeroso com o idioma e uma cultura estrangeira, além de propiciar a ampliação dos horizontes reais e imaginários dos pequenos” (Rinaldi, 2006, p. 24).

Ademais, é essencial considerar o desenvolvimento de recursos apropriados que estimulem os estudantes a aprender e os professores a ensinar a língua espanhola. O essencial é escolher um conteúdo de ensino apropriado que permita às crianças demonstrar corretamente um vocabulário e uma gramática que facilitarão a comunicação, tanto escrita quanto oral, por meio de estruturas corretas, seguidas de um discurso coeso e coerente, o que possibilitará a interpretação e a compreensão. Entretanto, por se tratar de leitores em formação, essas aprendizagens precisam ser feitas de forma divertida e estimulante, levando em conta o ensino e a forma como as crianças pequenas aprendem, especialmente no que diz respeito às faixas etárias, que são analisadas de maneiras diferentes.

## 2 A IMPORTÂNCIA DO COMPONENTE LÚDICO NO ENSINO DE ESPANHOL PARA CRIANÇAS

O lúdico é um recurso pedagógico valioso que auxilia no processo de aprendizagem das crianças, pois estabelece uma relação de confiança com o educador, estimula o diálogo, a interação e o aprendizado, trazendo benefícios consideráveis para o desenvolvimento infantil. Desse modo, é essencial a motivação dos momentos de interação e das atividades lúdicas nas escolas de educação infantil, de maneira que a criança possa desenvolver as habilidades e competências específicas de sua fase de aprendizagem. À vista disso, no campo do lúdico, evidenciamos os jogos e as brincadeiras que oferecem a inter-relação e a aprendizagem satisfatória. Assim sendo, momentos de ludicidade beneficiam a autoestima da criança e a influência mútua entre colegas, facilitando situações de aprendizagem e ampliação de suas habilidades cognitivas. Ademais, as brincadeiras e os jogos ensinam as crianças a agir, estimulam sua curiosidade e promovem o desenvolvimento de sua autonomia. Segundo Huizinga (1996, p. 11), "A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrado".

Dessa forma, uma atividade de entretenimento, além de promover o crescimento emocional, motor, cognitivo e moral, possibilita que o estudante vivencie, explore, crie, execute e mostre suas habilidades. Nota-se que brincadeiras lúdicas realizadas por meio de jogos, diversões e atividades criativas incentivam a curiosidade, a proatividade e a autoconfiança. Assim, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e do aprendizado é essencial para o bem-estar emocional, intelectual e físico da criança. Além disso, a atividade lúdica permite que o estudante desenvolva novas habilidades e expectativas, possibilitando que ele imagine vivenciar inovações e descobertas, a fim de promover seu crescimento social e psíquico. "As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira como criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo com a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade" (Vygotsky, 1989, p. 84).

Como resultado, alfabetizar é um desafio e uma responsabilidade para o professor, que deve motivar atividades criativas e agradáveis para enriquecer os conteúdos pedagógicos e promover a interação entre os alunos. É preciso contagiar e incentivar o aluno a aprender por meio de práticas competitivas, como os "Jogos", uma vez que essas atividades fazem com que as crianças deixem de lado o individualismo e se adaptem a uma realidade em que as

regras devem ser respeitadas em relação aos colegas de classe. Assim, o lúdico se torna um facilitador no cumprimento de deveres e responsabilidades.

Diante do exposto, é essencial que o educador sério compreenda e consiga adentrar o mundo imaginário que o lúdico proporciona às crianças. Além disso, o material pedagógico lúdico deve ser utilizado de maneira séria e adequada, com objetivos motivadores, e não apenas ocasionalmente para preencher o tempo. O jogo não exclui a seriedade, o jogo pode incluir a seriedade. Desse modo, “o lúdico está em todas as atividades que despertam o prazer, mas nem tudo que diverte é algo não sério” (Huizinga, 2008, p. 7).

Nesse sentido, na prática docente, o aspecto lúdico em sala de aula se sobressai como um método eficaz para introduzir os conteúdos e habilidades apropriadas para cada nível de ensino. Acreditamos que os professores, ao organizar gradualmente as atividades lúdicas que desejam incluir em suas práticas pedagógicas, devam permitir o desenvolvimento de diferentes habilidades que exigem o uso do raciocínio, da percepção e da linguagem. De acordo com Kishimoto (1996, p. 37), “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico”.

Assim, é importante destacar que o professor, ao transmitir conhecimento, precisa realizar um estudo adequado para uma atividade lúdica, analisar a seleção de materiais que estimulem o interesse dos alunos e adaptação do espaço para as aulas. Além disso, é preciso realizar uma avaliação geral e crítica do progresso das atividades divertidas e prazerosas que envolvam o compromisso sério das crianças em aprender o espanhol, mantendo o caráter lúdico.

No que diz respeito ao mundo imaginário infantil, como, por exemplo, a brincadeira de faz-de-conta, que, de acordo com o psicólogo Jean Piaget (1978, p. 76), “está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que, por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) (...). Portanto, na educação infantil, é essencial, ao planejar um material didático, priorizar o aspecto lúdico como meio de motivação, considerando tanto o cuidar quanto o educar, sendo preciso conhecer a criança, a fim de que o jogo e as atividades a serem realizados sejam adequados à idade e ao grau de formação do aluno.

### **3 A IMPORTÂNCIA DO ELEMENTO MOTIVADOR, DAS QUATRO HABILIDADES DO MCER E DO RECURSO TECNOLÓGICO NO COMPONENTE LÚDICO NO ENSINO INFANTIL**

Na educação infantil, a motivação é um fator fundamental, uma vez que estimula o desenvolvimento do interesse, do envolvimento e do aprendizado nas crianças. Ao estabelecer um ambiente estimulante, o professor ajuda o estudante a explorar, descobrir e crescer na área de seu interesse, incentivando a curiosidade e o desejo de aprender. Uma vez que as crianças pequenas se sentem motivadas, elas estão mais dispostas a observar, descobrir e procurar novos aprendizados. Com base nesse conceito, incorporar o lúdico como um elemento motivador no ensino de espanhol faz com que as crianças se sintam mais engajadas, o que simplifica o processo de aprendizagem e o torna mais expressivo e divertido. Quando incentivadas, elas adquirem mais autonomia e confiança, o que as habilita a fazer escolhas e solucionar problemas de forma independente.

Além disso, a motivação é fundamental não apenas para o desenvolvimento cognitivo, mas também para o crescimento emocional, social e físico das crianças. Isso se torna ainda mais importante em um ambiente escolar que acolhe alunos que precisam de atenção especial devido aos Transtornos Específicos de Aprendizagem (TEAp), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Transtorno Obsessivo-Compulsivo (TOC), Transtorno do Espectro Autista (TEA) e outros.” [...] deixe claro qual é o objetivo central da atividade. Simplifique as folhas. Retire estímulos secundários e deixe só o item principal [...] ajude a criança a realizar toda a tarefa. Se precisar dê ajuda física, segurando na mão para garantir sucesso. (Gaiato, 2018, p. 119).

Dessa maneira, compreendemos que a escolha de um ambiente de aprendizado mais seguro e divertido, em que as crianças se sentem confortáveis para aprender e estão motivadas, tende a torná-las mais atentas e dispostas a adquirir mais conhecimentos. É essencial a valorização dos esforços e conquistas da criança, tanto os esforços quanto conquistas precisam ser reconhecidos pelo docente a fim de aumentar a sua motivação e autoconfiança na aprendizagem. Um aspecto relevante é que os desafios que necessitam ser adequados ao estágio de desenvolvimento dos alunos devem ser apresentados de maneira a motivá-los a ultrapassar suas próprias barreiras.

Portanto, considerando a brincadeira como um recurso eficaz para despertar a curiosidade e o interesse das crianças, o ato de brincar se torna um elemento motivador essencial

e um canal de comunicação que promove o desenvolvimento da reflexão, criatividade e autonomia. Ademais, ao permitir que a criança imagine, crie e interaja, o processo de socialização e a exploração de seu interior são incentivados, e as atividades recreativas contribuem para a formação social e cultural. Nesse sentido, “[...] o brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário” (Kishimoto 2010, p. 01).

Nesse cenário, cria-se um mundo imaginário a partir da realidade: é um universo de faz-de-conta. Ao ensinar uma criança, é preciso considerar que não basta transmitir conhecimento, mas também é essencial despertar seu interesse e reconhecer suas conquistas no processo de aprendizagem. Em outras palavras, é necessário motivação. Portanto, motivar uma criança é fundamental para seu desenvolvimento, sobretudo na formação de sua identidade, de sua autonomia e de novos conhecimentos, possibilitando seu desenvolvimento satisfatório tanto na esfera cognitiva quanto emocional.

O que significa lúdico? A palavra "lúdico" deriva do termo latino *ludus*, que se traduz como jogo. Este componente de ludicidade é usado como ferramenta muito importante no processo de ensino/aprendizagem, principalmente em uma aula de ELE, como elemento de diversão e jogo. Isso gera um efeito positivo quanto aos objetivos que o Marco Comum Europeu de Referência para as Línguas (MCER) tem como propósito, nas quatro habilidades (leitura, fala, escuta e escrita), transformar o aprendizado em um modelo mais eficaz e envolvente. Com base nessas considerações, concluímos que a incorporação de recursos lúdicos nas quatro habilidades pode criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e estimulante, incentivando o interesse da criança na atividade proposta e aprimorando sua agilidade e habilidade de comunicação.

Ao analisarmos as quatro habilidades da abordagem comunicativa para o ensino de línguas estrangeiras do Marco Comum Europeu de Referência (2002), concluímos que um material voltado para crianças, como os recursos didáticos de espanhol analisados, não poderia tratar todas essas habilidades de maneira equitativa, pois as crianças dessa faixa etária ainda não desenvolveram totalmente as competências de leitura e escrita, estando apenas no início do processo de alfabetização. Desse modo, o desenvolvimento infantil precisa de um componente divertido e motivador. Para ilustrar a relevância do lúdico no ensino de espanhol, considerando as quatro habilidades (leitura, fala, escuta e escrita) do MCER, apresentaremos alguns exemplos para cada uma delas.

Podemos tornar a leitura mais envolvente e interessante com quebra-cabeças, jogos de palavras, associações, caça-palavras, leituras interativas com recursos audiovisuais e livros digitais que oferecem jogos e atividades interativas e divertidas. Posteriormente, na parte oral, a utilização de jogos de tabuleiro ou on-line com questões em espanhol que exigem interação. Ademais, os jogos de interpretação de papéis e as atividades de narração de histórias tornam a prática da fala mais produtiva e motivadora.

Por outro lado, na habilidade de escuta, podemos fazer uso de jogos de "escutar e reproduzir", atividades de memória e exercícios para identificar erros em frases faladas em espanhol, com o objetivo de melhorar a habilidade de escuta. Além disso, utilizar jogos de áudio com diferentes sotaques e ritmos de fala mais acelerados para desafiar a atenção e estimular a concentração. Por último, na escrita, o uso de jogos para produção de textos com elementos lúdicos e atividades de revisão em grupo pode incentivar a escrita de maneira mais prazerosa. Isso inclui jogos de palavras, escrita criativa, composição de poemas ou criação de histórias em quadrinhos, além da utilização de jogos de RPG (*Role Playing Game*) ou "Jogo de Interpretação de Papéis" para criação de histórias online.

Dessa forma, compreendemos que a inclusão das atividades lúdicas nas quatro habilidades eleva o envolvimento e a motivação, cria um ambiente de aprendizado mais tranquilo e agradável, facilita o entendimento de estruturas gramaticais e novos vocabulários, possibilita praticar as habilidades de forma mais divertida e promove a autonomia dos alunos.

Neste momento de era digital em que vivemos, o método de ensino apresenta novas opções, tanto para os professores quanto para os alunos, já que estamos inseridos em um mundo interconectado por tecnologias. Apesar de todas as mudanças, a principal tarefa do educador continua sendo instruir os alunos a interpretar, relacionar e contextualizar o que aprendem. É essencial que os professores interajam e integrem de maneira criativa recursos tecnológicos lúdicos e motivadores do aprendizado. Um exemplo disso é o *Duolingo*, que pode ser usado fora da sala de aula, como apoio para o ensino de língua estrangeira em aulas de espanhol para crianças. Um dos maiores desafios que os docentes enfrentam é adaptar suas metodologias de ensino às novas estratégias de aprendizagem que integrem a tecnologia como uma ferramenta.

Atualmente, os avanços tecnológicos estão sempre mais próximos das crianças, visto que chegam às escolas com as influências das tecnologias vindas das próprias famílias. Segundo Moran (2000, p. 33), “[...] antes de a criança chegar à escola, já passou por processo de educação importante: pelo familiar e pela mídia eletrônica”. Dessa forma, o “*Duolingo*” pode ser usado para aprender espanhol, destacando seu modelo simples e divertido, apresentado como um

"jogo" que utiliza som e imagens para incentivar a realização de exercícios. Esse aplicativo pode ser visto como um recurso motivador de apoio para um aprendizado de espanhol. Assim, "aprendemos mais, quando conseguimos juntar todos os fatores: temos interessante, motivação clara, desenvolvemos hábitos que facilitam o processo de aprendizagem; e sentimos prazer no que estudamos e na forma de fazê-lo." (Moran et. al., 2013, p. 24).

No entanto, o uso do aplicativo não substitui o professor em sala de aula, pois o mesmo apresenta limitações quanto à escrita e à estrutura gramatical. Isso se deve ao fato de os alunos serem iniciantes no idioma espanhol e o aplicativo não oferecer um ensino introdutório de gramática, contudo, é um ótimo recurso pedagógico a ser usado fora da sala de aula como uma ferramenta individual de ensino de línguas estrangeiras. Com a estratégia de uso de jogos, aliada ao simples e lúdico, favorece a memorização do conteúdo estudado, fazendo uso de recursos metodológicos de som e imagem de modo direto. Ademais, a gramática empregada segue um estilo clássico que não desmotiva, e a criança se diverte ao usar o aplicativo.

Em conclusão, é importante ressaltar que o "Duolingo" é uma boa ferramenta pedagógica individual, oferecendo atividades que podem ser utilizadas como tarefas fora da sala de aula, especialmente para aqueles que estão começando a aprender o idioma de espanhol. Sua relação com o aprendizado lúdico por meio de imagens, sonoridade e jogos auxilia na prática da leitura, fala, audição e escrita, contribuindo desse modo com o ensino-aprendizagem. Colabora com a melhoria do processo cognitivo de línguas estrangeiras, a partir da repetição, memorização, percepção e satisfação, fazendo uso de uma didática lúdica como estratégia de metodologia motivacional. Assim, ao incluir jogos, a motivação lúdica converte as aulas de espanhol em experiências de aprendizagem mais interativas e prazerosas. "A utilização de jogos na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora" (Kishimoto, 2011, p. 41).

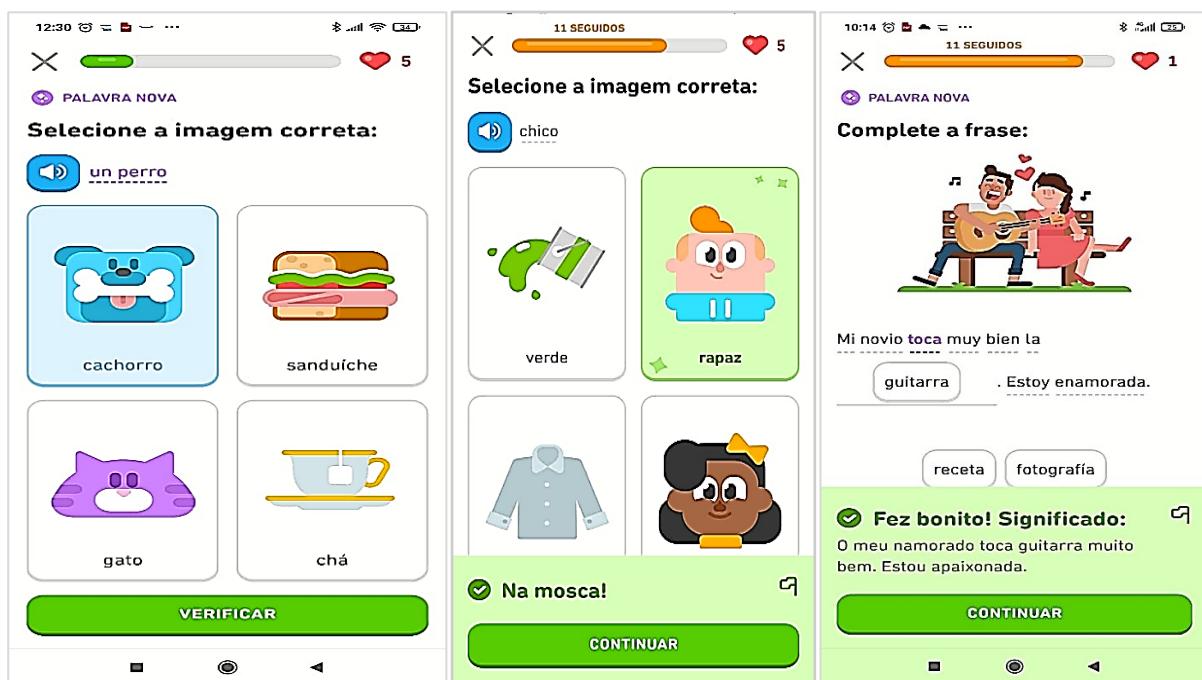
Como consequência, promove-se a interação direta e a convivência harmoniosa entre os estudantes de língua espanhola. Assim, atividades, jogos e brincadeiras direcionadas e adequadas para a faixa etária ajudam no desenvolvimento e no interesse das crianças. Com base no que foi exposto, é fundamental destacar que o desenho foi um meio de comunicação selecionado para retratar a expressão natural que evidencia a imaginação e a curiosidade infantil.

**Figura 1 - Apresentação de dois aplicativos: *Duolingo ABC* (destinado a crianças de 3 a 8 anos, ensina inglês) e *Duolingo* (para maiores de 13 anos, oferece vários idiomas)**



Fonte: Aplicativo Duolingo (2025)

**Figuras 2 - Tarefas gamificadas do aplicativo Duolingo, como escolher imagens, completar e traduzir frases e escrever palavras faltantes.**



**Tradua esta frase:**

Acho que a felicidade é a melhor motivação.

Creo que la felicidad es la mejor motivación.

**Isso mesmo!**

**CONTINUAR**

**Complete a frase:**

Guau, muchas gracias, pero todavía no es mi cumpleaños. ¡Es el próximo mes!

instrumento  
miércoles  
estómago

**VERIFICAR**

**Complete a frase:**

¡El próximo viernes hay un evento de música!

refresco  
mosquito  
dele

**Certo! Significado:**  
Na próxima sexta-feira há um evento de música!

**CONTINUAR**

**Complete a frase:**

¡Qué emoción! ¡Vamos a conseguir entradas para el festival de cine!

árbol  
buzón  
patio

**VERIFICAR**

**Selezione a imagem correta:**

**PALAVRA NOVA**

cantante

violino  
cantor

bolo  
carne

**VERIFICAR**

**Complete a frase:**

¡Es verdad, este espectáculo es genial! ¡Me encanta el teatro!

calendario  
trueno  
ascensor

**VERIFICAR**

**Complete a frase:**

¡Mira! Va a comenzar el concurso de karate!

formulario  
sueldo  
biberón

**VERIFICAR**

**Complete a frase:**

Todos los días paseamos juntos. Ya estamos viejos, pero somos muy activos.

estrechos  
anchos  
maleducados

**VERIFICAR**

**Escreva a palavra que falta:**

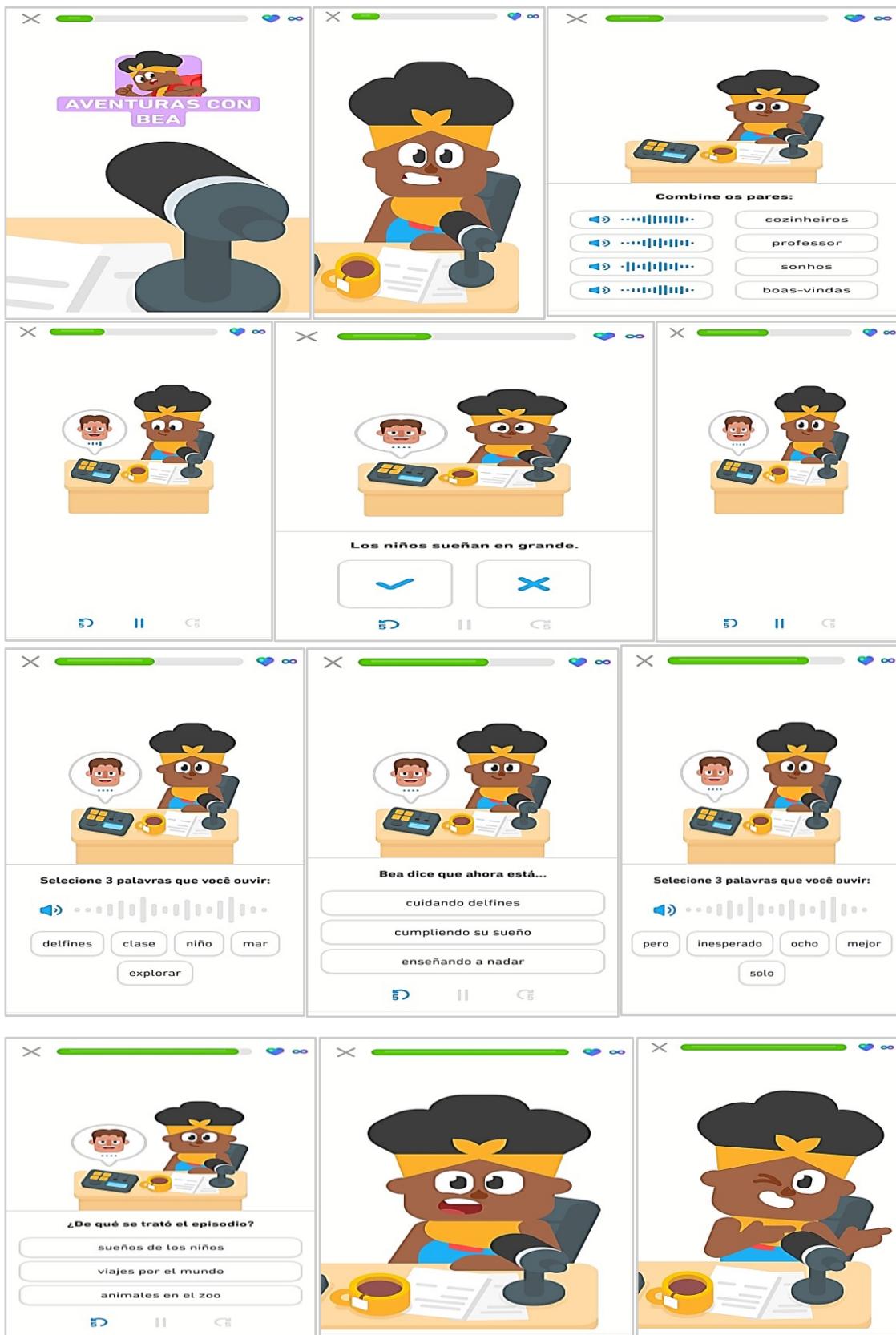
¿Cuál es su motivación para hacer ejercicio?

**Fez bonito! Significado:**  
Qual é a sua motivação para se exercitar?

**CONTINUAR**

Fonte: Aplicativo Duolingo (2025).

Figuras 3 - Aventuras con Bea - Episódio: Sueños de los niños



Fonte: Aplicativo Duolingo (2025).

## 4 ANÁLISE DE MATERIAIS DIDÁTICOS

Os materiais didáticos selecionados para análise nos permitem a observação cuidadosa das atividades lúdicas presentes e de como esse aspecto lúdico é desenvolvido em cada uma das unidades. Ademais, poderíamos analisar a presença de elementos lúdicos tanto nos livros didáticos impressos quanto no aplicativo digital Duolingo, destacando como esses elementos são abordados em sua natureza divertida como fator motivador para as crianças. Esses métodos de ensino priorizam as quatro habilidades do Marco Comum Europeu de Referência para as Línguas (MCER). Isso significa que eles se concentram nas habilidades de leitura, fala, escuta e escrita, ou apenas usam músicas, vídeos, jogos, cores e ilustrações para distrair e divertir os alunos? Até que ponto o material didático desenvolve a autonomia da criança? Como a presença do cachorro de pelúcia e os personagens de duas crianças fictícias facilitam o aprendizado de espanhol para os menores por meio de atividades e dinâmicas em sala de aula que incentivam o desenvolvimento de habilidades para cantar, brincar e se divertir, beneficiando tanto os alunos quanto os professores?

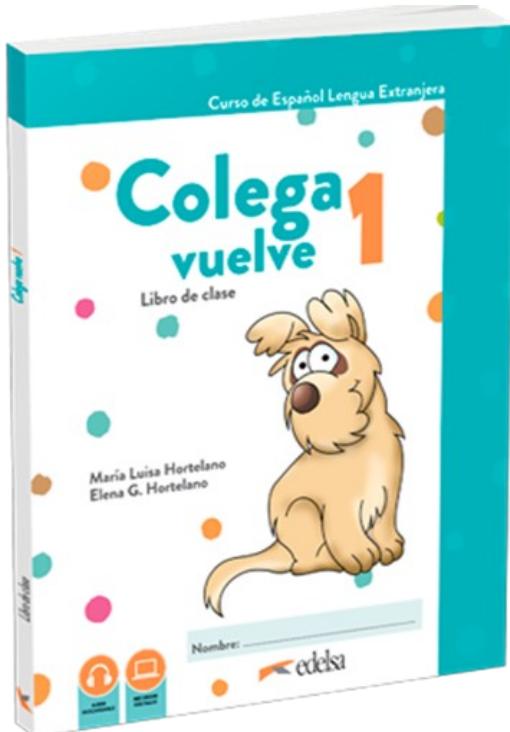
Com base nisso, os dois materiais de editoras distintas (*Edelsa e Difusión*), porém, com o mesmo nível A1, atendem a um público infantil entre sete e onze anos, com fases de formação de notáveis mudanças físicas, sociais e cognitivas, marcada por um avanço significativo acompanhado de um período de transição para a adolescência, com a preservação de habilidades que contribuem para a formação da identidade da criança. Desse modo, será feita a análise crítica sobre os dois materiais didáticos de língua espanhola para o ensino infantil, nos quais se destacam a utilização de elementos lúdicos como motivação para um aprendizado mais divertido e eficaz dos primeiros níveis de iniciação de ensino da língua espanhola, o que contribuirá para níveis mais avançados da transição juvenil. Assim, podemos notar que o lúdico desses materiais está representado de forma visual, dinâmica, e com o apoio de recursos tecnológicos, com destaque para o aplicativo *Duolingo*, que possibilita um aprendizado mais divertido e motivador da língua espanhola, possibilitando uma maior criatividade e autonomia do aluno para cada conteúdo apresentado.

### 4.1 Colega vuelve

Primeiramente, será feita uma análise do ‘Colega vuelve’, de nível A1, um recurso didático de língua estrangeira em espanhol desenvolvido por María Luisa Hortelano e Elena G. Hortelano, publicado em 2023 pela editora Edelsa. Trata-se de uma versão mais atualizada do

método inovador do autêntico livro didático, ‘Colega’, que abrange opiniões dos docentes, como novas subdivisões, atividades digitais adicionais e seus respectivos recursos. Embora não tenha como foco a educação infantil, este livro é adequado para crianças do ensino fundamental que estão começando a aprender espanhol.

**Figura 4 - Apresentação da capa do livro Colega vuelve 1**



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023).

Dessa maneira, podemos notar pelo texto que seu conteúdo foi atualizado. Ele é composto por seis conteúdos que tratam das rotinas de crianças de sete e oito anos no ensino primário, que estão iniciando o processo de alfabetização. Trata-se de um recurso didático desenvolvido em quatro níveis, com base em uma abordagem comunicativa para o ensino e aprendizagem da língua espanhola. Sua subdivisão inclui: ações de apresentar ou ser apresentado, momentos escolares, comemorações de aniversário, aparência física, histórias infantis, como a *Caperucita Roja* demonstrada na página 50, e gostos alimentares, com foco no léxico, na comunicação funcional, nos sons das letras, na gramática, na leitura, na cultura e nos projetos que estimulam a criatividade. Além disso, apresentam recursos tecnológicos como músicas infantis, áudios, e-mails, textos literários, músicas, jogos, peças de teatros disponíveis em plataformas digitais, muitas cores e personagens interativos e um recurso interessante que é a presença de cachorro de pelúcia que conversa e interage com as crianças, proporcionando

um aprendizado mais divertido e agradável e outros recursos relacionados ao lúdico que funcionam como elementos motivadores.

**Figura 5 - Atividade da p. 50: Lee y aprende, conto de fadas Chapeuzinho Vermelho (*Caperuta roja*)**



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 50).

O material didático foi criado para satisfazer as expectativas do público infantil e juvenil, utilizando uma metodologia comunicativa que foca no desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos. Essa análise enfatiza o uso da língua e a interação com temas atuais, em vez de apenas memorizar as regras gramaticais. Os alunos são incentivados a usar diferentes métodos para diversificar sua aprendizagem do espanhol. Nas primeiras páginas do material, existe um elemento único utilizado no livro: a personificação de um personagem na figura de um cachorro que se comunica com os alunos. Trata-se de um brinquedo de pelúcia macio e aconchegante, criado para ajudar no desenvolvimento da identidade e autonomia das crianças, além de estimular sua participação e afeto. Desse modo, aproxima o estudante da escola e, com isso, favorece a inclusão da criança ao novo contexto escolar.

Figura 6 - Atividade p. 4: *Escucha y juega*



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 4).

Após apresentar essas considerações relevantes sobre o material didático, notamos que seu conteúdo está organizado em seis unidades que abordam as experiências, desejos, criatividade e curiosidade das crianças em suas rotinas. Além disso, pudemos observar a presença do lúdico, como um fator valoroso do ensino e da aprendizagem de LE para crianças. Isso fica evidente na elaboração do seu índice, que traz uma riqueza de detalhes representadas por figuras infantis e cores vibrantes e alegres, indicado pelas cores rosa, verde, azul, amarelo, violeta e laranja. Ao longo de todo o material didático, utiliza-se essa construção de cores, empregada para atrair e chamar a atenção (amarelo, vermelho e laranja), além de aumentar a concentração (roxo), especialmente em crianças e adolescentes. Também são usadas cores associadas à calma e tranquilidade (azul e verde), que podem estimular a criatividade e melhorar a concentração. O rosa é utilizado acalmar as emoções e proporcionar às crianças uma sensação de proteção e segurança. Em relação a cada ícone, representa diferentes recursos para cada lição estudada na teoria, como escuta, leitura, fala/repetição, observação, escrita, silêncio e outros.

Figuras 7 - Índice (léxico, comunicación funciones, letras sonidos, gramática, lectura , cultura e proyecto)

LÉXICO	COMUNICACIÓN FUNCIONES	LETRAS SONIDOS	GRAMÁTICA	LECTURA	CULTURA	PROYECTO	
<b>1</b> Pág. 4 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludos y despedidas</li> <li>- Nombre de las personajes</li> <li>- Estados de ánimo</li> <li>- Abecedario</li> <li>- Números de 0 a 10</li> <li>- Familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludar y despedirse</li> <li>- Preguntar y decir el nombre</li> <li>- Preguntar y decir cómo estoy</li> <li>- Deletear</li> <li>- Preguntar y decir la edad</li> <li>- Presentar a mi familia</li> </ul>	h ñ	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lloremos (singular)</li> <li>Estar (singular)</li> <li>Tener (singular)</li> <li>Ser (singular)</li> <li>El-los, este-este</li> <li>Mi</li> <li>Generico</li> <li>abuelita, abuelito/a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cómics:</li> <li>El baile de Colegio</li> <li>Colección Colegio lee: ¡Esta es mi A!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Países en los que se habla español</li> <li>Me presento a una escuela amiga</li> </ul>	
<b>2</b> Pág. 16 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Días de la semana</li> <li>- Clases de clase</li> <li>- Instrucciones</li> <li>- Números de 11 a 20</li> <li>- Colores</li> <li>- Juegos de mesa</li> <li>- Juegos de patio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntar y decir qué día es</li> <li>- Decir la cantidad</li> <li>- Preguntar y decir el color</li> <li>- Preguntar y decir que tengo</li> <li>- Pedir algo a un compañero</li> <li>- Jugar en español</li> <li>- Decir que juego prefiere</li> </ul>	r rr	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser (singular)</li> <li>Tener (singular)</li> <li>Un-uno</li> <li>Número: gomas rosas, estuches rosas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cómics:</li> <li>La mochila de Ana</li> <li>Colección Colegio lee: ¿Tebogón o balancín?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>España</li> <li>Dónde está</li> <li>Banderas</li> <li>La Alhambra</li> <li>Juegos hispanos</li> </ul>	Elaboro un juego de memoria
<b>3</b> Pág. 28 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meses del año</li> <li>- Números de 21 a 31</li> <li>- Más colores</li> <li>- Casa: habitaciones y muebles</li> <li>- Fiesta de cumpleaños</li> <li>- Acciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntar y decir la fecha de cumpleaños</li> <li>- Invitar al cumpleaños. Felicitar.</li> <li>- Decir dónde está algo</li> <li>- Decir qué sé hacer</li> <li>- Decir qué me gusta hacer</li> <li>- Pedir permiso para hacer algo</li> <li>- Situar</li> </ul>	j v b	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser (singular)</li> <li>Estar (singular)</li> <li>Saber (singular) + infinitivo</li> <li>Gustar (singular) + infinitivo</li> <li>Poder (singular) + infinitivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cómics:</li> <li>El cumpleaños de Chema</li> <li>Colección Colegio lee: ¡Quiero ser una gallina!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Méjico</li> <li>Dónde está</li> <li>Banderas</li> <li>Chichén Itzá</li> <li>Fiesta de cumpleaños</li> </ul>	Preparo una invitación de cumpleaños
<b>4</b> Pág. 40 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partes del cuerpo</li> <li>- Partes de la cara</li> <li>- Tamaño</li> <li>- Ropa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responder a instrucciones</li> <li>- Describirme</li> <li>- Describir a otra persona</li> <li>- Preguntar qué me pongo</li> <li>- Decir qué ropa llevo</li> </ul>	ll ch	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser (singular)</li> <li>Tener (singular)</li> <li>El-los-los</li> <li>Un-uno-unos-unos</li> <li>Ponerte (singular)</li> <li>Llover (singular)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cómics:</li> <li>Tender la ropa</li> <li>Colección Colegio lee: El baile de disfraces</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perú</li> <li>Dónde está</li> <li>Banderas</li> <li>Machu Picchu</li> <li>Ropa tradicional</li> </ul>	Representamos una escena de un cuento
<b>5</b> Pág. 52 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animales de granja</li> <li>- Mascotas</li> <li>- Animales salvajes</li> <li>- Acciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender un cuento</li> <li>- Representar un cuento</li> <li>- Describir animales</li> <li>- Preguntar y decir tengo mascota</li> <li>- Decir qué saben hacer los animales</li> </ul>	c qu k	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser (singular)</li> <li>Tener (singular)</li> <li>Llamarle (singular)</li> <li>Negar: es-no es tiene-no tiene saben-no saben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cómics:</li> <li>Domingo de safari</li> <li>Colección Colegio lee: ¿Quién tiene el trofeo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colombia</li> <li>Dónde está</li> <li>Banderas</li> <li>Cartagena de Indias</li> <li>Animales de Colombia</li> </ul>	Representamos un cuento entero
<b>6</b> Pág. 64 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frutas</li> <li>- Hortalizas</li> <li>- Plantas</li> <li>- Bebidas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Decir qué fruta me gusta</li> <li>- Decir qué hortalizas me gustan</li> <li>- Hablar de las plantas</li> <li>- Preguntar y decir qué quiero tomar</li> <li>- Preguntar y decir el precio</li> </ul>	c z	<ul style="list-style-type: none"> <li>El-los-los</li> <li>Un-uno-uno-uno</li> <li>Gustar (singular y plural)</li> <li>Me gusto-me gustan</li> <li>Querer (singular)</li> <li>Preferir (singular)</li> <li>Costar (singular y plural)</li> <li>Cuestan-cuestan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cómics:</li> <li>¡Me encanta el helado!</li> <li>Colección Colegio lee: El bicho de la fruta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuba</li> <li>Dónde está</li> <li>Banderas</li> <li>La Habana Vieja</li> <li>Frutas tropicales</li> </ul>	Hacemos una macedonia de frutas

Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, índice)

Volto a afirmar que um ponto importante observado na subdivisão do índice é a presença de quatro particularidades muito essenciais para o envolvimento e a autonomia do aluno em fase inicial com o aprendizado da língua espanhola. Ressalto que são a fonética (o som das letras): *h, ñ, r, rr, j, v, b, ll, ch, c, qu, k, c, z*, expressões: (*i, !*), (*¿, ?*), leitura e atividades que envolvem músicas (*La familia dedo, Días de la semana, Los meses, ¡Feliz cumpleaños! e outras*), jogos (bingo, de palma, de mesa, memória e outros) e histórias infantis (monstros, *caperucita roja, la ratita presumida, la gatita Carlota*) e a cultura, um fator indispensável que todo material didático deveria conter, sendo destacado nesta edição por cinco países (Espanha, México, Peru, Colômbia e Cuba) com foco em quatro características: a localização do país, sua bandeira, pontos turísticos e aspectos específicos como jogos, festas, roupas, animais e frutas tropicais.

Figura 8 - Atividade de sons de letra p.7: *Practica con tus compañeros*



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 7)

Para isso, é necessário incorporar um elemento que estimule e motive, despertando o interesse e a curiosidade da criança em aprender, além de conscientizá-la sobre a importância e responsabilidade de ter um animal de estimação que torne o processo de aprendizagem mais fácil. Quanto ao material didático, ao ser concluído, sugere-se um recurso diferente sobre o tema: o mundo digital do colega. Isso permite que a criança se familiarize mais com a tecnologia e suas funcionalidades, além de facilitar a interação com os aspectos culturais dos países hispânicos.

Figura 9 - Cultura (*Colega por el mundo: Perú*), p. 49: *Observa y lee; escucha y lee*



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 49)

Por último, ressalto um aspecto notável pela sua qualidade: o uso de adesivos ilustrativos nas atividades, como experiências infantis, que incentivam e despertam o interesse dos alunos em aprender de maneira divertida. Esses adesivos são representados em cada unidade como uma forma de incentivar a criatividade e a compreensão das crianças sobre os temas que despertam seu interesse.

**Figura 10 - Atividade de gramática (verbos), p. 34: *Escucha, pega y juega al bingo***

**2. 🎲 Escucha a tu profesor y pega. Después, juega al bingo.**

		
<b>leer</b>	<b>bailar</b>	<b>nadar</b>
		
<b>hacer la cama</b>	<b>montar en bici</b>	<b>cantar</b>
		
<b>saltar a la cuerda</b>	<b>tocar la guitarra</b>	<b>jugar al fútbol</b>

**Unidad 3**



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 34)

Além disso, no que diz respeito à língua, o léxico, as funções de comunicação e a gramática também desempenham um papel fundamental no desenvolvimento do estudante. No que diz respeito ao léxico espanhol, sua utilização é ampla e diversificada nas expressões. Em termos simples, o livro didático "Colega" proporciona um ensino básico relacionado ao cotidiano das crianças, o que torna o aprendizado mais fácil e atraente ao ser trabalhado em um contexto próximo à realidade do aluno. Além disso, mencionam-se termos vivenciados por elas em contextos como: *Olá! ¿Cómo estás?* (*Saludos y despedidas, estado de ánimo y otros*); *días de colegio* (*Días de la semana, colores y otros*); *¡Ven a mi fiesta!* (*Meses del año, fiesta de cumpleaños y otros*); *Soy así* (*parte de cuerpo, ropa y otros*); *Érase una vez* (*animales salvajes y otros*); *Me gusta la fruta* (*frutas, plantas e outros*), além do tema animais de estimação da página 55, que mostra a origem do personagem principal pelas autoras e que originou o título do material didático.

Figura 11 - Atividades de comunicación funciones: 3. Observa e lê; 4. escrita



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 55)

Por outro lado, nas funções de comunicação, são explicitadas as formas de *saludar*, *despedirse*, *preguntar*, *deletrear*, *presentar*, *decir*, *jugar*, *pedir*, *situar*, *responder*, *comprender*, *representar*, *descubrir*, *hablar* e *otros*. A gramática que inclui também a preparação dos principais verbos mais utilizados no cotidiano, como: *llamarse* (*singular*), *estar* (*singular*), *tener* (*singular*), *ser* (*singular*), *saber* (*singular*) + *infinitivo*, *gustar* (*singular*) + *infinitivo*, *poder* (*singular*) + *infinitivo*, *ponerse* (*singular*), *llevar* (*singular*), *querer* (*singular*), *preferir* (*singular*), *costar* (*singular y plural*): *Cuesta/cuestan*. Além dos artigos definidos singulares: “*El*” (*o*), “*La*” (*a*); “*Este*” é utilizado como substantivo masculino, “*Esta*” para substantivos femininos, “*Mi*” pronome possessivo similar no português ao “meu” ou “minha”, “*un*” (*um*) e “*una*” (*uma*) são artigos indefinidos singulares, Negar: *es-no es*; gêneros: *abuelo/a, contento/a*.

No início, cada uma das seis unidades propõe atividades como áudios, escrita, jogos, práticas em dupla ou grupo, leitura, colagem de imagens, seleção de um país para a seção “Colega por el mundo”, criação de um projeto (Nuestro Proyecto) e, ao término do capítulo, o tópico YA SÉ..., que funciona como uma revisão do material estudado durante a unidade. Essas atividades se fundamentam em situações cotidianas vivenciadas pelas crianças. Ao analisar e conectar a capa com a ilustração, a criança tem estimulada sua curiosidade e sua imaginação ao

participar de atividades envolvendo um cachorro de pelúcia que fala, possibilitando que ela aprenda de forma lúdica e cativante.

Além disso, um "perro de peluche Colega" que atrai as crianças da educação infantil em relação à turma de espanhol, com a finalidade de estabelecer uma ligação emocional e de identidade com os colegas, promovendo a autonomia e a responsabilidade nos estudantes. Outro fator interessante notado é que todas as páginas são coloridas com tons que motivam o interesse e a vontade de conhecer os nomes das cores que estão sendo trabalhadas, estimulando a criatividade, imaginação e a ludicidade. No entanto, há desenhos incolores que estimulam as crianças a usar suas habilidades cognitivas (atenção, memória, linguagem, raciocínio e percepção). Isso ocorre porque a ludicidade das cores (particularmente em jogos e brincadeiras) melhora a percepção visual, memória, criatividade e aprendizado, facilitando a compreensão do idioma espanhol nesse contexto.

Diante do exposto, esta análise leva ao terceiro capítulo, resultado deste trabalho de verificação e reflexão sobre a presença do lúdico, que se alinha aos outros conteúdos do índice (primeiro, segundo, quarto, quinto e sexto). Isso ocorre porque todos os temas visam os mesmos objetivos, embora abordem assuntos distintos e específicos no processo de aprendizado. Dando continuidade ao raciocínio sobre o material didático entre os seis temas descritos que será feita a análise, é escolhido o tema da unidade 3, que está dividida em quatro lições, cujo objetivo é enfatizar a temática: *¡Ven a mi fiesta!*, como está sendo apresentado na ilustração da página 28 da atividade 1, que trabalha com áudios de Lee y canta (dos meses): nessa atividade, o Colega se refere a um divertido e alegre cachorro de pelúcia, que motiva as crianças a aprenderem os nomes dos meses em espanhol, utiliza uma canção que envolve a leitura e dança como motivação, assim, o professor, ao colocar o áudio com a pista 21 (canción: *San Fermín*) para os alunos escutarem e cantarem, ajuda a memorização e aprendizagem do conteúdo apresentado de uma forma bem-humorada e interessante. Ainda acerca do capítulo, podemos destacar o exercício 2. *Escucha y señala*: neste momento, um áudio de pista 22 (El calendario), da forma que está sendo demonstrado na ilustração 2 da atividade da página 28, os meninos e as meninas escutam e apontam no desenho o que escutam sobre os dias, o mês e semanas no calendário ilustrado no livro, destacando que é necessário que o professor repita uma segunda vez para que possam escutar, apontar e repetir a atividade. Ademais, como estudo, memorização e aprendizado da fonética, os estudantes podem buscar na música palavras que contenham os sons das letras (J, V e B).

Figura 12 - Atividades de léxico, p. 28: 1. lee y canta; 2. escucha y señala.

**Unidad 3.** ¡Ven a mi fiesta!

**1. Lee y canta.**

**LOS MESES**

Uno de enero,  
dos de febrero,  
tres de marzo,  
cuatro de abril,  
cinco de mayo,  
seis de junio,  
siete de julio,  
¡San Fermín!

**2. Escucha y señala.**

Lunes	Martes	miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1 uno	2 dos	3 tres	4 cuatro	5 cinco	6 seis	7 siete
8 ochos	9 nueve	10 diez	11 once	12 doce	13 trece	14 catorce
15 quince	16 dieciséis	17 diecisiete	18 dieciocho	19 dieciochenta	20 veintea	21 veintiuno
22 veintidos	23 veintitres	24 veinticuatro	25 veinticinco	26 veintiseis	27 veintisiete	28 veintiocho
29 veintinueve	30 treinta	31 treinta y uno				

**3. ¿Qué día es hoy?**

Hoy es ..... de .....

AHORA YO

Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 28)

Sobre o tema "*Mi cumpleaños*", como continuidade à Lição 1, atividade 4. Escucha y repite los meses da página 29. Depois que o professor ensina aos estudantes a pronúncia dos meses (*Enero, Febrero, Marzo, Abril, Mayo, Junio, Julio, Agosto, Septiembre, Octubre, Noviembre e Diciembre*), é hora de ouvir o áudio da pista 23 (*Los meses del año*). É importante explicar as pronúncias e reproduzir a parte sonora da atividade pelo menos três vezes para que os alunos escutem e repitam o que ouviram, garantindo que compreenderam o significado. Seguindo a mesma abordagem pedagógica, é hora de praticar a leitura da maneira como se observa no exercício 5. *Lee y practica con tus compañeros*, da mesma página 29 como ilustrada no desenho. Para tornar o aprendizado mais divertido e lúdico, os alunos poderiam se sentar em círculo. Nesse momento, o professor pediria que cada aluno lesse e indicasse na apostila, no desenho, o dia e o mês do seu aniversário. Exemplo: me llamo María, mi cumpleaños son dieciséis de enero e desse modo, segue a roda até que todos os estudantes participem da brincadeira. Por último, a atividade final da página 29, ilustrada pela imagem, é representada pelo ícone de um lápis, simbolizando a escrita: 6. *¿Cuándo es tu cumpleaños?* O desenvolvimento da escrita em espanhol envolve a prática da escrita, na qual cada aluno registra o dia e o mês do seu aniversário no espaço reservado para resposta em seu material didático,

após a fala. Ao longo de cada exercício, observamos que as autoras utilizam ícones para indicar e direcionar os alunos sobre qual das quatro habilidades (ouvir, falar, ler e escrever) deve ser destacada em cada atividade.

Figura 13 - Atividades de *Comunicación funciones*, p. 29: 4. Escucha y repite, 5. Lee y practica, escribe



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 29)

Na próxima temática "*En mi casa...*", a tarefa 1 da página 30, *Escucha y lee*: (descrição da casa), deve ser realizada com o áudio da pista 24 (La casa de Ana) apresentado na gravura. Nesse áudio, a personagem Ana do livro Colega Vuelve 1 descreve sua casa (*la cocina, El dormitorio...*), local onde sua festa de aniversário acontecerá. Atualmente, na atividade 2, o estudante aprende a designação em espanhol de alguns móveis e a localização de cada cômodo da casa. *Escucha, canta y juega (brinca-deira de roda infantil)*: ao reproduzir o áudio da pista 25 (*Canción: Esta es mi casa*), as crianças são incentivadas a ouvir e cantar a música, além de brincar com as palavras em roda. Simultaneamente, elas praticam os sons das letras (H, I, J, K, L, M, N, A) e aprendem o alfabeto espanhol, suas pronúncias e os sons das palavras presentes na letra da canção. É importante destacar que essa prática de aprender algumas letras do alfabeto e sua pronúncia é fundamental para o desenvolvimento da fala da criança ao aprender o idioma espanhol. Assim, em conjunto com seus colegas, na Lição 2: "...*preparo mi fiesta*": 3. *Practica con tus compañeros*, várias frases serão formadas e, junto com os colegas, cada uma das perguntas será completada com as partes da casa onde os objetos estão, por exemplo, "*La cama*

*está en...". (el dormitorio); El sofá está en... (el salón)* recordando a lição já vista anteriormente.

Figura 14 - Léxico (casa: *habitaciones y muebles*), p. 30: Escucha y lee



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 30)

Por fim, chega a hora mais aguardada pelas crianças de trabalhar com as cores em espanhol, um dos componentes mais relevantes para a motivação do lúdico, especialmente no ensino infantil: o exercício 4. *Observa y lee la invitación de Ana* da página 31. A personagem Ana vai produzir os convites de seu aniversário para serem distribuídos para os convidados de sua festa. Assim, os alunos usaram a criatividade para criar cartões comemorativos, como o exemplo para convidar a Júlia, usando as cores rosa, laranja, roxo, cinza e outras, em uma atividade de interação entre os colegas de classe. Criar convites coloridos enquanto se aprende a escrever e a pronunciar as cores em espanhol.

Figura 15 - Léxico (colores) e Projeto (preparar uma invitación de cumpleaños), p. 31: observa y lee



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 31)

Para esta parte da análise, o tema sugerido pelas autoras no material didático é: ¡Feliz cumpleaños! Um dos temas de que elas mais gostam é o dia do seu aniversário, ocasião para se divertir e interagir com os amigos. A atividade 1 me pareceu bastante interessante: *Escuta e canta, escrita*: com o áudio de pista 26 (*Canción: Cumpleaños feliz*) da página 32. Nesta fase, os estudantes ouvem, cantam e aprendem a canção de "Feliz Aniversário" em espanhol, o que considero muito importante, pois reforça o enfoque cultural que, em minha opinião, é essencial em um material de ensino de qualidade. Na atividade 2, praticar a escrita: *Pregunta a tus compañeros y escribe* da página 32, valorizo positivamente a tentativa das autoras de se concentrarem na fala e na escrita, considerando-a uma oportunidade para recordar e praticar o conteúdo como forma de aprendizado da língua estudada, neste caso, o espanhol. No entanto, como análise crítica construtiva, acredito que poderia ter sido proposta uma atividade que abordasse as expressões idiomáticas e costumes ou que enfatizasse o significado da canção. Isso porque a letra da música é uma expressão intensa e festiva de celebração de aniversário, que ressalta a importância de cada pessoa e o valor de comemorar a vida. Além disso, a mensagem transmite um sentimento de agradecimento e reconhecimento da vida do aniversariante. Exemplos de tarefas incluem: Como se diz "feliz aniversário" em espanhol? , Como são as celebrações? (expressões e gírias) relacionadas a aniversários. Em suma, comemorar aniversários em países de língua espanhola é uma vivência cheia de alegria, tradições e manifestações calorosas. Ao aprender a dizer "feliz cumpleaños" e outras expressões semelhantes, você se vincula não só à língua, mas também com a diversificada cultura

hispânica, como forma de aproximar os alunos da língua-alvo. Lembre-se de que cada palavra e atitude pode fazer o dia de alguém ser especial. Parece-me que o exercício apresenta a mesma estrutura de uma atividade realizada anteriormente, na qual cada aluno pergunta ao colega a data do seu aniversário (*¿Cuándo es tu cumpleaños?*). E, posteriormente, registrar o nome e a data, o que acaba se tornando repetitivo e fazendo com que a criança perca um pouco o interesse em prosseguir com as atividades subsequentes da unidade.

Figura 16 - Léxico e cultura (Fiesta de cumpleaños), p. 32: Escucha y canta



Fonte: Colega Vuelve 1 (2023, p. 32)

Nesta seção, na Lição 3: *¿Sabes bailar?* Leitura: *Observa y lee*: os alunos observam o desenho, leem e comentam o que veem. Assim, o professor vai saber se os estudantes estão tendo dificuldade na leitura e observação do conteúdo proposto em língua espanhola e assim avaliar se estão aprendendo com facilidade. Acredito que esta seja uma atividade avaliativa interessante para os alunos. Ao realizar a atividade 4: *Escucha y repite*, cada estudante irá reproduzir o que escuta no áudio da pista 27 (*Yo sé*), em que aprenderão os números e alguns verbos em espanhol. Para tornar a atividade mais dinâmica e divertida, converta-a em um jogo no qual cada participante repete a fala em espanhol de um personagem e tenta imitar as diferentes formas de falar como se fosse o próprio personagem. Assim, podem ler cada história de maneira independente, criativa e divertida. É nesse momento que o professor vai saber se os alunos estão aprendendo. Quando, em dupla, um faz a pergunta e o outro responde, podendo o professor observar a pronúncia usada no idioma pelo aluno e as frases formadas, analisando a

gramática. Agora, na tarefa 5. *Habla con tus compañeros*. Na página 33, será discutido um outro tema que geralmente é considerado como complemento escolar: os esportes. Nesta tarefa, os estudantes analisam os desenhos e questionam os colegas se têm habilidades para realizar atividades como nadar, pular corda, jogar futebol e andar de bicicleta. Na atividade 6: *¿Sabes montar en bici?* O objetivo é promover a prática da escrita em espanhol. Portanto, ao escrever essa frase no quadro em sala de aula, o professor deve pedir que cada aluno responda com “Sí”, “No” ou “no muy bien”, como uma atividade que estimule a participação e a independência dos alunos.

A unidade 3 aborda o tema "*A mí me gusta...*". A tarefa 1. *Escute e numere* a página 34 do livro didático. A habilidade de escuta do aluno é avaliada ao ouvir o áudio da pista 28 (A mí me gusta), com base na interpretação de cada um ao numerar a ilustração que representa a resposta correta. É importante ressaltar que existem muitas atividades lúdicas, apresentadas como jogos ilustrados em cores vibrantes para atrair a atenção das crianças. Contudo, existem também ilustrações em preto e branco, nas quais o estudante deve utilizar os adesivos fornecidos ao final do material didático para colar, conforme demonstrado na atividade prática 2. *Escucha a tu profesor y pega. Despues, juega al bingo*, uma forma lúdica de diversão, que propõe um jogo de bingo para memorização do assunto estudado. A tarefa de escrita 3. *¿Qué te gusta hacer?* Achei interessante porque é uma chance de aproximação entre professor e aluno para entender os gostos esportivos dos estudantes em seu tempo livre e conhecer cada um deles individualmente. Isso gera confiança, o que será fundamental para o aprendizado do espanhol, já que o foco está na rotina da criança.

**Figura 17 - Léxico (acciones): *Escucha y repite* e Comunicación funciones (Preguntar y decir), p. 33: *Habla con tus compañeros***

**4.  Escucha y repite.**

Uno Yo sé leer.	Dos Yo sé bailar.	Tres Yo sé ladear.
Cuatro Yo sé hacer la cama.	Cinco Yo sé cantar.	Seis Yo sé tocar la guitarra.

**5.  Habla con tus compañeros.**

¿Sabes nadar? Sí  No  No muy bien 

  
**nadar**

  
**saltar a la comba**

  
**jugar al fútbol**

  
**montar en bici**

Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 33)

Outra atividade relacionada à língua espanhola que me chamou a atenção foi a Lição 4 Proponer y pedir permiso: Escucha el diálogo, na qual os estudantes ouvem um áudio da pista 29 (¿Jugamos al fútbol?). E aprendem a ser corteses, usando "por favor" e "com licença" para se juntar às brincadeiras, servindo como um excelente exemplo a ser aplicado em sala de aula. Como uma abordagem divertida para o aprendizado, pode-se montar um pequeno teatro, selecionando três alunos para atuarem como personagens da narrativa, dialogando em espanhol de forma descontraída e animada, o que facilita o processo de aprendizagem do idioma. Em conclusão, a unidade ainda disponibiliza duas atividades práticas. A primeira atividade em dupla é a lição 5. A atividade com seus colegas na página 35 oferece uma oportunidade para praticar a observação, a fala, a escrita e a compreensão de algumas brincadeiras infantis, como corda, bola, pião e bolinhas de gude. O último exercício da lição 6 envolve praticar a escrita da seguinte frase: *¿Jugamos a las canicas?* É o momento de explorar o significado das palavras, especialmente a palavra "*canicas*". Essa expressão é comumente utilizada em português em brincadeiras infantis, sendo conhecida como "bolinhas de gude". Trata-se de um jogo em que duas pessoas competem entre si para tirar as bolinhas de gude do adversário em um período de trinta minutos, com uma divisão inicial de dez bolinhas para cada um. E, sem entender o significado da expressão "*canicas*", torna-se difícil a compreensão. Após descobrir o significado da pergunta em português, o aluno responde a ela, praticando a escrita em espanhol.

**Figura 18 - Comunicación funciones (Pedir permiso para hacer algo), significado das palavras e Gramática [verbo: poder (singular) + infinitivo], p. 35: Practicar y jugar**

**5. Practica con tus compañeros.**

—¿Puedo jugar a ..... la comba....., por favor?  
—Sí, claro.

la comba      la pelota      la peonza      las canicas

**6. ¿Jugamos a las canicas?**

AHORA YO

Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 35)

Neste capítulo também é apresentada uma parte do conteúdo que considero fundamental para o ensino de espanhol infantil: “o cantinho da leitura”, ¡A leer! De temática ‘*El cumpleaños de Chema*’. Nessa atividade 1, *Lee y escucha* da página 36, está representada por uma história

em quadrinhos que é contada em áudio pela pista 30 (*Comic: El cumpleaños de Chema*). Nesta parte, um cachorro de pelúcia motivador e lúdico de nome Colega, que faz companhia às crianças menores ao longo do livro, demonstra ao aluno a importância da leitura e indica sua coleção de leitura do livro de coleção Colega Lee, de modo que cada história das unidades vem acompanhada de uma pasta com ilustrações e significados das palavras sobre aquele assunto relacionado a cada capítulo. Neste contexto, a história de aniversário de Chema faz uma recordação sobre o assunto estudado.

Figura 19 - Leitura (Cómic: El cumpleaños de Chema), p. 36: lee y escucha

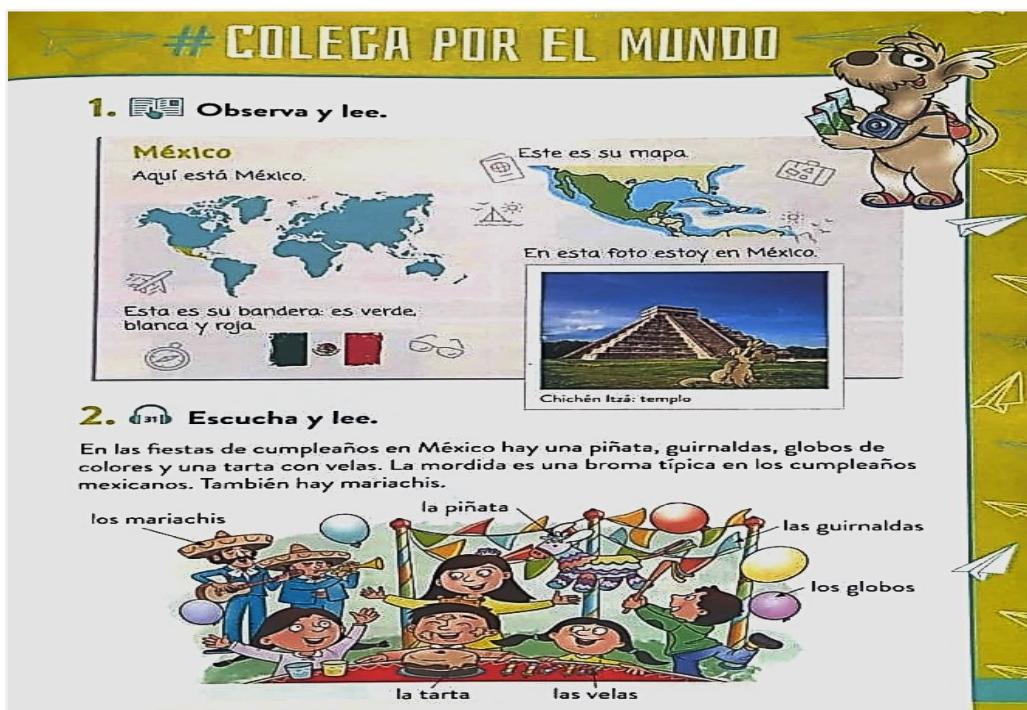


Fonte: Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 36)

No penúltimo tópico, "Colega por el mundo", o cachorrinho de pelúcia relata sua viagem ao México. A atividade envolve a leitura: observa e lê (México). Uma foto do colega é mostrada ao lado do templo de Chichén Itzá, localizado em seu sítio arqueológico na península de Yucatán, no México. Com a explicação do professor, o aluno terá a oportunidade de aprender sobre a cultura do país, em que a Pirâmide de Kukulcán, também conhecida como El Castillo, é um símbolo da arquitetura maia. Além disso, pode-se trabalhar com os alunos o mapa, mostrando onde o país está localizado e sua bandeira, relembrando as cores que foram estudadas anteriormente.

Volto a afirmar que é muito importante e que devemos, ao longo das aulas de espanhol, contemplar a parte cultural, pois conhecer as tradições e costumes dos países ajudará na aprendizagem de idiomas, mas também para o desenvolvimento pessoal e social dos alunos no que diz respeito ao conhecimento de mundo. Assim, para enriquecer a experiência cultural, recomenda-se o uso do áudio da pista 31 (Colega en México) da prática 2 *Escucha y lee (fiestas de cumpleaños en México)*. Neste áudio, é narrada uma festa de aniversário típica do México, mencionando palavras que podem ser desconhecidas para os alunos, a fim de despertar sua curiosidade quanto ao significado. Além disso, ilustrações coloridas, brincadeiras, decorações, bolo e doces típicos do México ajudam a reforçar as tradições mexicanas.

Figura 20 - Atividades de cultura (País: México) p. 37: 1. Observa y lee , 2. Escucha y lee



Fonte: Colega Vuelve 1 (2023, p. 37)

Por último, é importante ressaltar uma abordagem das autoras que envolve o lúdico não apenas em jogos e brincadeiras, mas também na criatividade e autonomia dos estudantes. Assim, elas criam o conteúdo: *Nuestro Proyecto*, que é dividido em duas seções. A primeira é *observa y elabora una tarjeta (una invitación de aniversario)*. Neste item, as crianças, usando suas imaginações e criatividade, criam um cartão de aniversário, convidando um amigo para a comemoração.

Figura 21 - Atividade de criação de projeto feito à mão (Nuestro Proyecto), p. 38: observa y elabora una tarjeta



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 38)

Logo em seguida, vem a segunda parte, titulada: *Invita a tu amigo*, em que o convite é entregue ao convidado. Finalmente, podemos observar na página 39 a temática: ‘em YA SÉ...’ um tópico em que o professor, juntamente com seu cachorrinho de pelúcia, o Colega, recordam todos os conteúdos estudados na unidade 3, avaliando a evolução no aprendizado dos alunos e, ao final, Colorea: *EL ESPAÑOLES ...* como demonstrado na página 39: três ícones que simbolizam a satisfação do aluno em relação ao seu aprendizado em espanhol.

Figura 22 - Revisão dos conteúdos apresentados no capítulo 3, p. 39



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 39)

Para concluir a avaliação do material didático do curso de espanhol, minha primeira experiência com o lúdico na leitura escolar aconteceu quando eu tinha sete anos. Minha mãe me presenteou com meu primeiro livro, "A Ratinha Presunçosa", uma obra infantil em português. Durante minha alfabetização na infância, tive a oportunidade de conhecer essa história. As autoras citam-no como exemplo na unidade 5, capítulo das páginas 52 e 53, no que diz respeito à história infantil em espanhol, com o tema Érase una vez...: áudio: *Escucha y lee* (História em quadrinho), ... *La Ratita Presumida*. O aspecto lúdico, como elemento motivador, permitiu que eu estabelecesse uma ligação com experiências vividas durante minha formação primária e acadêmica, utilizando a diversidade cultural presente nas aulas de espanhol. Isso ocorreu por meio de um entendimento prévio do conceito de lúdico, que foi aprimorado ao longo da minha graduação, o que resultou na elaboração do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Figura 23 - Conto infantil em espanhol (*La Ratita Presumida*), pp. 52 e 53: Escucha y lee



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, pp. 52 e 53)

Assim, incorporar o elemento lúdico como motivador é essencial na educação infantil para trabalhar as cores no desenvolvimento cognitivo. Isso ajuda nas aulas de espanhol ao estimular a memória, percepção, comunicação e criatividade. A aprendizagem do idioma é facilitada por meio de atividades como brincadeiras, jogos e leitura nas fases iniciais da alfabetização. Dessa forma, contribui para uma melhor compreensão e adaptação do iniciante à língua-alvo, que neste caso é o espanhol, adotando uma metodologia que desenvolva habilidades mentais como resolução de problemas, linguagem, memória e raciocínio. Isso torna o ensino de espanhol mais engajado e participativo, resultando em um aprendizado mais divertido e leve dos conteúdos.

Além disso, é um recurso abrangente para o ensino de espanhol que acompanha o livro do aluno e o caderno de exercícios: uma pasta (carpeta de láminas) contendo um jogo de memória (para recortar), personagens de histórias infantis (para recortar) e um dicionário ilustrado de frases das seis unidades. Isso visa estimular a ludicidade, desenvolvendo não

apenas as habilidades sociais, emocionais, cognitivas e motoras, mas também fazendo com que a criança se sinta mais engajada e satisfeita com o processo de aprendizagem.

Dessa maneira, o caderno de exercícios Colega vuelve 1 segue a mesma sequência do livro do aluno, porém, com atividades que estimulam as quatro habilidades: leitura, fala, escuta e escrita, relembrando os conteúdos estudados, utilizando recurso lúdico e motivador como incentivo ao aprendizado da língua espanhola, tendo nas 6 unidades em cada página um assunto sobre o capítulo e, ao final, o *repaso*, ou seja, uma análise do tema dos exercícios revisto. Ao término do livro "El mundo digital de colega", há um conteúdo motivador com atividades divertidas que encorajam os estudantes a interagir com o universo tecnológico, conforme ilustrado na página 76, além de estimular a leitura de contos literários. Além disso, indica aos professores recursos digitais em espanhol para cada unidade e para o avanço do curso em sala de aula.

**Figuras 24 - Material digital com atividades de várias tipologias e áudios para download; diálogos e músicas, p. 76**



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 76)

Ademais, o acompanhamento de áudio é fornecido ao final da unidade por meio de pistas que o colega ao lado escuta com fones de ouvido. Como qualquer recurso lúdico e de qualidade, uma frase inspiradora na última página do livro de classe para motivar o estudante a continuar aprendendo espanhol: ¡Hasta el curso que viene!

**Figura 25 - Material digital com atividades de várias tipologias e áudios para download; diálogos e músicas,p. 76**



Fonte: Hortelano e Hortelano (2023, p. 78)

Certamente, trata-se de um material de apoio que inclui recursos pedagógicos envolventes e interessantes, abordando as quatro competências (leitura, fala, escuta e escrita) exigidas pelo Marco Comum Europeu de Referência (MCER) para línguas estrangeiras, especificamente o espanhol, neste contexto de análise, com o objetivo de garantir um ensino de alta qualidade. Sem dúvida, é um livro que não só apresenta atividades divertidas e cativantes, mas também incorpora itens cotidianos e músicas que ajudam na associação de cores e na memorização em espanhol. Além disso, o material inclui uma metodologia que abrange atividades com jogos, músicas e histórias infantis. Logo, a criança aprende espanhol de forma divertida.

#### 4.2 Lola y Leo

O livro do aluno, intitulado "Lola y Leo", também de nível A1, é o segundo recurso didático de espanhol para crianças a ser analisado. Os autores são Marcela Fritzler, Francisco Lara e Daiane Reis, e a edição foi publicada em 2016 pela editora Difusión. Certamente, o elemento lúdico é evidente na capa por meio do contraste entre as duas cores primárias e

atrativas, o amarelo e o azul. Essas cores não podem ser derivadas de outras, mas podem gerar tons diferentes quando misturadas. Em outras palavras, são cores que dão vida a outras colorações, o que favorece a prática lúdica, visual e dinâmica.

**Figura 26 - Apresentação da capa do livro Lola y Leo**



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016).

Os ícones de Lola e Leo, apresentados na página 3 do material didático, ilustram a ludicidade por meio de ações como *escuchar, hablar, repetir, escribir, dibujar, recortar, mirar, relacionar, jugar, representar, cantar, señalar, leer e hablar con tus compañeros*.

**Figura 27 - Os ícones de Lola e Leo, p. 3: Uma metodologia de ensino lúdica e visual usada para ensinar crianças a entender o vocabulário e os princípios básicos da língua espanhola**



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 3)

O material didático dedica duas páginas para explicação do material, nas páginas 4 e 5, titulado de como *son las unidades de Lola y Leo*. Assim sendo, *la página de entrada* contém

cada unidade com uma "doble página", ou seja, uma ilustração em que as duas páginas do material didático estão uma frente à outra, formando assim uma única ilustração que tematiza o assunto referente ao capítulo, com uma pista de áudio que estimula o conhecimento prévio dos alunos por meio do som. A partir de *Las LUPAS*, divididas em três seções, que trabalham cada conteúdo da unidade com uma imagem resultante da ilustração principal e que é analisada por meio de um diálogo. Logo, o aprendiz pratica (lendo, escutando, representando, colorindo, recortando, cantando, entre outros). Nesse contexto, são sugeridas algumas atividades intituladas "Ahora tú", direcionadas a tarefas colaborativas e dinâmicas, e outra chamada "*Un poco más*", que fornece conteúdos extras.

A seção "*Mis palabras*" na página 5, bem como jogos, áudios, atividades de colorir e outros recursos, compõem o léxico da unidade. Assim, a seção da Gramática visual y sonidos é criada para que o estudante aprenda de forma objetiva, descritiva e divertida uma gramática fundamentada em ilustrações, formas e cores. Da mesma forma, os sons trabalham a fonética e ressaltam as palavras mais desafiadoras em espanhol. Dessa forma, na seção "*Con las manos*", a unidade é concluída com uma atividade prática executada em sala de aula, *¡Y MÁS!* No final do material didático, podemos encontrar itens para descobrir o mundo das Interculturalidades relacionados à família, música, dança, arte, comida e animais, acompanhados de ilustrações para recortar e realizar várias atividades. Esses itens são considerados materiais recortáveis.

**Figura 28 - Síntese das unidades do material didático *Lola y Leo*, pp. 4 e 5**



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, pág. 4 e 5)

Assim como o material didático "Colega Vuelve 1", nota-se que "Lola y Leo 1" disponibiliza conteúdos digitais extras em um ambiente tecnológico que inclui o canal de áudio, letras de músicas, vídeo para aprender o alfabeto, seções de gramática visual, material recortável, jogos utilizados como ferramenta recreativa no ensino de espanhol para crianças e um léxico. Ademais, inclui uma tabela de conteúdo na página 6 e um índice na página 7, que se distingue pela unidade 0. No entanto, apresenta as sequências de capítulos 1, 2, 3, 4, 5 e 6, com conteúdos semelhantes à comunicação (comunicación). Esses conteúdos abordam: saudação e despedida, apresentação, perguntas, felicitações, informações, expressão de qualidades, redação de uma casa, manifestação de desejos, preferências em relação a animais de estimação e outros. Assim como no léxico: nacionalidade, cores, família, números, expressões, rotina escolar, dias da semana, alimentos, animais de estimação e mais; gramática: verbos *llamar, ser, tener, haber, estar, gustar*, artigos (*un/una*), preposição (de), artigo definido (*el, la, los, las*), possessivo (*mi, tu, su*) e outros.

De maneira semelhante, sons das letras (sonidos): ñ, r, l, j, z, ch e atividades manuais (con las manos) para executar em sala de aula. Segundo os autores, os personagens são originários de dois países distintos: Lola é uma garota espanhola e Leo é um garoto mexicano. Assim, o aspecto cultural se restringe a duas culturas, fazendo com que os estudantes aprendam somente sobre essas nacionalidades. Penso que as observações dos autores a respeito desses países específicos têm um objetivo positivo. Entretanto, como sugestão construtiva, eu apontaria que o livro "Lola e Leo", apesar de oferecer mais elementos culturais (imagens, músicas e jogos) ao abordar narrativas que refletem um universo mais lúdico e variado com personagens de diferentes valores, culturas e costumes, não proporciona aos alunos uma visão de mundo mais ampla em relação a outras nacionalidades, limitando-se ao conhecimento da cultura de apenas dois países: Espanha e México. Ao interagir com diferentes culturas, poderiam supor que todos os países de língua espanhola têm o mesmo modo de pensar. Em outras palavras, as aulas de espanhol devem ser envolventes para os estudantes, ampliando seus horizontes, para que possam aprender a língua com maior motivação e independência. Apesar de o livro dar destaque ao aspecto cultural, não proporciona ao estudante a chance de conhecer lugares que o interessem. Ao final dos capítulos, podemos encontrar o tema: *Descubrir el mundo*, com ênfase nos capítulos 1 (a família, a música e a dança), 2 (a arte de Frida Kahlo e Joan Miró) e 3 (comidas do mundo, animais do mundo).

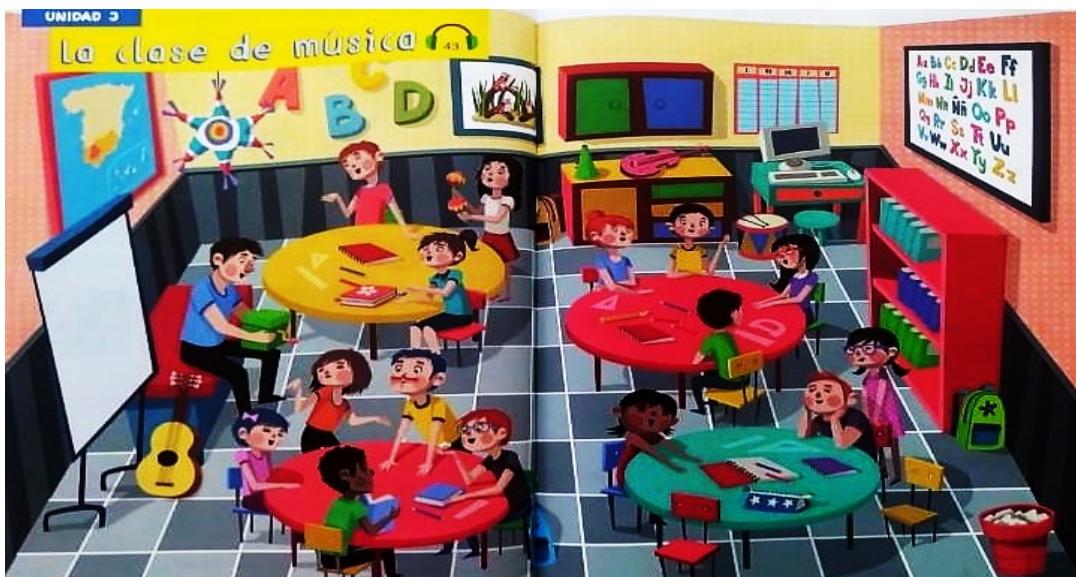
**Figura 29 - Apresentação da tabela de conteúdos (tabla de contenido) e índice, pp. 6 e 7**

Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, páginas 6 e 7)

Da mesma forma, examinaremos o capítulo 3, que se destaca pelo tema: a classe de música, uma abordagem distinta para mostrar como o lúdico é um elemento motivador presente no material didático Lola y Leo 1. A opção por essa unidade se deu pelo fato de ser uma novidade em comparação ao livro Colega vuolve 1. A unidade 3 trata de um assunto específico: La clase de música, que abrange não só a utilização de áudios com músicas, mas também a compreensão e um projeto de fabricação de instrumentos musicais dentro do contexto cultural do país. Acredito que esse é um assunto interessante e enriquecedor para o crescimento das crianças, pois ajuda tanto na construção de sua identidade e autonomia quanto no desenvolvimento de sua responsabilidade e afetividade. Parece-me que essa atitude pode estabelecer nos alunos uma conexão de segurança com a escola e com os professores, o que contribui para a resiliência emocional no contexto escolar. Nesse contexto, é um importante diferencial pedagógico nas aulas de espanhol, tanto o uso da ludicidade como ferramenta motivadora em sala de aula quanto as atividades que promovem a diversão e o crescimento social, emocional, cognitivo e motor das crianças, estimulando a curiosidade, a imaginação e a interação.

Assim, ao examinarmos a unidade 3, La clase de música, notamos uma "doble página" que apresenta uma ilustração de uma sala de aula, evidenciada pela presença de instrumentos musicais e cores que atraem o olhar. É evidente que se trata de uma turma de educação musical infantil, com a presença do lúdico nas cores chamativas, como nos desenhos com objetos que despertam a curiosidade e a imaginação dos estudantes. Pode ser vista nas páginas 32 e 33 do recurso pedagógico.

**Figura 30 - Desenho que ocupa uma página dupla, representativa dos temas discutidos na unidade 3 (La clase de música), pp. 32 e 33**



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, pp. 32 e 33)

Posteriormente, na página 34, começam as atividades com o tema: Con lupa 1, que abrange 5 tarefas: 1. *Mira y escucha*: um áudio da pista 44 é reproduzido pelo professor em sala de aula, enquanto os alunos escutam e observam simultaneamente um desenho colorido no livro. As cores vibrantes e alegres, como amarelo, vermelho, laranja, rosa e verde, geralmente preferidas pelas crianças, estão associadas à estimulação, felicidade e vitalidade, despertando o interesse, a imaginação e a curiosidade dos pequenos. Na sequência, a atividade 2. *Escucha y repite*: *cuando los estudiantes escuchan los audios de las pistas 45/47, repiten lo que han aprendido*. Na sequência, na página 34, o exercício 3 *Escucha, mira y responde*: no áudio da pista 46, são citados vários objetos que estão ilustrados no material didático, em que os estudantes fazem as associações conforme as instruções dadas pelo áudio.

**Figura 31 - Comunicación: Sessão (com lupa 1) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades, p. 34: 1. Mira y escucha; 2. Escucha y repite, 3. Escucha, mira y responde**



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 34)

De forma semelhante, na página 34, o quarto exercício. *Colorea y relaciona. ¿Qué hay en la mochila?* É hora de exercitar a escuta, a fala e a escrita relacionadas às cores, visando a memorização e a criatividade das crianças ao associar os desenhos aos objetos escolares. Simultaneamente, ao colorir as gravuras, o cérebro é estimulado a recordar as cores e os objetos em espanhol, tornando o processo divertido e lúdico. Dando continuidade à questão 5. *Ahora tú: Recorta y juega con tu compañero. Memoriza y encuentra “o irmão gêmeo”.* Nesta fase, os alunos aprendem a relacionar objetos iguais e distingui-los, reconhecendo-os em um jogo de tabuleiro infantil de associação de imagens. Ao final, eles recortam as figuras para usar no jogo da memória. A seguir, encontra-se a seção "Un poquito más", na qual aprendem um pouco sobre gramática. Nesse cenário, mencionam-se o verbo ter (*tener*), as expressões afirmativas (*Sí*) e negativas (*No, no*) e um advérbio de lugar em espanhol que indica um local próximo ao interlocutor.

**Figura 32 - Léxico: Seção (*com lupa 1*): Atividades: 4. Léxico: Seção (*com lupa 1*): Atividades, p. 34: 4. Colorea (colorir) y asociar (relaciona) nomes à imagem de objetos; 5. Recorta, juega, memoriza e encuentra “el hermano gemelo”**

**4** Colorea y relaciona. ¿Qué hay en la mochila?

1. una regla  
2. tres libros  
3. un lápiz  
4. unas tijeras  
5. una goma  
6. un bolígrafo  
7. dos cuadernos  
8. un sacapuntas  
9. un estuche

**5** Ahora tú Recorta y juega con tu compañero. Memoriza y encuentra “el hermano gemelo”.

**Un poquito más**

– ¿Tienes un bolígrafo?  
– Sí, aquí tienes.  
– No, no tengo.

Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 34)

A próxima página aborda o tema "*Con lupa 2*" na página 35, iniciando com a atividade 6 de "*Mira y escucha*". Uma segunda ilustração é exibida com as mesmas características do primeiro desenho da atividade inicial de "*Con lupa 1*", que tinha como tema "*la clase de música*". Nessa atividade, os alunos devem observar a ilustração, que tem formato de fotografia, e ouvir o áudio da pista 49. Em seguida, o próximo exercício: 7. *Escucha y repite*: os estudantes exercitam a fala e a escuta ao reproduzir o conteúdo do áudio, a fim de assimilar o vocabulário em espanhol. Ao continuar, notamos uma tarefa interessante que os estudantes irão realizar na atividade 8. *Suma, resta y colorea el tambor*. Uma atividade que envolve o raciocínio lógico-matemático, como operações de adição e subtração. Um aspecto distintivo é, em vez de apenas recortar e colar, incentiva a criatividade ao permitir que o desenho seja colorido. A soma, representada no desenho de um tambor com regras que o aluno deve seguir, é o foco do trabalho: de 0 a 10, colore de vermelho (*rojo*); do 11 ao 20, de azul; e do 21 ao 30, de verde. Trata-se de uma atividade lúdica que ensina a soma dos números e os nomes das cores em espanhol de maneira divertida, estimulando o aprendizado da língua espanhola.

Figuras 33 - Léxico: Seção (com lupa 2) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades, p. 35: 6. Mira y escucha; 7. Escucha y repite; 8. Suma, resta e colorea

**CON LUPA 2**

6 Mira y escucha.

7 Escucha y repite.

8 Suma, resta y colorea el tambor.

Del 0 al 10: rojo  
Del 11 al 20: azul  
Del 21 al 30: verde

$17 + 5 =$	$7 + 2 =$
$22 + 5 =$	$24 + 6 =$
$8 + 4 =$	$13 + 2 =$
$5 + 1 =$	$15 + 3 =$

Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 35)

Nesta atividade, noto que os autores enfatizam a independência dos estudantes em tomar decisões sem a necessidade de orientação constante do professor. Na página 35, atividade 9, *Ahora tú: recorta, completa el tablero con dibujos y juega con tu compañero*: um jogo que auxilia na memorização de objetos e números em espanhol. A partir desse ponto, na atividade 10. *Ahora tú: un escucha, lee y canta*. Uma música: 10. *O twist da goma* é demonstrado quando o professor apresenta um áudio da pista 53 com uma música para que os alunos escutem, leiam e cantem. Eles aprendem gramática e vocabulário de maneira divertida e motivadora, por meio de atividades lúdicas. Ao final da página, há uma motivação para continuar aprendendo espanhol: "*Un poquito más*". Nesse momento, são introduzidas as palavras "*muchos y muchas*" e "*pocos y pocas*", além de exemplos como "*libros*", "*cuadernos*", "*gomas*" e "*maracas*". Assim, "*muchos libros*" indica que a letra "*o*" sinaliza o plural masculino tanto em "*muchos*" quanto em "*libros*". "*Muchos*" é o plural do adjetivo "*mucho*" (muito), enquanto "*libros*" é o plural do substantivo "*libro*" (livro). Assim, a combinação de "*muchos libros*" significa "muitos livros".

**Figura 34 - Comunicación:** Seção (*com lupa 2*) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades: Ahora tú, atividades colaborativas e dinâmicas localizadas abaixo do título, p. 35: 9. Recorta, completa y juega; 10. Escucha, lee y canta, Gramática (*Un poquito más*): Pocos/muchos

**9 Ahora tú** Recorta, completa el tablero con dibujos y juega con tu compañero.

¿Qué hay en A1?  
¿Cuántas flautas hay en A1?

En A1 hay flautas.  
24.

**10 Ahora tú** Escucha, lee y canta. *El twist de la goma*.

Aquí vienen las mochilas a contar lo que pasó.  
Nadie se lo imaginaba, pero ella se escapó.  
En la escuela la buscaban en el aula y el salón.  
Todos los niños miraban en el fondo del trombón.

La goma muy inquieta del estuche se fugó a borrar las malas letras que un duende escribió.  
La goma muy blanquita se paseaba por las calles preguntando a los ratones por el duende Malaquita.

Un gato con patines le dijo que el duende estaba en los jardines escribiendo de la escuela nacional.  
Allí fue la goma corriendo a borrar las feas letras de ese duende tan loquito que no quiere aprender.

**Un poquito más**

— ¿Qué hay en la mesa?  
— Muchos libros.  
— Pocos cuadernos.

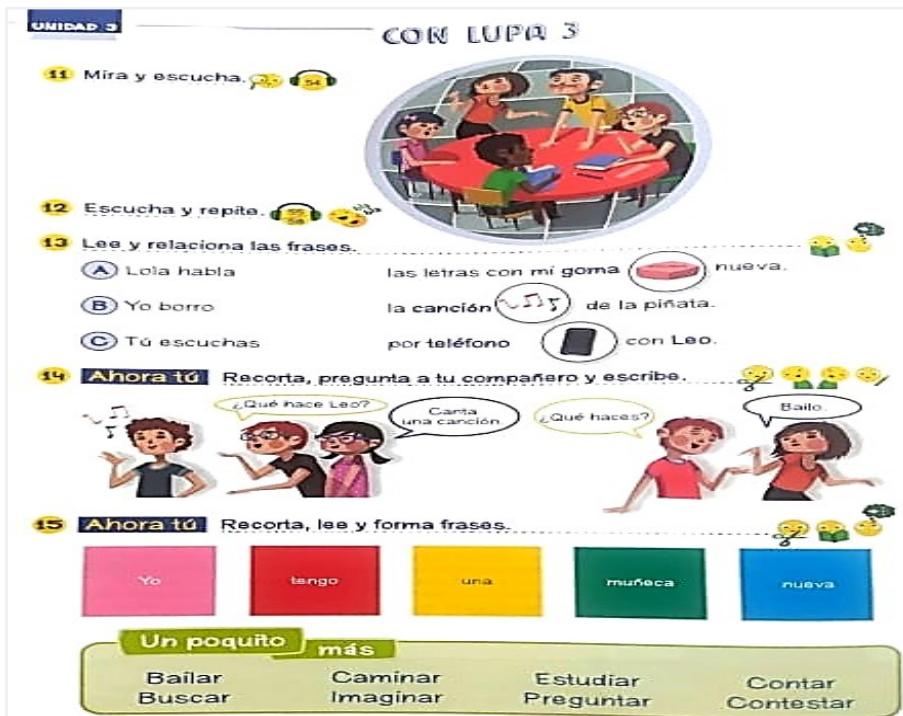
— Muchas gomas.  
— Pocas maracas.

Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 35)

Da mesma forma, em Con lupa 3, com a edição 11. *Mira y escucha*: os estudantes contemplam a ilustração ao mesmo tempo em que ouvem a gravação da pista 54. Dessa forma, na atividade 12, ouça e repita os áudios 55/58. Reitero que, como mencionei em atividades anteriores, são lições repetidas que podem se tornar cansativas e desmotivadoras para o aluno, mesmo que temas diferentes sejam abordados. Após apresentar essa reflexão sobre meu ponto de vista, passo a analisar a atividade 13 *Lee y relaciona las frases*, a qual considerei bastante interessante para o aprendizado, uma vez que envolve a associação de frases que precisam ser completadas, de forma que as expressões, ao serem criadas, façam sentido e, por fim, o exercício 14. *Ahora tú: Recorta, pregunta a tu compañero y escribe*. Ao término do livro, há perguntas que os alunos devem recortar e depois compartilhar com os colegas de classe, respondendo a elas. Ainda neste capítulo, na atividade 15 proposta pelos autores: Ahora tú: 15. *Recorta, lee e forma frases*: um exemplo que transforma o lúdico em um elemento motivador ao ser trabalhado com as cores: vermelho, amarelo, rosa, verde e azul, cores que são atrativas para as crianças, podendo, de forma lúdica, trabalhar com os verbos, artigos, pronomes, substantivos, preposições e advérbios de forma motivadora, por meio de jogos que facilitam o desenvolvimento dos alunos por meio da ludicidade de maneira leve e alegre. Ao término de

cada página, há um estímulo para o aprendizado do espanhol: Un poquito más, que introduz um pouco de gramática e vocabulário das palavras.

**Figura 35 - Gramática y comunicación: Seção (com lupa 3) contendo a imagem principal e os diálogos: Atividades, p. 36: 11. Mira y escucha; 12. Escucha y repite; 13. Lee y relaciona; 14. Recorta, pregunta y escribe; 15. Recorta, lee y forma frases**



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, pág. 36)

Como resultado, *Mis Palabras* trabalha com os ícones: 16. *Mira, escucha y repite*: nessa atividade, ao ser colocado um áudio de pista 59, são trabalhados alguns verbos: (*escribir, cantar, leer, juega, representar, relacionar, escuchar, dibujar, hablar e mirar*) que os alunos vão praticar em espanhol ao observar a escrita, escutar a pronúncia e repetir os verbos para melhor assimilação do espanhol. Assim, na atividade 17, *Recorta y relaciona las imágenes con las palabras*, os estudantes vão *recortar e relacionar las imágenes con las palabras* que, por meio dos ícones ilustrados (*Escucha, Lee, Dibuja, Habla, Canta, Mira, Juega*), os estudantes observam as gravuras ao final do livro e vão recortar, colar no quadro de exercícios, os ícones correspondentes ao verbo, que, de forma lúdica, por meio das cores, expressões e ações dos símbolos visuais, motivam, por meio do quadro elaborado, a montagem que vão associar os desenhos com os verbos adequados. Isso facilita o aprendizado da leitura e escrita dos alunos, especialmente em relação às crianças em fase de alfabetização, e também auxilia a

memorização dos verbos em relação à representação visual dos ícones e *Mira y escribe las en orden* é uma atividade importante na educação infantil, uma vez que possibilita que as crianças desenvolvam o entendimento de frases e palavras. Além de melhorar a habilidade de copiar letras, também desenvolve a compreensão das regras ortográficas, a capacidade de identificar os sons da língua (fonética) e a comunicação eficaz por meio da escrita.

**Figura 36 - Léxico e Gramática: seção Mis palabras: jogos, áudios e atividade de colorir... atividades, p. 37:**  
16. Mira, escucha y repite; 17. Recorta y relaciona; 18. Mira y escribe

Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 37)

Ademais, há uma página dedicada à Gramática Visual/Sonidos, que se concentra no ensino dos verbos e dos sons das palavras, abrangendo 19. *Leia e examine* a página 38, concentrando-se nos verbos *Hablar* e *Hacer* e suas formas conjugadas: (*yo*) *hablo*, (*tú*) *hablas*, (*él/ella*) *habla*, (*yo*) *hago*, (*tú*) *haces*, (*él/ella*) *hace*. 20. *Lee, señala la letra L y escucha*; 21. *Lee, separa las palabras y cuenta*; Lee. 22. *¿Qué es?* Que são atividades lúdicas com o fim de motivar as crianças a aprenderem os verbos e o som das palavras por meio da visualização, audição e músicas infantis, que desempenham um papel crucial no aprendizado do espanhol ao

transformar as aulas convencionais em experiências mais lúdicas, divertidas e eficazes, facilitando a memorização de frases, vocabulário e pronúncia.

**Figura 37 - Gramática visual: Atividades, p. 38:** 19. Lee y mira; Sons (Sonidos): 20. Lee, señala la letra L y escucha; 21. Lee, separa y cuenta; 22. Lee

**UNIDAD 3 GRAMÁTICA VISUAL**

**19 Lee y mira.**

¿Qué hay en la mochila?  
Hay tres libros, un cuaderno y doce gomas.

**SINGULAR**  
un libro nuevo  
el libro nuevo  
una mochila nueva  
la mochila nueva

**PLURAL**  
unos libros nuevos  
los libros nuevos  
unas mochilas nuevas  
las mochilas nuevas

**HABLAR**  
(yo) hablo  
(tú) hablas  
(él/ella) habla

**HACER**  
(yo) hago  
(tú) haces  
(él/ella) hace

**SONIDOS LA ELE**

Libro, papelera, lápiz, mochila, bolígrafo, silla, palabra, él, hablar, amarillo, ella, Lola, Leo, Sevilla, Puebla.

**20 Lee, señala la letra L y escucha.**

Mochila libro bolígrafo lápiz silla papelera palabra regla lunas  
¿Cuántas palabras tienes en tu regla?

**21 Lee, separa las palabras y cuenta.**

**22 Lee, ¿Qué es?**

En la Luna es la primera y la segunda en Plutón.  
En la Tierra no se encuentra y es la última en el Sol.

Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, pág. 38)

Finalmente, a atividade Con las Manos (Mi maracas) possibilita que os alunos conheçam a cultura e criem objetos típicos do país em questão, neste caso, o México. Isso inclui a criação de um instrumento musical bastante característico dessa cultura: as maracas, que têm origem na cultura indígena mexicana. Trata-se de uma atividade prática em que os alunos poderão usar toda a sua inventividade e curiosidade para criar seus próprios instrumentos. Os sons, as cores e a liberdade para criar e imaginar são componentes essenciais das atividades recreativas que serão analisadas. Além disso, os alunos aprenderão mais sobre a cultura mexicana e as pronúncias das palavras em espanhol com os materiais usados para fazer as maracas.

Figura 38 - Sessão con las manos (Mis maracas): conclusão da unidade, uma tarefa prática para realizar em sala de aula



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, pág. 39)

Por fim, os autores disponibilizam, ao término de cada unidade, ilustrações para colorir, recortar, jogar e brincar, como forma de atividade recreativa. A princípio, podemos observar que o cachorrinho de pelúcia em *Colega Vuelve I* ganha vida como personagem no livro, servindo como um elemento motivador e divertido para as crianças. O protagonista, um cachorro, interage com outros personagens, ganhando características humanas no livro para conquistar a simpatia ou o afeto do público de maneira divertida e encantadora, especialmente das crianças. E em *Lola y Leo*, os dois personagens de países e culturas diferentes, como mostrado nas figuras das páginas 8, 9 e 11 do material didático, interagem com os estudantes para encantar e conquistar o público infantil. Com certeza, é um recurso divertido que utiliza objetos cotidianos e músicas para ajudar na associação de cores e na memorização em espanhol.

Figura 39 - Desenho que ocupa uma página dupla, representativa dos temas discutidos na unidade 0 (Bienvenidos), pp. 8 e 9



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, pp. 8 e 9)



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 11)

Ao término do material, a plataforma digital associada ao livro oferece conteúdo tecnológico, facilitando o acesso a áudios, músicas, vídeos, gramática visual, material recortável, caderno de jogos com atividades e vocabulários das palavras, entre outros recursos. Além disso, há materiais impressos recortáveis de exercícios vinculados aos capítulos estudados, como demonstrado na figura 15 na página 75.

Figura 40 - Atividades lúdicas para recortar, páginas finais do material didático : 15. Ahora tú (recorta, lee y forma frases); 17. Recorta y relaciona las imágenes con las palabras, p. 75 da unidade 3 (la clase de música)

15 Ahora tú Recorta, lee y forma frases.						
tengo	tienes	tiene	dibuja	toca	escribe	canta
una	unas	el	los	un	unos	la
las	Yo	Tú	Él	Ella	Leo	Lola
muñeca	amigos	gato	globos	guitarra	maracas	cuaderno
canción	nueva	rojos	amarillo	azul	verdes	nuevos
nuevas	y	en	muchos	muchas	pocos	pocas



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 75)

Por último, ao término do material didático, o tema "*Descubrir el mundo*" apresenta atividades que envolvem alimentos e animais de diferentes partes do mundo. Duas páginas em que os autores discutem o tema cultura (reforço que, considero a cultura, um tema essencial para recurso didático), a fim de que o aluno entre em contato com a língua espanhola, conhecendo os países hispânicos e as tradições e culturas de cada um.

**Figura 41 - Cultura: sessões interculturais em cada duas unidades dedicadas à família, música, dança, arte, alimentação e animais, p. 67**



Fonte: Fritzler, Lara e Reis (2016, p. 67)

#### 4.3 DUOLINGO

*Duolingo* é uma plataforma digital que utiliza a tecnologia para ensinar vários idiomas, acessível por meio do celular ou site. O significado do seu nome, "*Duolingo*", tem origem no latim, sendo "duo" (dois) e "lingo" (língua), já que se refere a um aprendizado de dois ou vários idiomas. Trata-se de um aplicativo gratuito que tem como objetivo melhorar a gramática, o vocabulário e a pronúncia por meio de atividades interativas e histórias curtas. Sua metodologia no aprendizado de idiomas está focalizada na motivação, na interação e na diversão, favorecendo uma experiência interessante. A corujinha verde é a mascote do *Duolingo*, pois simboliza o conhecimento. Essa origem se refere ao panteão grego, no qual a coruja simboliza Atena, a deusa da sabedoria.

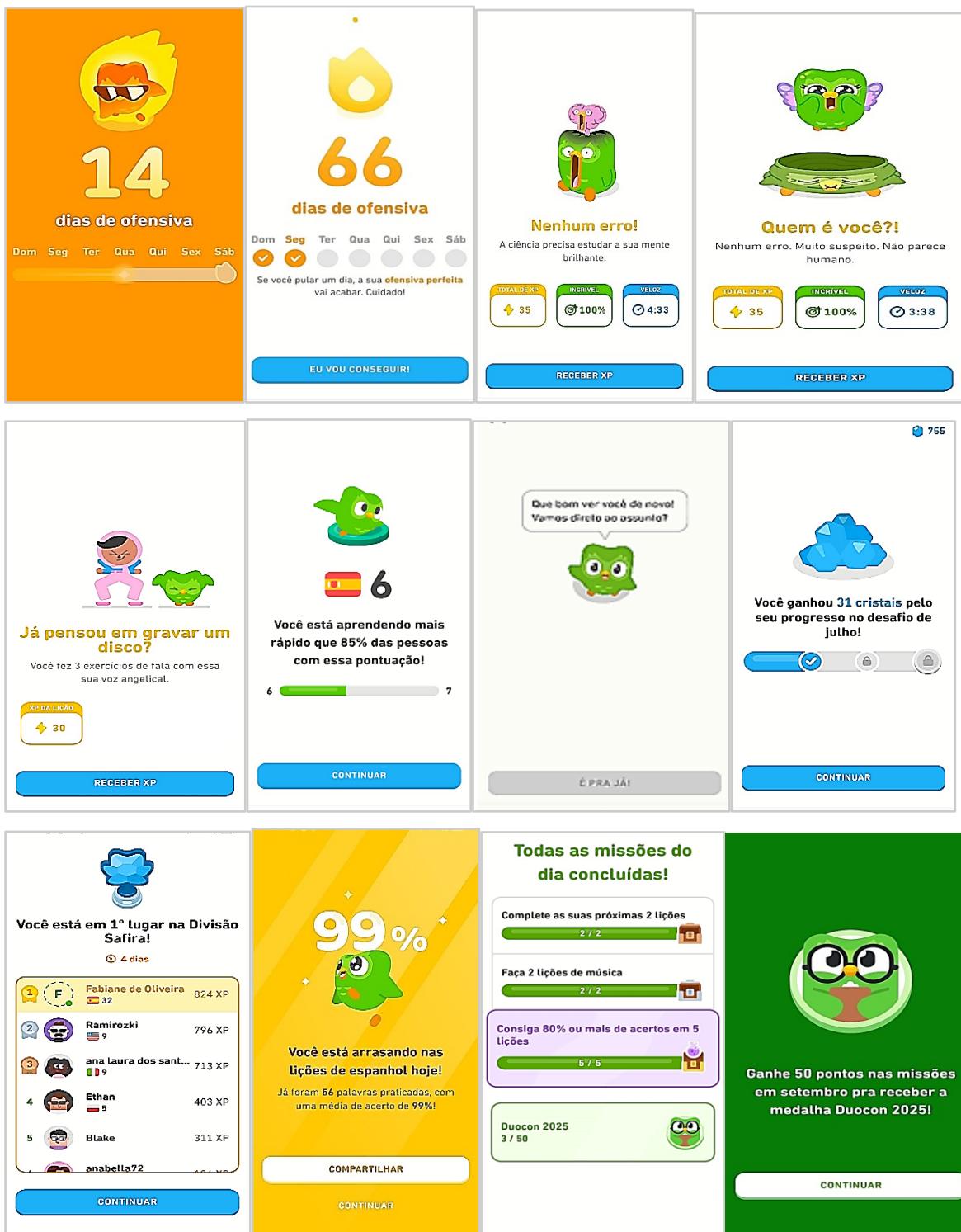
**Figura 42 - Apresentação do aplicativo do *Duolingo*:**



Fonte: Aplicativo Duolingo (2025).

Assim, a tecnologia lúdica do *Duolingo* é empregada na gamificação, que envolve a incorporação de mecanismos e dinâmicas de jogos no contexto educacional e profissional para motivar e ensinar idiomas de maneira divertida, possibilitando que os usuários aprendam por meio de jogos. A fim de manter os iniciantes motivados, a plataforma disponibiliza desafios, recompensas, níveis, conquistas e um registro dos dias de aprendizado, incentivando o cumprimento das atividades semanais. Além disso, oferece desafios personalizados para cada participante, levando em consideração suas habilidades individuais. Assim, os conteúdos e ritmos são ajustados ao nível de aprendizado. O *Duolingo* também conta com animações e personagens que tornam a experiência mais interessante, além de atividades interativas e envolventes, explicações específicas sobre as respostas e a possibilidade de praticar conversação. Esta é uma ferramenta para aprender espanhol e outros idiomas que emprega um método fundamentado na gamificação, que consiste na incorporação de elementos, regras e lógicas de jogos (como pontos, desafios, rankings, recompensas e narrativas) em contextos não lúdicos, como a educação, com o objetivo de motivar, engajar e ensinar os alunos de forma mais divertida e interessante, tornando o processo de aprendizado mais agradável e atraente. Assim, as aulas são ministradas com atividades interativas que incluem leitura, audição, escrita e conversação. Além disso, conforme se progride no idioma, há recompensas com pontos, conquistas, níveis, motivação e continuidade do aluno por meio de incentivos e desafios.

Figuras 43: Atividades, dias de ofensivas, motivações, premiações pelo progresso nas tarefas, missão do dia, colocação dos jogadores.

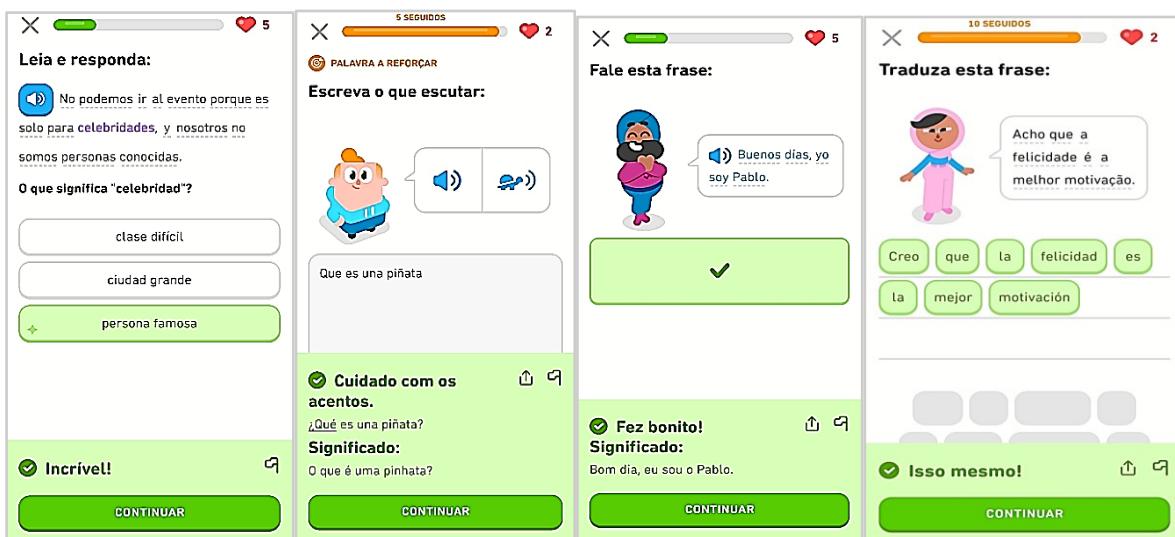


Fonte: Aplicativo Duolingo (2025).

Portanto, um ensino de Língua Espanhola que possibilite a participação ativa do aluno, além de promover a compreensão, a crítica e o desenvolvimento das quatro habilidades (ler,

escrever, ouvir e falar), está preparado para enfrentar um processo de aprendizagem em contínua transformação. Isso é viável por meio de textos e imagens que espelham a vida cotidiana em um ambiente virtual divertido, promovendo a interação e transformando a experiência em sala de aula em uma atividade social prazerosa. Nesse sentido, a motivação e a colaboração do aplicativo Duolingo na aprendizagem do espanhol representam uma maneira de inovar o ensino e a aprendizagem em comparação com as práticas tradicionais escolares, oferecendo mais autonomia e responsabilidade às crianças. Isso ocorre porque a plataforma de ensino de idiomas estrangeiros desenvolve métodos e regras a serem seguidos, notificando os usuários quando as tarefas não são finalizadas e enviando lembretes por meio de mensagens de texto e e-mails. Ademais, o Duolingo emprega um método de ensino gamificado, que conta com personagens interativos, cores, expressões faciais e uma corujinha verde como mascote divertida e motivadora. Contudo, apesar de o Duolingo ser usado como um recurso a no ensino de idiomas, ele não consegue incorporar o elemento lúdico devido à sua natureza repetitiva e à ausência de letramento digital, por exemplo.

**Figuras 44 - Habilidades linguísticas: leitura, escuta, fala e escrita**



Fonte: Aplicativo Duolingo (2025).

Provavelmente, a tecnologia não irá solucionar a questão do sistema educacional, mas tem como propósito ajudar a facilitar o aprendizado do aluno e o ensino do professor. Diante disso, O Duolingo é um aplicativo para ajudar no aprendizado de idiomas de várias línguas estrangeiras e pode ser oferecido para ser usado em aparelhos digitais, como celulares e computadores. Para acessar as aulas digitais e interativas, o aluno precisa se cadastrar on-line. Assim, o aplicativo pode ser usado como um jogo didático e divertido, com o objetivo de

ensinar línguas estrangeiras aos estudantes. Neste trabalho, analisaremos especificamente o uso do aplicativo para o aprendizado da língua espanhola.

Primeiramente, vamos entender como implementar a metodologia do aplicativo, além de seu mecanismo de troca de informações. Primeiramente, na tela inicial do aplicativo, realiza-se o cadastro, além da opção de seleção do idioma. Neste contexto de análise, o espanhol, mas há opção de escolher outros idiomas. Ademais, a plataforma possibilita um nivelamento da aprendizagem, no qual o público específico é introduzido em um nível adequado ao seu conhecimento do espanhol. Em seguida, surge a tela para escolher o tempo que o estudante deseja dedicar ao uso do aplicativo, considerando sua disponibilidade diária. Dessa forma, o aplicativo oferece uma plataforma divertida e fácil de usar, com personagens educativos e lúdicos que interagem com as crianças em um ambiente de aprendizado estimulante, utilizando brincadeiras e jogos. Além disso, o app tem como objetivo transmitir mensagens de maneira envolvente, motivadora e alegre.

A área de interação funciona como um jogo, fazendo com que alunos e professores se sintam mais desafiados e envolvidos no jogo de perguntas. O método de ensino é bastante diversificado, abrangendo várias temáticas, como saudações, apresentações, comida, bebida, animais, natureza, família, amigos, festas, aniversário, trabalho, educação, viagem, transporte, música, dias da semana, meses, estações, saúde, corpo, casa, objetos, adjetivos, advérbios, preposições, conjunções e muitos outros, adaptando-se ao nível em que o aluno se encontra. Assim, à medida que o aprendiz avança pelas etapas do aplicativo, ele vai assimilando e aprimorando o domínio da língua espanhola.

**Figuras 45 - Atividades do Duolingo: escrita, leitura, escuta e fala**

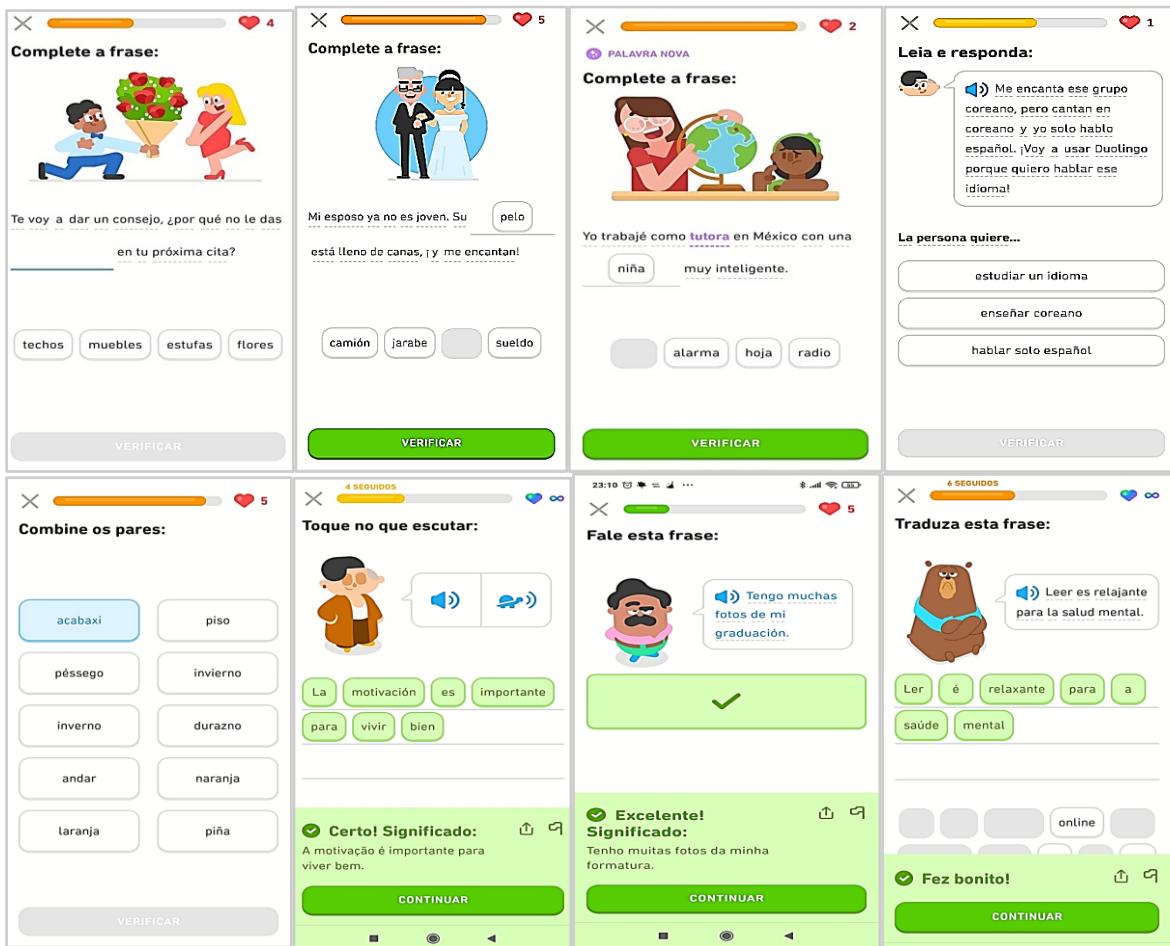


Fonte: Aplicativo *Duolingo* (2025).

Além disso, o conhecimento é obtido por meio da prática de fazer e aprender em atividades como expressar "eu sou/estou" e "ele é/está" em espanhol. Nesse cenário, observamos que, no nível básico I da primeira lição, o aluno aprende uma frase básica. Por exemplo, na primeira atividade, pede-se que o aluno faça um pedido em uma cafeteria; na segunda, solicita-se que escolha a tradução correta de uma palavra pronunciada por um dos personagens; e, na sequência, pede-se que selecione a palavra correspondente ao significado. Em seguida, no próximo exercício, o aprendiz deve selecionar uma palavra que esteja escutando no momento. No quarto exercício, o estudante deve repetir a frase ou palavra. Na sequência, escuta uma gravação do ouvinte praticando a fala. Depois, no quinto exercício, pede-se para tocar no que ouve. O exercício a seguir consiste em traduzir essa frase. Nesta seção, precisa-se criar frases com as palavras fornecidas e fora de ordem. Em seguida, unir os pares que correspondem aos significados das palavras. Ao término da tarefa final, são exibidos os dias da semana de ofensivas para que o aluno possa prosseguir praticando o idioma com mais atividades e módulos no dia seguinte. O aplicativo visa ensinar um novo tópico, como a apresentação pessoal, em relação à primeira lição do nível básico II.

Como podemos ver, os alunos realizam os exercícios diretamente no aplicativo *Duolingo*. Ao final de cada lição, é apresentada a "semana de ofensiva", com frases motivacionais para incentivá-los a retornar no dia seguinte e prosseguir com as novas tarefas e desafios. Para assegurar que o aprendizado seja sempre cumulativo, as atividades da lição dois exigem conhecimentos das lições um e dois, além de estarem relacionadas à lição três, que aborda um novo tema. Portanto, o nível básico I requer conhecimentos prévios vinculados às lições um, dois e três. Da mesma forma, a situação ocorre nas resoluções de tarefas dos exercícios do nível básico II. Além de avaliar individualmente as habilidades de leitura, escrita, audição e fala, também é testada a combinação dessas quatro habilidades em uma única atividade: aprender sobre histórias em que um personagem dialoga com outro e recorda todas as quatro habilidades do MCER. Isso serve como base para a formação das crianças do ensino infantil em língua estrangeira. Nesse sentido, o espanhol abrange pontos relevantes de habilidades e competências manifestadas em diversas áreas, como a emocional, a cognitiva, a social e a motora.

**Figuras 46 - Atividades do Duolingo: escrita, leitura, combinação de significados das palavras, escuta e tradução**



Fonte: Aplicativo Duolingo (2025).

Na mesma linha, há o Duolingo Kids, um aplicativo desenvolvido para crianças que emprega os mesmos personagens, cores, emoções, motivação e ludicidade no processo de aprendizado. Contudo, esse aplicativo é exclusivo para o ensino do idioma inglês. Nesse contexto, o aplicativo Duolingo, disponível para todas as idades, foi utilizado como base para a análise. Como consequência, um vídeo de Melinda, uma menina de 5 anos, postado on-line, demonstra a importância do lúdico como fator motivador no ensino para crianças. O link é <https://www.youtube.com/watch?v=i8mwEmROnuo>, e o vídeo demonstra uma experiência de aprendizagem enriquecedora que envolve jogos educativos e lúdicos do Duolingo Kids, em que, por meio de vídeo educativo para crianças, ela aprende frases divertidas em inglês. Neste aprendizado, Melinda demonstra como cada novo desafio do jogo, com a ajuda da corujinha verde do Duolingo, pode ser contagioso, divertido, lúdico e inspirador. As imagens do vídeo

mostram que novas culturas e idiomas são descobertos ao praticar as habilidades de comunicação de forma criativa e divertida.

**Figura 47 - Vídeo de Melinda no YouTube Kids: *Duolingo* Kids para crianças. Momento lúdico: jogo e diversão**



Fonte: Melinda (2025).

Sem dúvida, um recurso influenciador usado de forma apropriada pode ser um excelente aliado na educação infantil. O aplicativo Duolingo ABC, destinado ao público infantil, concentra-se principalmente em promover a alfabetização de crianças de 3 a 6 anos, oferecendo lições lúdicas com jogos educativos interativos. O aplicativo utiliza personagens divertidos e uma variedade de cores para tornar o processo de aprendizado mais atraente e cativante. Assim, é fundamental vincular a tecnologia ao ensino de idiomas estrangeiros, neste caso, o espanhol, e incorporar o aspecto lúdico como um método de ensino motivador para as crianças, pois isso possibilita um aprendizado mais atual, dinâmico e agradável.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados desta pesquisa, verificamos que a utilização de recursos tecnológicos com abordagem lúdica e motivadora, como o aplicativo *Duolingo*, mostra-se como um apoio no processo de ensino-aprendizagem de idiomas, particularmente no ensino da língua espanhola. A plataforma concentra-se no desenvolvimento das competências linguísticas — vocabulário, gramática, leitura e escrita — por meio de uma interface interativa que conta com a mascote Duo e diversos personagens (Bea, Eddy, Lily, Lin, Lucy, Junior, Oscar, Zari e Falstaff), os quais são caracterizados por gestos expressivos, linguagem corporal e efeitos sonoros. Esses elementos, aliados à estrutura gamificada do aplicativo, incentivam a aprendizagem por meio de jogos, diálogos, leituras, atividades de escrita e escuta, promovendo o engajamento contínuo dos estudantes (PRZYSZLAK, 2021).

A gamificação é intensificada pela atribuição de recompensas — como troféus, missões, mensagens motivacionais, avaliações, vidas extras — bem como por notificações e lembretes enviados via e-mail e dispositivos móveis, estimulando a frequência e a regularidade no uso da plataforma. Esses mecanismos contribuem para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, prazeroso e eficaz, despertando nos estudantes o senso de responsabilidade e autonomia frente ao próprio processo educativo (ALMEIDA; VALENTE, 2019).

Os dados obtidos indicam que estudantes que se engajaram nas atividades propostas pelo aplicativo por um período superior a três meses demonstraram avanços significativos nas quatro habilidades linguísticas: leitura, escrita, compreensão auditiva e produção oral. Entretanto, ressalta-se que, mesmo na ausência de tecnologias digitais, é plenamente possível oferecer um ensino lúdico e de qualidade na aprendizagem de espanhol por crianças em idade escolar. (KISHIMOTO, 2011).

A análise dos materiais didáticos impressos evidencia que muitos dos elementos lúdicos presentes em plataformas digitais também se encontram incorporados nesses recursos. Dentre eles, destacam-se o uso de mascotes, cores atrativas, jogos, brincadeiras e estímulos motivacionais, que promovem autonomia, bem-estar, senso de propósito, segurança e reconhecimento por parte dos alunos. Tais elementos reforçam a ludicidade como componente essencial no processo de desenvolvimento infantil, contribuindo significativamente para o crescimento cognitivo, emocional, físico, social e cultural das crianças (VYGOTSKY, 2007; BROUGÈRE, 2008).

Portanto, é possível afirmar que os dois recursos pedagógicos, Colega vuelve e Lola y Leo, têm um grande potencial para criar um ambiente de aprendizagem significativo, envolvente e eficiente para o ensino de espanhol na educação infantil. Para isso, é preciso distinguir os recursos digitais dos materiais impressos, que favorecem experiências pedagógicas ajustadas ao ritmo, aos interesses e às demandas das crianças que estão em processo de alfabetização. Ademais, esses recursos precisam estar em sintonia com a abordagem divertida e envolvente, essencial para o aprendizado infantil. Logo, o *Duolingo* não é um aplicativo destinado ao uso em sala de aula, mas sim uma ferramenta para uso individual; desse modo, suas atividades devem ser tratadas como tarefas. Em conclusão, é fundamental que a educação infantil em espanhol seja mantida com qualidade e produtividade, mesmo diante da falta de acessibilidade tecnológica, quando esta não consegue atingir todas as pessoas. Por isso, é fundamental não descartar materiais didáticos que ofereçam suporte eficaz aos professores e que incluam atividades lúdicas para motivar os alunos.

A análise dos materiais (*Colega vuelve 1 e Lola e Leo 1*), voltados para uso em sala de aula, bem como do aplicativo (*Duolingo*) destinado ao uso fora da sala de aula, nos permite compreender como o lúdico é ensinado de forma motivadora, destacando sua importância no processo de ensino para as crianças. Espero que minha pesquisa possa contribuir como um recurso de apoio para os professores na seleção de livros didáticos de qualidade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. **Tecnologias digitais na educação:** o futuro chegou? São Paulo: Loyola, 2019.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** 6. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

CAMPOS, Dinah Martins de Souza . **Psicologia da Aprendizagem.** 19. ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, Maria Luisa Merino e DALLA ZEN, Maria Isabel Habckost. **Planejamento em destaque: análises menos convencionais.** Porto Alegre, 2000.

GAIATO, Mayra. **S.O.S. autismo:** guia completo para entender o Transtorno do Espectro Autista. São Paulo: Versos, 2018

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Mochila. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 6. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

KISHIMOTO, Tizuro Mochida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Mochila (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996, p. 11.

HUIZINGA, Johan. Natureza e significado do jogo. In: HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 5-31.

LIMA, Adriana Flávia Santos de Oliveira. **Pré-escola e alfabetização:** uma perspectiva baseada em Paulo Freire e Jean Piaget. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

MARANHÃO, Diva Nereida Marques Machado. **Ensinar Brincando: a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira.** 4. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

MARCO Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Madrid: Ministério de Educação, Cultura y Deporte, 2002. em: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf). Acesso em: 11 jul. 2025.

MELINDA aprende e se diverte com Duolingo Kids! [S. l.]: Duolingo, 2025. 1 vídeo (8 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i8mwEmROnuo>. Acesso em: 9 set. 2025.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

NARDI, Fabiele Stockmans de. **Um olhar discursivo sobre língua, cultura e identidade:** reflexões sobre livro didático para o ensino de espanhol como língua estrangeira. 2007. Tese (Doutorado em Teorias do texto e do discurso). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRZYSZLAK, Maria Cristina. A gamificação no ensino de línguas por meio do aplicativo Duolingo. **Revista Educação e Linguagens**, Campo Mourão, v. 10, n. 19, p. 74-92, 2021.

RINALDI, Simone. **Um retrato da formação de professores de espanhol como língua estrangeira para crianças:** um olhar sobre o passado, uma análise do presente e caminhos para o futuro. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

ROCHA, Cláudia Hilsdorf. O ensino de línguas para crianças no contexto educacional brasileiro: breves reflexões e possíveis provisões. *Delta*, São Paulo, 2007, vol. 23, n. 2, 273-319. -319, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Educação, arte e jogo.** Petrópolis: Vozes, 2006.

TAVARES, Mary Jeanne Gomes Viana; SANTOS, Suélly Lima dos; SOUZA, Carlos Henrique Medeiros de. Duolingo: incentivo ao uso do aparelho celular para fins pedagógicos. In: CONGRESSO INTERNACIONAL INTERDISCIPLINAR EM SOCIAIS E HUMANIDADES, 3., 2014, Salvador. *Anais [...]*. [S. l.: s. n.], 2014.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989, p. 8.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.