

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
DEPARTAMENTO DE LETRAS VERNÁCULAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS
CURSO DE LETRAS - PORTUGUÊS E ESPANHOL

**O USO DO JOGO “YAOPAN - UN JUEGO DE LA CONQUISTA”
NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA**

PAULA VANESSA RODRIGUES DE LIMA

SÃO CRISTÓVÃO-SE
OUTUBRO DE 2023

PAULA VANESSA RODRIGUES DE LIMA

**O USO DO JOGO “YAOPAN - UN JUEGO DE LA CONQUISTA”
NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Sergipe – UFS, como
requisito parcial para a conclusão do curso
Letras Português/Espanhol.

Orientadora: Acacia Lima Santos

SÃO CRISTÓVÃO – SE
OUTUBRO DE 2023

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus, fonte de sabedoria e inspiração, por sua orientação constante em minha jornada acadêmica. A Ele, agradeço por me capacitar com força e determinação para enfrentar os desafios durante toda a graduação.

À minha amada família, cujo amor, apoio incondicional e encorajamento constante foram os alicerces que me sustentaram durante toda a trajetória deste trabalho. A vocês, dedico com gratidão e carinho este TCC, pois sem o amor e apoio de vocês, este feito não teria sido possível.

Que este trabalho seja uma pequena homenagem ao amor, apoio e fé que Deus e minha família sempre me proporcionaram.

AGRADECIMENTOS

Neste momento de conclusão deste trabalho, gostaria de expressar minha gratidão a todas as pessoas que contribuíram de alguma forma para a realização deste TCC.

Primeiramente, quero agradecer a Deus, pois nada seria possível sem ele.

Quero agradecer à minha orientadora Acacia Lima, pela orientação, dedicação, paciência e valiosas sugestões ao longo deste processo. Seu apoio foi fundamental para o sucesso deste trabalho.

Quero agradecer a minha mãe por toda ajuda desde sempre.

Quero agradecer imensamente ao meu companheiro de vida, Daniel, por todo apoio, incentivo, paciência e por estar todos os dias ao meu lado. Amo você!

Aos familiares, que me apoiaram e incentivaram ao longo dessa jornada acadêmica, quero expressar meu profundo agradecimento. A compreensão, incentivo e amor foram essenciais para minha motivação.

As minhas amigas de curso, Ana Rafaela, Valéria Caroline, Nayara Porto, Fabrícia Guedes e Jussara Janaína pelas trocas de conhecimento, foram anos de luta, mas conseguimos, agradeço pela parceria ao longo desses anos. Obrigada, meninas!

As professoras do curso, que foram essenciais durante todo o processo de graduação.

Aos meus amigos do clube Valhalla, que me ajudaram nesse processo de escrita. Vocês são demais!

Por fim, quero agradecer a todos que, de alguma maneira, contribuíram para a conclusão deste trabalho. Seja através de palavras de encorajamento, conselhos ou apoio prático, cada gesto foi importante.

Este trabalho não teria sido possível sem o apoio e envolvimento de todos vocês. Muito obrigada!

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. (Paulo Freire)

LIMA, Paula Vanessa Rodrigues de. 2023. **O USO DO JOGO “YAPAN - UN JUEGO DE LA CONQUISTA” NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA.** Orientadora: Acacia Lima Santos. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2023.

RESUMO

Neste trabalho, explora-se como recursos digitais podem melhorar o ensino da língua espanhola. O foco é destacar os benefícios dessas ferramentas para uma compreensão mais profunda da língua estrangeira, complementando o ensino tradicional. Investigando a eficácia de recursos digitais, mais especificamente de jogos, no ensino do espanhol, considerando o crescente papel das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na educação. Além disso, identificar como essas ferramentas podem ajudar a superar desafios educacionais, como a redução do tempo de ensino de espanhol devido à reforma do Ensino Médio. Destacar a importância de incorporar recursos digitais para criar ambientes de aprendizado dinâmicos, especialmente para os jovens familiarizados com a tecnologia. Foi utilizado pesquisa bibliográfica e a análise do jogo "Yaopan - Un juego de la conquista" como metodologia, em que se explora uma outra visão sobre a Conquista do México, a dos nativos. Espera-se que este trabalho contribua para o avanço do ensino de espanhol com o uso eficaz de tecnologias digitais, auxiliando educadores a enfrentar os desafios contemporâneos.

PALAVRAS-CHAVE: Língua Espanhola; TDIC; Jogo Digital; Conquista do México.

LIMA, Paula Vanessa Rodrigues de. 2023. **O USO DO JOGO “YAOPAN - UN JUEGO DE LA CONQUISTA” NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA**. Orientadora: Acácia Lima Santos. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2023.

RESUMEN

En este trabajo, exploramos cómo los recursos digitales pueden mejorar la enseñanza del idioma español. El objetivo es resaltar los beneficios de estas herramientas para una comprensión más profunda de la lengua extranjera, complementando la enseñanza tradicional. Investigar la eficacia de los recursos digitales, más concretamente los juegos, en la enseñanza del español, considerando el creciente papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación Digital (TID) en la educación. Además, identificar cómo estas herramientas pueden ayudar a superar desafíos educativos, como la reducción del tiempo de enseñanza de español debido a la reforma de la Escuela Secundaria. Resaltar la importancia de incorporar recursos digitales para crear ambientes dinámicos de aprendizaje, especialmente para los jóvenes conocedores de la tecnología. Se utilizó como metodología la investigación bibliográfica y el análisis del juego “Yaopan - Un juego de la conquista”, en que se explora otra visión de la Conquista de México, la de los nativos. Se espera que este trabajo contribuya al avance de la enseñanza del español con el uso efectivo de las tecnologías digitales, ayudando a los educadores a enfrentar los desafíos contemporáneos.

PALAVRAS-CHAVE: Lengua Española; TDIC; Juego Digital; Conquista de México.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
DCNEB	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica
LA	Linguística Aplicada
MEC	Ministério da Educação
OCEM	Orientações Curriculares para o Ensino Médio
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UFS	Universidade Federal de Sergipe

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1 – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	12
1.1 – A Pesquisa e sua Relevância	12
1.2 – A abordagem teórico-metodológica da pesquisa e estratégias de análise.....	13
1.3 – O objeto de pesquisa	14
CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 – As TDIC como recursos educacionais	15
2.1.1 – O que dizem os documentos oficiais sobre o uso das TDIC na educação?.....	17
2.2 – Jogos Digitais	19
2.2.1 – Jogos e Educação	20
CAPÍTULO 3 – ANÁLISE E RESULTADOS	22
3.1 – O Jogo Yaopan	22
3.1.1 – Personagens	25
3.2 – Planos de Aula	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
APÊNDICES.....	35

APRESENTAÇÃO

Ao longo dos anos, a tecnologia se desenvolveu em um ritmo cada vez mais rápido, tendo um impacto profundo na sociedade e mudando a forma como as pessoas se comunicam, trabalham, aprendem e se relacionam.

Da invenção da roda à descoberta da eletricidade, do telefone, do computador e da Internet, passando pelo desenvolvimento de inovações disruptivas como a inteligência artificial, os seres humanos estão avançando a uma velocidade sem precedentes.

Esses avanços tecnológicos trouxeram muitos benefícios para a sociedade, facilitando o desenvolvimento de novos modos de produção, novas fontes de energia, novos modos de comunicação, novas formas de educação e aprendizado e muito mais. Além disso, a tecnologia tem ajudado a superar desafios globais como a pandemia do COVID-19 por meio de soluções digitais que permitem a continuidade das atividades e serviços, assim como ocorreu durante a pandemia em 2020, onde o uso dos recursos digitais na educação se mostrou importante, pois foi quando muitas escolas e universidades precisaram adaptar rapidamente seus processos para o ensino remoto.

As principais vantagens do uso de recursos digitais na educação incluem a ampliação do acesso a informações e materiais didáticos, aprendizagem personalizada, melhoria da qualidade do ensino, flexibilidade de horários e democratização do conhecimento.

Por meio da utilização de recursos como plataformas online de ensino, jogos educativos, vídeos, podcasts, entre outras ferramentas, o processo de aprendizagem pode se tornar mais dinâmico e cativante, além de aumentar a interação entre alunos e professores.

Utilizar recursos digitais pode ser uma excelente estratégia para melhorar o ensino de espanhol, pois oferece uma gama de ferramentas interativas e dinâmicas que auxiliam no aprendizado do idioma.

A utilização desses recursos digitais no ensino de espanhol não apenas amplia as possibilidades de aprendizado e prática do idioma, mas também ajuda a tornar a sala de aula mais dinâmica, interativa e eficaz no processo de aprendizagem do espanhol.

Dessa forma, esta pesquisa objetiva em descrever alguns benefícios no ensino e aprendizagem da língua espanhola através do uso de recursos digitais, mais especificamente, jogos digitais. Acredita-se que tais recursos promovem um melhor entendimento e imersão na língua de forma dinâmica e divertida, complementando o ensino tradicional adquirido no âmbito educacional. Para tanto, foi feita uma pesquisa bibliográfica sobre o uso de TDIC na

educação, foi analisado o jogo Yaopan - “Un Juego de la conquista” e criadas oito aulas com base no citado recurso.

Com a utilização desse jogo será possível ter uma exploração de uma visão alternativa sobre a conquista do México, a visão dos nativos, como apresentada no jogo "Yaopan: Un Juego de la Conquista", que revela a importância de diversificar perspectivas históricas e promover uma compreensão mais completa de eventos significativos. Este jogo desafia os jogadores a adentrar nas complexas dinâmicas da conquista espanhola, permitindo-lhes vivenciar de perto os desafios enfrentados pelos povos indígenas. Ao abraçar essa abordagem, os jogadores podem adquirir uma apreciação mais profunda das perspectivas e experiências dos povos nativos, enriquecendo sua compreensão histórica.

Isso não só amplia a conscientização sobre as complexas interações culturais que moldaram a história do México, mas também fomenta uma reflexão crítica sobre as implicações contemporâneas desses eventos históricos. Em última análise, o jogo "Yaopan" destaca o valor da diversidade de pontos de vista na construção de uma narrativa histórica mais enriquecedora e inclusiva.

Este trabalho está dividido em três partes, além desta apresentação, a saber: o primeiro capítulo tem como finalidade apresentar o tema escolhido para a elaboração dessa pesquisa, bem como os objetivos a serem alcançados e toda sua relevância. O segundo aborda a importância do uso das TDIC e o papel crucial que possuem no ensino de Língua Estrangeiras, enriquecendo o processo de aprendizado, aumentando a motivação dos alunos e fornecendo ferramentas poderosas para o ensino e a prática da língua estrangeira, no caso dessa pesquisa, o Espanhol.

O terceiro capítulo aborda o jogo “Yaopan – Un Juego de la Conquista”, trazendo uma análise para melhor entendimento e uso do jogo. Em seguida, há os Planos de Aula feitos com base no jogo, para que se possa utilizá-lo nas aulas de Língua Espanhola. No último capítulo são apresentadas as considerações finais deste trabalho.

Para a elaboração e conclusão dessa pesquisa foi utilizada revisão bibliográfica de diversos autores para melhor fundamentação, com análise de artigos, livros, assim como também análise do objeto de pesquisa, o jogo “Yaopan – Un juego de la conquista”.

CAPÍTULO 1 – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1.1 – A Pesquisa e sua Relevância

Neste trabalho, foi explorado como um recurso digital pode significativamente contribuir para a aprendizagem da língua espanhola. Como foi dito anteriormente, o objetivo geral dessa pesquisa foi elucidar os benefícios do uso de recursos digitais para aprimorar a compreensão e a imersão dinâmica e envolvente na língua, complementando o ensino tradicional no âmbito educacional.

Para alcançar o objetivo geral, primeiramente, buscou-se refletir sobre a eficácia do uso de jogos e recursos digitais no processo de ensino e aprendizagem do espanhol. Em uma era marcada pela tecnologia, a presença das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) é inegável, e explorar como essas ferramentas podem impulsionar a criatividade e a interação dos alunos é de suma importância para promover um aprendizado mais estimulante e engajador.

Outro objetivo específico consistiu em estruturar de maneira clara e coerente as contribuições que o uso desses jogos e recursos digitais pode oferecer para o ensino e aprendizagem da língua espanhola. O contexto educacional contemporâneo passou por transformações substanciais, como a implementação do novo Ensino Médio, que, apesar de trazer flexibilidade curricular, também trouxe desafios, como a diminuição da carga horária da disciplina de Língua Espanhola.

Com a lei 13.415/2017, que promoveu a reforma do Ensino Médio, a língua espanhola enfrenta o risco de uma redução da profundidade de ensino devido à flexibilização curricular e a possibilidade de escolha de diferentes itinerários pelos estudantes. Essa mudança pode acarretar menos alunos optando por estudar espanhol, o que por sua vez poderia diminuir os investimentos na área, incluindo qualificação de professores e materiais didáticos.

Nesse contexto, a justificativa para o uso de recursos digitais é clara: a necessidade de incorporar as TDIC ao processo de ensino para promover maior interação, criatividade e engajamento dos alunos. A familiaridade dos jovens com a tecnologia torna essa abordagem ainda mais relevante, já que o uso adequado de recursos digitais pode criar ambientes de aprendizado mais dinâmicos e eficazes, além de facilitar a interação com a língua estrangeira.

A metodologia deste trabalho se baseia em pesquisa bibliográfica e análise do jogo digital "Yaopan - Un juego de la conquista"¹. Foi explorada a utilidade do uso de jogos e tecnologias nas aulas de línguas estrangeiras, em particular no ensino de espanhol.

A internet é uma fonte rica para as pesquisas necessárias, oferecendo uma ampla gama de estudos e artigos relacionados ao tema. Ao final deste trabalho, espera-se uma compreensão mais profunda das potencialidades das ferramentas digitais no contexto educacional da língua espanhola, e como elas podem auxiliar os educadores a enfrentarem os desafios da contemporaneidade.

1.2 – A abordagem teórico-metodológica da pesquisa e estratégias de análise

Neste capítulo, pretendo expor a abordagem teórico-metodológica adotada para embasar a pesquisa, destacando a importância do uso da tecnologia no ensino, conforme discutido por diversos autores, incluindo Acacia Lima (2022), Belloni (2009), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo do Estado de Sergipe e outros estudiosos como Antunes (2012), Piaget (1975), Vygotsky (1984), e Gee (2005). É, portanto, uma pesquisa bibliográfica.

O uso das contribuições de autores como Acacia Lima (2022) e Belloni (2009) na educação contemporânea reflete a importância de considerar as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como diretrizes essenciais para a construção de currículos escolares. Essas diretrizes fornecem um arcabouço teórico e prático que orienta a elaboração de currículos alinhados com as necessidades educacionais do país, promovendo uma maior equidade e qualidade no ensino.

No contexto específico do Currículo do Estado de Sergipe, a integração desses referenciais nacionais e internacionais permite uma abordagem mais eficaz para atender às particularidades da região e às demandas da comunidade local. Isso implica a adaptação e contextualização dos currículos, considerando fatores como cultura, economia e aspectos sociais, tornando a educação mais significativa e relevante para os estudantes sergipanos.

Além disso, estudiosos renomados como Antunes (2012), Piaget (1975), Vygotsky (1984) e Gee (2005) fornecem importantes fundamentos teóricos que sustentam a prática pedagógica. As teorias de Jean Piaget, por exemplo, contribuem para a compreensão do desenvolvimento cognitivo das crianças, o que é crucial na definição de estratégias de ensino

¹ Mais adiante, no tópico 1.3, deste capítulo, há as informações do jogo da pesquisa.

apropriadas. Lev Vygotsky, por sua vez, destaca a importância da interação social no processo de aprendizagem, apoiando abordagens colaborativas na sala de aula. James Paul Gee traz uma visão contemporânea, explorando a relação entre videogames e a construção do conhecimento, o que pode ser aplicado de maneira inovadora na educação.

Portanto, a interseção entre os estudos de Acacia Lima e Belloni, as diretrizes curriculares nacionais, o currículo estadual e as teorias de renomados pensadores educacionais proporcionam um ambiente educacional mais sólido e adaptado às demandas da sociedade atual, promovendo um ensino de qualidade e a formação de cidadãos críticos e capacitados para enfrentar os desafios do século XXI.

1.3 – O objeto de pesquisa

O jogo “Yaopan – Un juego de la conquista”² te mergulha na história chamada “Conquista de México”, narrada e descrita no “Lienzo de Tlaxcala”, um documento que remonta ao século XVI, cobrindo eventos de uma perspectiva mexicana.

O jogo aborda o contexto histórico importante da conquista do México que ocorreu entre 1519 e 1521, durante o século XVI. Esse processo envolveu a chegada dos espanhóis sob o comando de Hernán Cortés, que resultou na conquista do Império asteca, que dominava áreas do que hoje é o México.

O jogo foi lançado e se tornou disponível no dia 23 de setembro de 2021 e pode ser encontrado facilmente pela Play Store e está disponível de maneira gratuita em todos os dispositivos. O jogo Yaopan, pode ser jogado de maneira offline, em qualquer lugar, e sem especificação de faixa etária.

O jogo surge de uma colaboração entre o Seminário do Lienzo de Tlaxcala do Instituto de Pesquisa Histórica (IIH), Noticonquista, a Coordenação de Difusão Cultural da UNAM (Cultura UNAM), la Universidad Autónoma de Tlaxcala e o Centro Cultural da Espanha no México, e foi desenvolvido pela empresa mexicana Bromio.

O jogo possui oito (8) níveis cheios de desafios corridos pela Cidade de Tlaxcala, as costas de Veracruz, a cidade de Tenochtitlán, as terras da Califórnia, Noroeste, Pánuco e chega à Guatemala.

Todas as legendas e descrições do jogo são em língua espanhola, causando ainda mais imersão do jogador ao mundo espanhol.

² Disponível em: [YAOPAN, UN JUEGO DE LA CONQUISTA | México 500 UNAM](#), com acesso em 10/10/2023.

CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 – As TDIC como recursos educacionais

O uso da TDIC como ferramenta educacional vem se tornando uma realidade cada vez mais comum em escolas e instituições de ensino em todo o mundo. A tecnologia tem o potencial de transformar o modo como os educadores ensinam e como os alunos aprendem, oferecendo novas oportunidades para aquisição de conhecimento, colaboração e envolvimento ativo.

Uma das principais vantagens do uso da TDIC na educação é a possibilidade de personalizar o ensino, pois os educadores podem adaptar a instrução às necessidades e ao ritmo de aprendizagem de cada aluno, permitindo que eles progridam em seu próprio ritmo e aprofundem seus interesses e habilidades específicas. Plataformas educacionais, aplicativos, jogos educacionais, recursos digitais e outras ferramentas tecnológicas podem ser usados para oferecer atividades de aprendizagem interativas, adaptativas e personalizadas que motivam e envolvem os alunos com mais eficácia.

Além disso, a tecnologia pode proporcionar acesso a uma ampla gama de recursos educacionais online, como livros digitais, vídeos, simulações, bancos de dados, entre outros. Isso amplia o acesso ao conhecimento, permitindo que os estudantes acessem informações e materiais de aprendizagem de diferentes fontes e em diferentes formatos.

A exemplo disso, os jogos online têm se tornado um recurso cada vez mais utilizado em ambientes escolares como forma de facilitar o aprendizado de forma divertida e interativa. Os jogos educacionais digitais são projetados para ensinar conceitos, habilidades e conteúdos específicos de uma forma envolvente e motivadora que incentiva a participação ativa do aluno.

Tratando-se desse uso no ensino de Língua Estrangeira, o uso da tecnologia é um assunto em constante discussão e desenvolvimento.

Segundo Lima (2018), o uso das TDIC pode tornar o processo de ensino de língua estrangeira mais interativo, criativo e significativo. As TDIC estão presentes no cotidiano dos jovens e seu uso pode ser um importante motivador para o aprendizado do espanhol. Além disso, esses recursos podem ajudar a desenvolver diferentes habilidades linguísticas, como compreensão oral e escrita, expressão oral e escrita e interação em espanhol.

Os recursos digitais citados pela autora incluem jogos educativos, plataformas virtuais de ensino, redes sociais, aplicativos e podcasts. Esses recursos fornecem acesso a uma variedade

de materiais autênticos em espanhol que podem enriquecer e diversificar as aulas de língua estrangeira.

No entanto, é preciso ressaltar que a utilização desses recursos deve ser bem planejada e executada para que sejam utilizados de forma eficiente e eficaz no processo de ensino. Como afirma Lima (2022, p.63), “É necessário um planejamento adequado e a capacitação dos professores para a utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula, garantindo um ensino de qualidade e mais dinâmico”.

Portanto, considera-se que a utilização de recursos educacionais digitais pode ser uma importante ferramenta no ensino de línguas estrangeiras, principalmente o espanhol, facilitando o aprendizado dos alunos e tornando o processo mais dinâmico e interativo. Como aponta Lima (2022, p.68), “as tecnologias não substituem o papel do professor, mas sim, complementam e enriquecem a prática docente, proporcionando uma nova forma de ensinar e aprender”.

Tendo em vista o avanço significativo e acelerado das tecnologias no mundo inteiro, é necessário uma reflexão sobre a inserção das TDIC na educação e o papel das instituições de ensino e dos professores que estão à frente de um grande e novo desafio da atualidade, levando em consideração que esses avanços tecnológicos afetam fortemente os indivíduos de nossa sociedade e sua forma de agir e, segundo Belloni (2009, p. 7), é “percebido de modos diversos e estudado a partir de diferentes abordagens”.

Do cinema mudo às redes telemáticas, as principais instituições sociais foram sendo transformadas por essas tecnologias que, nos dias de hoje (mas as mudanças são tão rápidas!), estão compreendidas na expressão tecnologias de informação e comunicação (TIC): as famílias, cujo cotidiano foi sendo invadido pela programação televisual; as igrejas que tiveram que render-se aos apelos da TV e do espetáculo; as escolas particulares, que por pressão do mercado utilizam a informática como um fim em si. Hoje, temos a Internet para muitos usos, e jogos com realidade virtual estarão em breve disponíveis no mercado. São imensos os desafios que estas constatações colocam para o campo da educação, tanto do ponto de vista da intervenção, isto é, da definição e implementação das políticas públicas, quanto do ponto de vistas da reflexão, ou seja, da construção de conhecimento apropriado à utilização adequada daquelas máquinas com fins educativos. (BELLONI, 2009, p.7)

Nessa perspectiva, também se deve abordar um dos principais desafios da atualidade, de como os professores e a escola lidarão com a integração das TDIC na educação e como o uso frenético desses recursos afetam a interação dos alunos, já que nem sempre esse consumo é limitado ou racional. Por isso, faz-se necessário a instituição de ensino juntamente com os professores que atuam nela pensar em melhores abordagens e metodologias para que consigam trazer essa imersão das TDIC na educação, transformando-as em recursos e ferramentas positivas para o ensino, assim trazendo benefício de modo geral.

Na realidade atual muitas crianças e jovens já possuem acesso diário e frenético aos recursos digitais, entretanto, quase nunca exploram esses recursos e ferramentas de forma que estimule e auxilie na aprendizagem. A maioria desses recursos é utilizado de forma leviana, voltado para o lazer, diversão e entretenimento, não focando no uso para o aprendizado próprio. Belloni (2009, p. 7) aponta:

O que se dizia da televisão e dos videogames nos anos de 1980 pode ser entendido e aprofundado, agora, com relação às tecnologias de informação e comunicação (TIC). O desenvolvimento de uma maior autonomia no contato com estas mídias favorece o surgimento de outras competências tais como organizar e planejar seu tempo, suas tarefas, fazer testes, responder a formulários etc. Sem contar as insuspeitadas competências técnicas e teatrais indispensáveis para viver papéis ou personagens nos muitos “domínios virtuais” em atividade no ciberespaço (TURKLE, 1997). Em contrapartida, o fascínio que estas máquinas exercem sobre crianças e adolescentes pode levar a situações de mania e/ou dependência, na medida em que as pessoas se desligam facilmente da realidade física e socioafetiva.

Outro desafio relacionado às novas tecnologias está relacionado à formação dos professores, é tão importante a inserção desses recursos na educação, assim como é importante a aceitação desses agentes transformadores. Muitos profissionais ainda não são adeptos ao uso das novas tecnologias em sala de aula, o que torna difícil essa mudança no âmbito escolar.

Nessa era tecnológica é necessário pensar em melhores maneiras da utilização destas tecnologias que promovam um diálogo entre o currículo e a realidade em que se vivenciada pelos alunos das instituições de ensino, levando em conta aspectos sociais, culturais, entre outros.

2.1.1 – O que dizem os documentos oficiais sobre o uso das TDIC na educação?

No contexto educacional brasileiro, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) têm ganhado destaque como ferramentas potentes para transformar a forma como o ensino e a aprendizagem ocorrem. Diversos documentos nacionais que orientam a elaboração e implementação de currículos e práticas pedagógicas, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCEM), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Currículo do Estado de Sergipe, reconhecem a importância das TDIC na educação.

Os PCN (BRASIL, 1990) destacam a necessidade de integrar as TDIC no processo educacional, reconhecendo seu potencial para enriquecer as práticas pedagógicas, promover a interatividade e o acesso a uma variedade de informações e recursos. As TDIC são consideradas

ferramentas que podem auxiliar na construção do conhecimento, no desenvolvimento de habilidades digitais e na ampliação das possibilidades de aprendizado.

As OCEM (BRASIL, 2006) também enfatizam a relevância das TDIC, especialmente no que diz respeito à formação dos estudantes para a cidadania digital e ao estímulo à pesquisa, à colaboração e à criatividade. As TDIC são vistas como instrumentos que podem conectar os jovens com diferentes culturas e realidades, ampliando seus horizontes e proporcionando um aprendizado mais contextualizado e dinâmico.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB) ressaltam a necessidade de as escolas integrarem as TDIC de maneira transversal aos conteúdos curriculares, promovendo aulas mais interativas e alinhadas com as demandas da sociedade contemporânea. A capacitação dos professores para o uso eficaz das TDIC é enfatizada, visando ao desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e à promoção de um ensino mais atrativo e eficiente.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece diretrizes para a construção de currículos escolares alinhados com as demandas da sociedade atual. Ela reconhece as TDIC como ferramentas que podem potencializar o desenvolvimento das competências e habilidades previstas na BNCC. A incorporação das TDIC é abordada como um meio para promover a autonomia dos estudantes, a investigação, a resolução de problemas e a produção de conhecimento. No desenvolvimento de competências de compreensão, uso e criação de TDIC em diversas práticas sociais, a competência geral 5 assume um papel crucial.

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BNCC, 2018)

O Currículo do Estado de Sergipe segue as orientações dos documentos nacionais e enfatiza a necessidade de incluir as TDIC como recursos pedagógicos capazes de enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos. Destaca-se a importância de promover a formação dos educadores para que possam explorar plenamente o potencial das TDIC em suas práticas.

Em síntese, os documentos nacionais e regionais que orientam a educação no Brasil reconhecem o valor das TDIC como instrumentos que podem enriquecer o processo educativo, promovendo a interatividade, a pesquisa, a criatividade e a formação para a cidadania digital. Eles ressaltam a necessidade de integrar as TDIC de forma transversal ao currículo, capacitando os educadores para que possam utilizar essas ferramentas de maneira eficaz e inovadora.

No próximo tópico, será tratado mais especificamente dos jogos digitais, cerne dessa pesquisa.

2.2 – Jogos Digitais

Desde tempos remotos, os jogos têm sido elementos essenciais ao nosso cotidiano, expandindo sua influência de maneira crescente em todos os aspectos de nossa vida. Eles se revelam como instrumentos de aprendizado poderosos, capazes de serem empregados tanto dentro quanto fora das salas de aula, com o propósito de transmitir novos conhecimentos de maneira lúdica e, por conseguinte, educativa e cativante.

Assim, os jogos se configuram como recursos inestimáveis, fomentando naqueles que participam a criação, a experimentação, o desenvolvimento de aptidões e a construção de saber, contribuindo para o refinamento da percepção e do intelecto. Ao proporcionarem prazer aos envolvidos, os jogos viabilizam o investimento de esforços e tempo no processo de aprendizagem, tornando-o notavelmente mais produtivo.

Em uma era onde a tecnologia permeia quase todas as esferas da existência, as crianças estabelecem interações cada vez mais precoces com esse universo, explorando-o por meio de smartphones, computadores e videogames. Consequentemente, a tecnologia assume uma função cada vez mais essencial na modelagem e na evolução cultural das gerações atuais e vindouras.

No contexto contemporâneo, os jogos eletrônicos transcendem a mera diversão e se configuram como uma poderosa ferramenta de desenvolvimento humano. Além de proporcionarem entretenimento, os jogos oferecem uma rica oportunidade para indivíduos explorarem seu potencial, estabelecerem conexões sociais significativas e se perceberem como agentes ativos em seu processo de crescimento.

De acordo com a visão de Antunes (2012), essa dimensão educativa dos jogos é inegável, pois eles exercem um impacto direto e positivo no aprimoramento de uma ampla gama de habilidades cognitivas, como memória, percepção, atenção, concentração e raciocínio lógico, entre outras competências valiosas.

Ademais, os jogos eletrônicos se dividem em diversas categorias, abrangendo desde ação e aventura até educação e estratégia, cada uma com metas e objetivos específicos que exigem dos jogadores habilidades cognitivas distintas para alcançar o sucesso em suas

empreitadas lúdicas. Essa diversidade de tipos de jogos amplia ainda mais o potencial educativo e formativo dessa forma de mídia interativa.

2.2.1 – Jogos e Educação

Por longo tempo, os jogos têm sido empregados como ferramentas coadjuvantes no processo de aprendizagem, especialmente no contexto das crianças pequenas, através do emprego de jogos lúdicos de ensino. Conforme Piaget (1975) salienta, as crianças constroem seu entendimento do mundo físico e social por meio do ato de brincar. Dessa forma, percebe-se que os jogos estão cada vez mais presentes no cotidiano do que se imagina, seja ele em um ambiente educacional ou não.

Em uma linha similar, Vygotsky (1984, p. 37) argumenta que "o jogo representa uma valiosa fonte de desenvolvimento e aprendizado para as crianças". Gee (2005) também afirma que os jogadores gostam do jogo quando aprendem com ele.

Portanto, se pode afirmar que o reconhecimento do potencial educacional dos jogos não é uma novidade. Com a ampla disseminação dos jogos eletrônicos a partir dos anos 80 e o surgimento dos jogos digitais na sociedade contemporânea, pessoas de diversas faixas etárias, desde crianças até adultos, estão utilizando jogos tanto para entretenimento quanto para fins educativos.

Olhando para trás, os jogos sempre foram jogados em diferentes partes do mundo. Até o filósofo grego Platão já reconhecia que os jogos são úteis para o ensino. Ele acreditava que os jogos podem ajudar as crianças a aprenderem. Para jovens e idosos, Platão teve uma ideia interessante. Como experiência, ele usou jogos que pediam às pessoas que imaginassem coisas diferentes para que pudessem ver diferentes perspectivas. Isso os ajuda a pensar bem antes de tomar decisões importantes, como se fossem bons governantes.

Existem também jogos de tabuleiro modernos como Banco Imobiliário e Jogo da Vida que são famosos em muitos lugares. Esses jogos ensinam coisas importantes da vida, como pensar e seguir pistas e como administrar o dinheiro. Existe a possibilidade de algumas escolas usarem jogos de guerra, como o War³, para ajudar as pessoas a aprenderem geografia de forma divertida.

³ É disputado com um mapa do mundo dividido em 6 regiões (Europa, Ásia, África, América do Norte, América do Sul e Oceania). Cada jogador recebe uma carta com um determinado objetivo e quem completar primeiro o seu e declará-lo cumprido é o vencedor.

Um pouco mais tarde, nos anos 80 e 90, os jogos de RPG⁴ eram muito populares entre os jovens. Nesses jogos, você joga como um personagem que já foi criado com base no jogo. Isso ajuda na leitura e na escrita, pois você precisa entender o papel que está desempenhando. Também é importante jogar usando estratégia. E esses jogos costumam ser jogados em grupos, o que permite que as pessoas se conheçam e interajam mais.

À medida que a tecnologia melhorou, versões eletrônicas e digitais posteriores de muitos jogos conhecidos apareceram. Novos jogos também foram criados. Além disso, os jogos digitais podem ajudar as pessoas a se comunicar e interagir melhor.

Resumindo, os jogos sempre fizeram parte do dia a dia, ensinando as coisas de forma divertida. Isso continua a acontecer de maneiras novas e empolgantes à medida que a tecnologia se desenvolve.

⁴ Abreviação do inglês *Role Playing Game*, ou, em português, jogo de interpretação de personagens. Nesse tipo de jogo, um dos objetivos é evoluir um personagem realizando certas ações, sendo a mais comum a luta com outros personagens.

CAPÍTULO 3 – ANÁLISE E RESULTADOS

3.1 – O Jogo Yaopan

Essa pesquisa aborda a importância da tecnologia no ensino da língua espanhola, destacando um jogo específico chamado “Yaopan – Un juego de la conquista”. Como já foi dito no capítulo anterior, o jogo mergulha os jogadores na história da “Conquista de México”. Na realidade, uma reconquista das terras mexicanas pelos nativos, antes invadidas por espanhóis, conforme narrada no “Lienzo de Tlaxcala”, um documento do século XVI que oferece uma perspectiva mexicana dos eventos. O título “Yaopan” provém do “Náhuatl” e significa “onde nasce a guerra” em espanhol, escolhido por sua autenticidade e facilidade de pronúncia em espanhol.

O objetivo principal deste jogo é transformar a compreensão do evento da “Conquista” ao retratá-lo como um evento complexo, no qual diferentes funções na guerra, incluindo estratégia militar e comando do exército, desempenham papéis importantes. O jogo também enfatiza que a “Conquista” não se limitou à violência, destacando a necessidade de táticas diplomáticas e conflitos internos entre as comunidades mesoamericanas. Ele explora os mecanismos de reconhecimento usados pelos mesoamericanos para entender os recém-chegados e oferece uma visão das atividades cotidianas, como vida, roupas, acampamentos espanhóis, entre outros, acompanhados por trilhas sonoras inspiradas na música da época.

Desenvolvido com base em pesquisas atuais, o jogo utiliza a arte de pixel 2D, tornando-o acessível através de dispositivos móveis comuns. Ele adota um estilo retrô, com visuais dinâmicos e coloridos, recriando cenas e personagens.

O jogo permite aos jogadores explorarem diferentes fases históricas, seguindo a ordem do “Lienzo de Tlaxcala”, incluindo a aliança matrimonial, o caminho para Tenochtitlán, a Noche Triste e muito mais. Os jogadores enfrentam desafios, interagem com personagens históricos e exploram terras perigosas.

O “Lienzo de Tlaxcala” é uma peça-chave na compreensão da história da Conquista do México, oferecendo perspectivas únicas dos indígenas que colaboraram com Hernán Cortés. Sua complexidade e mistério ressaltam sua importância histórica, e o jogo busca trazer à tona essas perspectivas. Ele destaca a interação cultural entre os espanhóis e as culturas nativas latino-americanas.

O jogo é dividido em oito níveis que seguem a narrativa do “Lienzo de Tlaxcala”, permitindo aos jogadores experimentarem e entenderem melhor este período histórico pouco explorado. Cada nível representa uma fase específica da história e os jogadores enfrentam desafios que correspondem aos eventos reais ocorridos na época.

Essas oito fases do jogo proporcionam uma experiência envolvente que mergulha os jogadores nas complexas dinâmicas da conquista espanhola no México do século XVI. Na primeira fase, "Llegada de los extraños", o jogador se vê diante do enigmático avistamento de estranhos seres/pessoas em Tlaxcala em 1519, desencadeando uma investigação crucial. Na segunda fase, "Alianza Matrimonial", o jogador é desafiado a forjar alianças políticas por meio de casamentos estratégicos com os forasteiros, aproveitando a oportunidade de transformar o perigo em vantagem.

A terceira fase, "Camino a tenochtitlan", marca a consolidação da aliança e a marcha rumo à capital asteca, Tenochtitlan, enquanto a quarta fase, "Noche Triste", testa a habilidade do jogador em enfrentar a traição de Pedro de Alvarado e a feroz resistência dos Mexicas durante a Noche Triste, culminando na fuga da cidade.

Na quinta fase, "Conquistas Centrales", o jogador enfrenta o desafio de reafirmar a aliança enfraquecida com os espanhóis e buscar novos aliados em Texcoco. A sexta fase, "Ataque a Tenochtitlan", prepara o jogador para a invasão de Tenochtitlan com a ajuda de seus aliados, com o objetivo de introduzir novas embarcações na cidade.

As últimas duas fases, "Conquista a Panuco" e "Conquista al Noroeste", transportam o jogador para a expansão do território Tlaxcalteca, revivendo a conquista sobre Meztitlan, Panuco e Ayotochcuitlatlan, antes de partir em busca de novas terras no noroeste, enfrentando los purépechas em Michoacán, explorando Xalisco e chegando, por fim, às terras misteriosas da Califórnia. Cada fase desse jogo proporciona uma oportunidade única de explorar a história, os desafios e as conquistas do México antigo, oferecendo uma experiência educativa e empolgante para os jogadores.

Em um cenário de aventura e história, o jogo em questão desvela uma jornada épica repleta de desafios, levando os jogadores em uma emocionante corrida através de paisagens que testam sua destreza e estratégia. A narrativa se desdobra na antiga cidade de Tlaxcala, onde os enigmas começam a se desvendar, desencadeando uma série de eventos que os jogadores devem enfrentar. À medida que a narrativa avança, os desafios se intensificam nas costas de Veracruz, onde a habilidade de navegar e superar obstáculos se torna crucial para o sucesso.

A cidade de Tenochtitlán, capital do império asteca, serve como um campo de batalha intrigante, onde a história e a estratégia se entrelaçam. À medida que o jogo progride, a aventura se estende para as terras distantes da Califórnia e do Noroeste, abrindo caminho para explorar terras desconhecidas e misteriosas.

A jornada culmina nas regiões de Pánuco e, finalmente, na Guatemala, oferecendo aos jogadores a oportunidade de experimentar uma variedade de ambientes e desafios ao longo do caminho. Esses oito níveis não apenas proporcionam uma experiência de jogo empolgante, mas também mergulham os jogadores em um rico contexto histórico, permitindo-lhes explorar as complexas dinâmicas da conquista espanhola no México do século XVI. O jogo oferece uma emocionante mistura de aventura, estratégia e aprendizado, proporcionando uma experiência envolvente e informativa para os jogadores ávidos por desvendar os mistérios e desafios do passado.

Em resumo, o jogo “Yaopan – Un juego de la conquista” (Figura 1) utiliza a tecnologia como uma ferramenta educacional para tornar a história da "Conquista de México" mais acessível e envolvente. Ele oferece aos jogadores a oportunidade de explorar uma perspectiva diferente dessa história e compreender melhor os eventos, enquanto desfrutam de uma experiência de jogo imersiva e educativa.

Figura 1 – Capa inicial



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

3.1.1 – Personagens

No âmbito do jogo, os jogadores têm a oportunidade de escolher entre dois personagens femininos notáveis (Figura 2). Tecuelhuetzin, uma princesa Tlaxcalteca, que desempenha um papel fundamental, não apenas no campo de batalha, mas também como líder do exército que conquistou a vitória. Por outro lado, Calmecahua, renomada por seu profundo conhecimento do idioma *náhuatl*, assume a responsabilidade pela organização e comando das forças indígenas durante o processo de conquista.

Figura 2 – Personagens a escolher



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

Além dessas figuras, o jogo também apresenta outras personagens notáveis, como Tolquequetzaltzin, Zacuancozcatl, Huitnahuacihuatzin e Zicuetzin (Figura 3), quatro princesas Tlaxcalanas que, juntamente com Tecuelhuetzin, desempenharam papéis cruciais ao se casarem com cinco capitães espanhóis em setembro de 1519, desempenhando um papel fundamental na selagem da Aliança Tlaxcalana-Espanhola.

Figura 3 – Princesas Tlaxcalanas



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

O jogo também inclui outras figuras históricas, como Malintzin (Figura 4), uma mulher de Olutla que atuou como intérprete, tradutora e guerreira de conquista; María de Estrada (Figura 5), uma conquistadora sevilhana que chegou à Mesoamérica em 1519, desempenhando vários papéis importantes; Juan Garrido (Figura 6), um conquistador de origem africana que chegou à Mesoamérica em 1519 e teve uma estreita relação com Hernán Cortés (Figura 7); os Senhores de Tlaxcala (Figura 8), incluindo Xicotencatl, Maxixcatzin, Citlalpopoca e Tlehuexolotzin, líderes das quatro capitais de Tlaxcala; Mazatzin (Figura 9), governante de Tepexi e neto de Moctezuma Ilhuicamina; Moctezuma (Figura 10), governante de Tenochtitlan após a chegada do exército aliado; Cuauhtémoc (Figura 11), Mexica Tlahtoani e sucessor de Cuitlahuac e Moctezuma.

Hernán Cortés (Figura 7), que liderou a expedição que chegou à Mesoamérica em 1519 e conquistou grande parte da Nova Espanha e Pedro de Alvarado (figura 12), um dos capitães do exército liderado por Hernán Cortés, responsável pela conquista de vastas áreas que compreendem o México e a América Central. A inclusão dessas figuras históricas oferece aos jogadores uma experiência rica e envolvente, enquanto eles exploram e vivenciam os eventos históricos por meio das perspectivas e contribuições desses personagens.

Figura 4 - Malintzin



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

Figura 5 – María de Estrada



Fonte: Cultura UNAM, 2021

Figura 6 - Juan Garrido



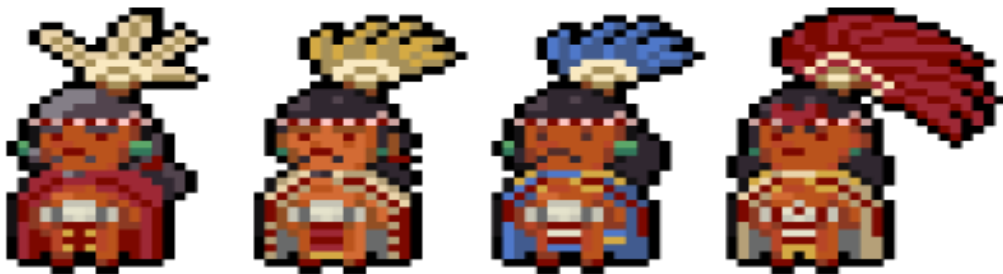
Fonte: Cultura UNAM, 2021.

Figura 7 - Hernán Cortés



Fonte: Cultura UNAM, 2021

Figura 8 - Senhores de Tlaxcala



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

Figura 9 - Mazatzin



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

Figura 10 - Moctezuma



Fonte: Cultura UNAM, 2021

Figura 11 - Cuauhtémoc



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

Figura 12 - Pedro de Alvarado



Fonte: Cultura UNAM, 2021.

3.2 – Planos de Aula

A criação de planos de aula com base no jogo “Yaopan – Un juego de la conquista” representa uma abordagem inovadora e envolvente para o ensino da história da Conquista do México. Ao integrar este jogo educativo, os educadores podem proporcionar aos alunos uma experiência imersiva que vai além dos tradicionais métodos de ensino.

Através deste jogo, os alunos têm a oportunidade de explorar os eventos históricos sob a perspectiva mexicana Tlaxcalteca, bem como experimentar as diversas facetas desse período, incluindo estratégias militares, interações culturais e políticas, contribuições das mulheres e muito mais.

Os planos de aula, baseados no jogo, foram projetados para envolver os alunos em discussões críticas, análises históricas e reflexões sobre a complexidade da Conquista do México. Isso não apenas torna o processo de aprendizado mais cativante, mas também ajuda os alunos a compreenderem a riqueza da história a partir de várias perspectivas, promovendo um aprendizado significativo e duradouro.

Os Planos de aula começariam com uma introdução ao jogo, apresentando sua relevância histórica e cultural, bem como sua aplicação educacional. Os alunos seriam incentivados a explorar o jogo e suas características, incluindo os dois personagens femininos notáveis, Tecuelhuetzin e Calmecahua, que desempenharam papéis importantes na Conquista do México.

Em seguida, os alunos seriam orientados a jogar "Yaopan" em diferentes níveis de dificuldade, enquanto realizam atividades relacionadas à língua espanhola, como a tradução de diálogos do jogo e a criação de narrativas alternativas. Essas atividades não apenas envolveriam os alunos com o jogo, mas também promoveriam o desenvolvimento de habilidades linguísticas.

Os Planos de aula também incluiriam discussões em sala de aula sobre os temas abordados no jogo, como estratégias militares, interações culturais e políticas, e o papel das mulheres na história. Os alunos seriam encorajados a refletir sobre as lições aprendidas no jogo e a relacioná-las com o contexto histórico real.

O planejamento detalhado das oito aulas oferece uma abordagem abrangente para o ensino sobre a Conquista de Mesoamérica com base no jogo "Yaopan - Un Juego de la Conquista". A primeira aula inicia com uma introdução envolvente, destacando o contexto histórico da Conquista e apresentando o jogo como uma ferramenta educativa. O desenvolvimento da primeira aula inclui elementos visuais e uma discussão sobre a importância de explorar a Conquista a partir de diversas perspectivas. A segunda aula continua a explorar o jogo, envolvendo os alunos em pesquisas e discussões em grupo. A terceira aula foca na representação de personagens femininos, incentivando os alunos a refletirem sobre a importância da diversidade na narrativa histórica.

Nas aulas subsequentes, os alunos continuam suas pesquisas sobre personagens menos conhecidos e aprofundam sua compreensão das alianças feitas durante a Conquista. A simulação de alianças na sexta aula proporciona uma experiência prática. A sétima aula questiona a visão indígena da conquista, desafiando conceitos tradicionais. A oitava aula conclui o ciclo com a produção de ensaios, vídeos ou apresentações baseados no que os alunos aprenderam ao longo das aulas.

Esse plano de aula estruturado não apenas envolve os alunos com uma variedade de atividades, mas também os desafia a pensar criticamente sobre a Conquista e a importância das perspectivas múltiplas. Além disso, ele incentiva a reflexão sobre o papel dos jogos educativos no processo de aprendizado e como eles podem enriquecer a compreensão histórica.

É possível encontrar e visualizar os planos de aula nos apêndices desta pesquisa.

Por fim, os alunos seriam desafiados a criar projetos individuais ou em grupos que explorem aspectos específicos da Conquista do México, utilizando as tecnologias da informação e comunicação disponíveis. Isso poderia incluir a criação de apresentações digitais, vídeos educacionais ou até mesmo a produção de um minidocumentário.

Através desses Planos de aula, espera-se que os professores possam capacitar os alunos para uma aprendizagem mais ativa e envolvente, ao mesmo tempo em que promovem a compreensão crítica da história e da língua espanhola. Além disso, essa abordagem pedagógica alinha-se com as demandas da sociedade da informação e comunicação, preparando os alunos para um mundo cada vez mais digital e interconectado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa em questão teve como principal objetivo investigar a aplicação das TDIC nas aulas de Língua Estrangeira, no caso deste estudo, o Espanhol. A chegada da modernidade à educação trouxe consigo a necessidade de adaptar as práticas educacionais, tanto por parte dos professores quanto dos alunos. É fundamental reconhecer que, embora tenhamos à nossa disposição recursos tecnológicos de última geração, é igualmente crucial capacitar os professores para enfrentar o desafio de utilizá-los de maneira eficaz.

As TDIC desempenham um papel cada vez mais significativo na escola contemporânea, exigindo uma mudança substancial na forma como o ensino é concebido. Não basta apenas informatizar a administração escolar ou ensinar informática aos alunos, pois eles, em grande parte, dominam essas habilidades por conta própria. Em vez disso, é essencial proporcionar a todos um novo caminho em direção a uma aprendizagem verdadeiramente significativa.

A pesquisa também destaca a necessidade de repensar o processo de ensino-aprendizagem, considerando o impacto das TDIC na educação. Isso enfatiza não apenas o papel crucial dos professores na formação dos alunos, mas também a importância da diversidade e disponibilidade de recursos tecnológicos dentro da escola, a fim de promover uma educação que seja desafiadora e relevante tanto para os alunos quanto para os próprios educadores.

Nesse sentido, os professores devem se adaptar a essa realidade educacional em constante evolução, ampliando as possibilidades da sala de aula, diversificando abordagens, orientando projetos e pesquisas com os alunos e orientando-os sobre o uso contextualizado e colaborativo das tecnologias. Embora nem todos os alunos tenham acesso privilegiado à tecnologia em casa, muitos têm algum contato com recursos tecnológicos fora da escola, seja por meio da televisão, *lan houses* ou outras fontes.

Portanto, é importante reconhecer que a perspectiva desses alunos em relação à tecnologia é diferente daquela de pessoas que cresceram em uma época em que o acesso à tecnologia era limitado. A incorporação das TDIC na escola exige um compromisso por parte dos professores, que vai além do simples treinamento em ferramentas tecnológicas.

A pesquisa ressalta que a inserção eficaz das TDIC na educação requer um esforço contínuo por parte dos professores, que vai além do mero domínio técnico das ferramentas digitais. Portanto, a fim de efetivamente preparar os educadores para tirar o máximo proveito desses recursos tecnológicos e promover uma aprendizagem significativa, foi proposto a criação de uma unidade didática baseada no jogo "Yaopan - Un juego de la conquista". Essa

unidade didática visa integrar de maneira prática e eficaz as TDIC às aulas de Língua Espanhola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMON, Daniela B. "**Análise de imagem: LIENZO DE TLAXCALA**". Seminários de Arte na América Latina, Professora Joana Bosak, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

ANTUNES, Celso. "**Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**". Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

Autor desconhecido. "**Las mujeres indígenas en la batalla de la toma de Tenochtitlan**". NotiConquista UNAM. Disponível em: <https://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/2748/2748>. Acesso em: 05 de julho de 2023.

Autor desconhecido. "**Yaopan: una historia de la conquista**." Gaceta UNAM. Disponível em: <https://www.gaceta.unam.mx/yaopan-una-historia-de-la-conquista/>. Acesso em: 05 de julho de 2023.

Autor desconhecido. "**Yaopan: una historia de la conquista**". NotiConquista UNAM. Disponível em: <https://www.noticonquista.unam.mx/yaopan>. Acesso em: 04 de julho de 2023.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. 3. ed. rev. Campinas-SP: Autores Associados, 2009.

BESSA, L. (2020, 28 de outubro). **Qual o papel da tecnologia na educação e por que ela é tão importante nas escolas?**. Revista Educação. Disponível em: <https://educacao.imaginie.com.br/o-papel-da-tecnologia-na-educacao/>. Acesso em: 28 de abril de 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA (DCNEB). Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2013.

ELEVA, Plataforma. **Como o uso da Tecnologia na Educação pode ser um grande aliado?**. Google. 2020. Disponível em: <https://blog.elevaplataforma.com.br/tecnologia-na-educacao/>. Acesso em: 14 de abril de 2023.

GEE, J. P. **Learning by design: good video games as learning machines**. E-Learning and Digital Media, v. 2, n. 1, 2005.

INSTITUTO DE ENGENHARIA. **A história da inteligência artificial**. Disponível em: <https://www.institutodeengenharia.org.br/site/2018/10/29/a-historia-da-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 3 de maio de 2023.

Lei nº 13.415/2017. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/L13415.htm. Acesso em: 25 de abril de 2023.

LIMA, A. **Recursos educacionais digitais para o ensino de espanhol**. In: Amorim, A. et al. (Orgs.). Diálogos interculturais e linguísticos em espanhol entre teorias e práticas docentes. 1ª ed. Salvador: EDUFBA, 2022. p. 97-122.

ORIENTAÇÕES CURRICULARES PARA O ENSINO MÉDIO (OCEM). Ministério Da Educação Secretaria De Educação Básica. Brasília 2006.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

SERGIPE. Secretaria de Estado da Educação/Conselho Estadual de Educação (CEE-SE).

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

“Yaopan - Un juego de la conquista”. El Seminario del Lienzo de Tlaxcala del Instituto de Investigaciones Históricas (IIH). 2021. Play Store.

APÊNDICES

PLANES DE CLASE

TEMA
○ A Conquista do Novo Mundo: explorando a história e a cultura através de Yaopan.
OBJETIVOS
1. GERAL ○ Desenvolver uma compreensão profunda dos eventos históricos relacionados à conquista espanhola das Américas e promover a empatia ao explorar as perspectivas de diferentes grupos envolvidos, utilizando o jogo “Yaopan – Un juego de la conquista” como uma ferramenta educacional.
2. ESPECÍFICOS ○ Analisar os principais eventos, personagens e consequências da conquista espanhola nas Américas, compreendendo as diferentes fases desse processo histórico; ○ Examinar as experiências dos povos indígenas e dos conquistadores espanhóis, estimulando a empatia pelos diferentes grupos envolvidos e incentivando os alunos a entender os eventos históricos em seu contexto.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
○ Contextualização histórica: as motivações para a conquista espanhola; ○ Exploração dos primeiros encontros entre espanhóis e indígenas; ○ Análise das diferentes perspectivas e reações dos grupos envolvidos; ○ Análise das estratégias e táticas dos conquistadores; ○ Reflexão sobre as mudanças culturais, sociais e econômicas nas Américas.
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
○ Discussão sobre as culturas indígenas pré-existentes nas Américas; ○ Debate sobre as consequências dessas conquistas; ○ Discussão sobre as consequências históricas reais da conquista espanhola; ○ Elaborações de trabalhos e pesquisas.
ETAPAS DAS AULAS
<u>PRIMERA AULA</u> INTRODUÇÃO (+ ou – 15 minutos) ○ Comece a aula com uma introdução cativante sobre o período histórico da Conquista de Mesoamérica, destacando as diferentes culturas e civilizações envolvidas; ○ Pergunte aos alunos se eles costumam jogar e quais jogos eles jogam; ○ Apresente o jogo “Yaopan – Un Juego de la Conquista”, informe onde encontrar o jogo e porque ele foi criado; ○ Explique como ele oferece uma oportunidade única de explorar esse período histórico a partir de múltiplas perspectivas. DESENVOLVIMENTO (+ ou – 20 minutos) ○ Será mostrado imagens, vídeos, trechos do jogo para envolver os alunos visualmente e despertar interesse;

- Será apresentado o jogo “Yaopan – Un Juego de la Conquista”, explicando o significado do nome e sua conexão com a guerra e o local de origem;
- Inicie uma discussão sobre a importância de explorar a Conquista de diferentes perspectivas e como isso pode enriquecer nossa compreensão da história, desafiando narrativas simplistas e estereótipos.

CONCLUSÃO (+ ou – 15 minutos)

- Peça para que os alunos escrevam um pouco sobre a perspectiva que possuem com base na Conquista;
- Solicite aos alunos que joguem o jogo Yaopan para que possam ter uma maior imersão nas aulas.

SEGUNDA AULA

INTRODUÇÃO (+ ou – 10 minutos)

- Comece a aula relembrando os principais pontos discutidos na aula anterior para estabelecer uma base sólida;
- Pergunte aos alunos se eles jogaram o jogo e o que acharam do mesmo.

DESENVOLVIMENTO (+ ou – 20 minutos)

- Divida os alunos em grupos e atribua a cada grupo uma figura ou evento importante da Conquista para pesquisa adicional, feita em sala;
- O professor regente auxiliará os alunos durante a pesquisa.

CONCLUSÃO (+ ou – 20 minutos)

- Os alunos irão apresentar as pesquisas realizadas em sala e ver as contribuições feitas pelos colegas de classe;
- Será reforçado para que os alunos continuem jogando o jogo para melhor participação nas próximas aulas.

TERCEIRA AULA

INTRODUÇÃO (+ ou – 15 minutos)

- Será perguntado aos alunos que jogaram o jogo quais personagens que tem no jogo que notaram;
- Serão relembrados os personagens principais do jogo que foram apresentados, como Tecuelhuetzin e Malintzin;
- Serão feitas algumas perguntas aos alunos: se já jogaram algum jogo parecido com “Yaopan - Un juego de la conquista”; se conhecem algum jogo que possui mulheres como personagens principais, entre outras perguntas de adaptação do professor regente.

DESENVOLVIMENTO (+ ou – 20 minutos)

- O professor regente irá questionar aos alunos sobre as perspectivas que eles possuem em relação ao papel dessas personagens principais durante a Conquista;
- Será feita uma breve discussão sobre suas contribuições, características e desafios que enfrentaram durante toda a empreitada da conquista do México.

CONCLUSÃO (+ ou – 15 minutos)

- Será pedido aos alunos para refletirem e escreverem sobre a importância de representar personagens femininos e menos conhecidos na narrativa histórica;

- Se possível compartilhar as escritas e contribuições com todos da classe.

QUARTA AULA

INTRODUÇÃO (+ ou – 15 minutos)

- Será perguntado aos alunos se eles se recordam quais personagens foram trabalhados na aula passada;
- Será feito um breve resumo da aula passada e da importância desses personagens para a história.

DESENVOLVIMENTO (+ ou – 20 minutos)

- O professor regente irá perguntar aos alunos se eles lembram de outros nomes que aparecem durante o jogo;
- Os alunos serão divididos em grupos e será atribuído a cada grupo um personagem menos conhecido, como: Calmecahua, Mazatzin Moctezuma e Ixtlilxóchtli;
- Durante a pesquisa o professor auxiliará os alunos com qualquer dúvida;
- Os grupos devem fazer pesquisas sobre seus personagens e preparar apresentações curtas para compartilhar suas descobertas com a turma.

CONCLUSÃO (+ ou – 15 minutos)

- Serão apresentados os trabalhos feitos pelos alunos e expostos os mesmos pela escola/sala de aula.

QUINTA AULA

INTRODUÇÃO (+ ou – 20 minutos)

- A aula se iniciará com o professor perguntando aos alunos o que eles entendem sobre alianças de guerra;
- O professor falará sobre o início das alianças formadas durante o processo da conquista.

DESENVOLVIMENTO (+ ou – 20 minutos)

- O professor regente irá explorar como essas alianças influenciaram o resultado da Conquista;
- Será aberta uma breve discussão sobre as alianças feitas para que os alunos comentem seu ponto de vista.

SEXTA AULA

INTRODUÇÃO (+ ou – 10 minutos)

- Será feito um breve resumo sobre a aula anterior;
- Será apresentado as campanhas tlaxcaltecas em áreas como Pánuco, noroeste mexicano e Centroamérica.

DESENVOLVIMENTO (+ ou – 15 minutos)

- O professor regente irá iniciar uma discussão sobre como essas campanhas adicionais contribuíram para a narrativa da Conquista.

CONCLUSÃO (+ ou – 25 minutos)

- Será pedido aos alunos para realizarem uma simulação de alianças entre eles para que compreendam a importância de cada aliança adquirida durante a Conquista.

SÉTIMA AULA

INTRODUÇÃO (+ ou – 15 minutos)

- Será feito um breve resumo sobre a aula anterior;
- O professor perguntará o que os alunos sabem e pensam sobre a visão indígena da conquista.

DESENVOLVIMENTO (+ ou – 20 minutos)

- Será iniciado uma discussão sobre a representação dos indígenas como conquistadores, desafiando a visão tradicional.

CONCLUSÃO (+ ou – 15 minutos)

- Será pedido aos alunos que escrevam para depois compartilharem suas reflexões sobre como essa perspectiva muda a compreensão da Conquista.

OITAVA AULA

INTRODUÇÃO (+ ou – 10 minutos)

- Será explicado para os alunos escreverem breve ensaio ou fazerem uma apresentação em grupo sobre o que aprenderam ao longo da unidade didática.

DESENVOLVIMENTO (+ ou – 15 minutos)

- Ocorrerá o incentivo para que os alunos discutam e escrevam como o jogo “Yaopan – Un Juego de la Conquista” influenciou/influencia sua visão da Conquista e da história em geral e o que ajudou eles a mudarem suas perspectivas;
- O professor pedirá que os alunos usem suas escritas para ajudar na elaboração do ensaio/vídeo/peça.

CONCLUSÃO (+ ou – 25 minutos)

- O professor regente explicará aos alunos como ocorrerá a exposição dos trabalhos feitos pelos alunos.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Impressão de imagens;
- Quadro, piloto, apagador;
- Cadernos, canetas, lápis, borracha, cartolinas;
- Aparelhos digitais;
- Internet.

AVALIAÇÃO METODOLÓGICA

- O professor avaliará cada participação dos alunos nas discussões em sala, atividades e trabalhos produzidos;
- Apresentação das produções dos ensaios/vídeo/peça feita pelos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

“Yaopan - Un juego de la conquista”. El Seminario del Lienzo de Tlaxcala del Instituto de Investigaciones Históricas (IIH). 2021. Play Store.