

# PROJETO DE EXTENSÃO: ESPAÑHOL INTERATIVO - RELATO DE EXPERIÊNCIA

EXTENSION PROJECT: INTERACTIVE SPANISH - AN EXPERIENCE REPORT

Ciências Humanas • 22/05/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/779317673](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/779317673)

---

Rosemeire de Souza Pinheiro<sup>1</sup>

Wanessa Borges Melo<sup>2</sup>

---

## **RESUMO**

O presente artigo relata a experiência do projeto de extensão "Espanhol Interativo", desenvolvido no IF Goiano – Campus Iporá, com o objetivo de democratizar o acesso ao ensino da língua espanhola para a comunidade local, atendendo um público diversificado a partir dos 13 anos. A importância social do projeto reside na oferta de um curso gratuito em uma região com carência de centros de idiomas, promovendo a inclusão e a cidadania global. A fundamentação teórica ancora-se na Abordagem Comunicativa de Almeida Filho (2014), nos Multiletramentos de Roxane Rojo (2009) e na perspectiva sociointeracionista de Vygotsky (1998) sobre a ludicidade. A metodologia, de natureza qualitativa e intervencionista, utilizou como estratégias didáticas o uso de jogos de memória, adedonha e jogos digitais em computador, além da leitura de textos curtos e a encenação de peças teatrais. O projeto também integrou a curadoria de séries audiovisuais, cujos episódios eram debatidos em sala para estimular a compreensão auditiva e a crítica cultural. Os resultados indicam que a integração entre tecnologia, teatro e jogos reduz o filtro afetivo dos alunos, gerando um aprendizado leve, descontraído e eficaz. Conclui-se que a metodologia proposta superou o modelo tradicional gramaticalista, fortalecendo a autonomia linguística e a competência intercultural dos participantes.

**Palavras-chave:** Ensino de Espanhol; Extensão Tecnológica; Multiletramentos; Ludicidade; Inclusão Social.

## **ABSTRACT**

This article reports the experience of the extension project "Interactive Spanish," developed at IF Goiano – Campus Iporá, aiming to democratize access to Spanish language teaching for the local community, serving a diverse audience from the age of 13. The social

importance of the project lies in providing a free course in a region lacking language centers, thus promoting inclusion and global citizenship. The theoretical framework is anchored in the Communicative Approach by Almeida Filho (2014), Multiliteracies by Roxane Rojo (2009), and Vygotsky's (1998) socio-interactionist perspective on playfulness. The methodology, qualitative and interventionist in nature, utilized didactic strategies such as memory games, "adedonha" (Scattergories), and digital computer games, in addition to reading short texts and performing theatrical plays. The project also integrated the curation of audiovisual series, whose episodes were debated in class to stimulate listening comprehension and cultural critique. The results indicate that the integration of technology, theater, and games reduces the students' affective filter, generating a light, relaxed, and effective learning process. It is concluded that the proposed methodology surpassed the traditional grammar-centered model, strengthening the linguistic autonomy and intercultural competence of the participants.

**Keywords:** Spanish Teaching; Technological Extension; Multiliteracies; Playfulness; Social Inclusion.

## 1. INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras no cenário brasileiro contemporâneo enfrenta o desafio de superar barreiras socioeconômicas que, historicamente, restringiram o bilinguismo às camadas mais abastadas da sociedade. Em cidades do interior, como Iporá-GO e região, essa lacuna educacional é acentuada pela escassez de centros de idiomas que ofereçam metodologias modernas e acessíveis. Diante desse contexto, o projeto de extensão "Espanhol Interativo", realizado pelo IF Goiano – Campus Iporá, surge

como uma política pública de democratização do saber, oferecendo formação gratuita e de qualidade para a comunidade local, com foco específico em indivíduos a partir dos 13 anos de idade.

A escolha do espanhol justifica-se não apenas pela proximidade geográfica com nossos vizinhos hispânicos, mas pela necessidade de inserir o cidadão iporaense em uma perspectiva decolonial e de integração regional no âmbito do Mercosul. O projeto partiu da premissa de que a língua é um organismo vivo e, portanto, seu ensino deve ser dinâmico e funcional. Ao acolher alunos a partir da adolescência, o curso promoveu um ambiente intergeracional rico, onde a troca de saberes e a desconstrução do "portunhol" foram pilares centrais para a construção de uma competência linguística real.

Um fator determinante para a relevância deste projeto é o histórico de internacionalização do IF Goiano - Campus Iporá. A instituição já viabilizou experiências de intercâmbio internacional para seus alunos em quatro ocasiões: três para a Argentina e uma para o Chile. Essa realidade de mobilidade acadêmica impõe a necessidade de um ensino voltado estritamente para a comunicação e a fluência situacional. O idioma, portanto, deixa de ser encarado apenas como um conteúdo burocrático para exames como o Enem e passa a ser uma ferramenta de conexão cultural e profissional imediata.

Justifica-se este relato, portanto, pela necessidade de registrar como a extensão universitária, aliada a programas de incentivo à língua, pode transformar o aprendizado em uma experiência de vida. O objetivo central não foi apenas a transmissão de regras gramaticais, mas a preparação de sujeitos capazes de interagir com o mundo *hispanohablante* de forma crítica, autônoma e protagonista,

utilizando a gratuidade como ponte definitiva para a emancipação social e o sucesso em futuras vivências internacionais.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU REVISÃO DA LITERATURA**

A base epistemológica que sustenta o projeto "Espanhol Interativo" compreende a língua não como um sistema estático de regras, mas como uma prática social e viva. Para tanto, articulamos teorias que privilegiam a interação, a diversidade de linguagens e o bem-estar cognitivo do aprendiz.

### **2.1. A Centralidade da Competência Comunicativa e o Papel do Afeto**

A espinha dorsal desta experiência ancora-se na Abordagem Comunicativa. Segundo Almeida Filho (2014), ensinar uma língua estrangeira exige o desenvolvimento da competência comunicativa, o que implica em capacitar o aluno a realizar ações sociais por meio do idioma.

Diferente do ensino tradicional com ênfase na gramática, o foco desloca-se do “saber sobre a língua” para o “saber agir com a língua”. No IF Goiano - Campus Iporá, essa perspectiva é vital, uma vez que o objetivo é preparar o aluno para situações reais, como os intercâmbios internacionais promovidos pela instituição.

Entretanto, a comunicação efetiva só ocorre se o ambiente de aprendizagem for seguro. Nesse ponto, invocamos a Hipótese do Filtro Afetivo de Stephen Krashen (1982). Krashen argumenta que variáveis como ansiedade, medo e falta de autoconfiança podem funcionar como um bloqueio mental que impede o processamento do *input* linguístico. Ao adotarmos uma postura "interativa" e leve, o

projeto visou reduzir esse filtro, garantindo que o estudante acima de 13 anos, muitas vezes traumatizado por experiências escolares rígidas, pudesse absorver o espanhol de forma orgânica e prazerosa.

## **2.2. Multiletramentos e a Multimodalidade no Ensino de Línguas**

No contexto contemporâneo, a definição de letramento foi ampliada. Roxane Rojo (2009) defende a Pedagogia dos Multiletramentos, que reconhece a multiculturalidade e a multimodalidade dos textos atuais. Ao utilizarmos séries, jogos digitais e músicas, estamos trabalhando com textos que combinam linguagens verbais, visuais e sonoras.

Segundo Rojo (2009), a escola deve formar sujeitos capazes de circular por essa diversidade. No projeto, a curadoria de materiais audiovisuais não foi um mero entretenimento, mas uma estratégia para que o aluno pudesse "ler" o mundo hispânico em sua complexidade. Isso dialoga com as ideias de Kramsch (1998), que afirma que a língua é o principal meio pelo qual a cultura é expressa e moldada. Assim, aprender espanhol através de mídias autênticas permite que o aluno desenvolva uma competência intercultural, compreendendo as nuances e os sotaques das diversas nações que compõem o mundo hispanohablante.

## **2.3. O Social e o Lúdico: A Mediação em Vygotsky**

A escolha por metodologias lúdicas (jogos de memória, adedonha e dramatizações) encontra respaldo na Teoria Sociointeracionista de Lev Vygotsky (1998). Para Vygotsky, o aprendizado é uma construção social mediada por ferramentas e signos. O jogo, nesse sentido, atua na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), o espaço entre o que o

aluno já consegue fazer sozinho e o que ele consegue fazer com a ajuda do professor ou dos colegas.

O lúdico proporciona um contexto de interação onde a regra do jogo obriga o aluno a utilizar o vocabulário e as estruturas gramaticais de forma espontânea. Quando os alunos encenam uma peça teatral ou competem em uma adedonha digital, eles estão praticando o que Dolz e Schneuwly (2004) chamam de gêneros orais, transformando a sala de aula em um espaço de experimentação social. O aprendizado deixa de ser uma recepção passiva e torna-se uma construção coletiva, essencial para a formação de um cidadão autônomo.

### **3. METODOLOGIA**

A metodologia adotada foi de natureza qualitativa e intervencionista, pautada na pesquisa-ação, onde o docente atua como mediador e observador do processo de aquisição linguística. O percurso pedagógico foi estruturado para romper com o modelo de "transmissão de conteúdos", priorizando o engajamento ativo através de três eixos fundamentais:

#### **3.1. Práticas Lúdicas e Gamificação**

A utilização de jogos de memória, adedonha e jogos digitais em computador não foi encarada como mero entretenimento, mas como estratégia de mediação simbólica. Conforme Vygotsky (1998), o jogo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal, onde o desafio da competição saudável motiva o aluno a acessar o léxico de forma rápida e espontânea. Os jogos no computador permitiram a exploração da multimodalidade defendida por Rojo (2009), onde o estudante interage com interfaces digitais, sons e imagens,

consolidando os multiletramentos necessários para a vida contemporânea.

### **3.2. Curadoria Audiovisual e Debate Crítico**

Para trabalhar a compreensão auditiva e a competência intercultural, utilizou-se a exibição de uma série televisiva em língua espanhola. Esta etapa seguiu a lógica dos gêneros textuais de Dolz e Schneuwly (2004), expondo o aluno ao uso real e cotidiano do idioma. Após cada episódio, realizavam-se debates mediadores, onde os alunos comentavam aspectos culturais e linguísticos. Essa dinâmica visou baixar o "filtro afetivo" de Krashen (1982), pois o interesse pelo enredo da série deslocava o foco da preocupação gramatical para a fluidez do sentido.

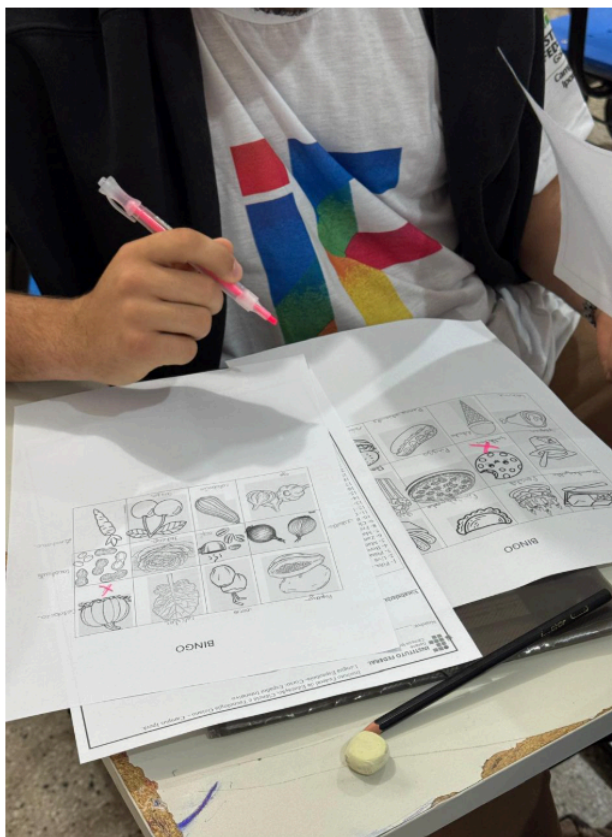
### **3.3. Expressão Corporal e Teatral**

A culminância de diversos módulos deu-se através da encenação de peças teatrais e leitura de textos curtos. O teatro exigiu que o aluno aplicasse a teoria de Almeida Filho (2014) sobre a competência comunicativa plena, integrando entonação, postura e pronúncia em um contexto performático. A encenação permitiu que os discentes vencessem a timidez e experimentassem a língua como uma extensão de sua própria identidade.

#### **3.3.1. Registros das Atividades Lúdicas e Interativas**

Como estratégia de fixação de vocabulário, foram realizadas oficinas lúdicas de Bingo Temático (números e alimentos). Durante a atividade, os alunos receberam cartelas ilustradas com itens da culinária hispânica, como *frijoles* e *pasta*. O exercício exigia atenção plena à pronúncia das professoras, incentivando não apenas a

memorização dos itens próprios, mas a escuta atenta dos alimentos presentes nas cartelas dos colegas, promovendo uma aprendizagem colaborativa e dinâmica, como ilustrado na Figura 1.



**Figura 1**

**Fonte:** Autoria própria (2025).

Esta atividade foi planejada com o intuito de exercitar a percepção auditiva e a fixação lexical de forma orgânica. Ao participarem da dinâmica, os alunos ampliaram significativamente seu repertório de vocabulário em língua espanhola. Como estratégia de reforço positivo e estímulo à participação, os três primeiros colocados foram premiados com chocolates, o que elevou o engajamento e o entusiasmo do grupo durante a execução da tarefa.

Outra estratégia recorrente foi o uso do jogo da memória, explorado tanto em plataformas virtuais quanto em formato físico. Como ilustrado na Figura 2, os discentes demonstram alto nível de concentração durante a atividade manual. O objetivo didático

consistia na associação entre a bandeira de um país hispânico e a sua respectiva nacionalidade em língua espanhola. Essa dinâmica, além de expandir o léxico, fomentou o reconhecimento da pluralidade do mundo hispanohablante, unindo memorização visual e conhecimento geográfico.



**Figura 2**

**Fonte:** Autoria própria (2025).

Ao final desta etapa, os discentes não apenas memorizaram termos isolados, mas desenvolveram a capacidade de estabelecer conexões cognitivas entre imagem e conceito, fortalecendo a percepção visual e auditiva. O uso do jogo da memória e do bingo permitiu que o vocabulário sobre nacionalidades e alimentos fosse internalizado de forma contextualizada, superando a simples tradução mecânica. Mais do que o acúmulo de léxico, os alunos exercitaram a concentração e a interação social, compreendendo que a língua espanhola é uma ferramenta viva de comunicação e que o aprendizado pode ocorrer em um ambiente de cooperação, onde o

sucesso coletivo e a motivação (reforçada pelas premiações simbólicas) estimulam a continuidade dos estudos e a autoconfiança linguística.

Para além das atividades físicas e analógicas, o projeto buscou a convergência com o universo digital através da gamificação via dispositivos móveis. Utilizando a estratégia de *Mobile Learning* (aprendizado móvel), os alunos conectavam seus próprios celulares a plataformas interativas de competição síncrona. Ao ingressarem nas salas virtuais, utilizando nomes reais ou pseudônimos fictícios para reduzir a inibição e o filtro afetivo (KRASHEN, 1982), os discentes competiam em tempo real, respondendo a desafios que integravam todo o conteúdo trabalhado nos módulos anteriores.

Esta etapa representou o ápice da interatividade proposta pelo projeto, pois uniu a rapidez de raciocínio exigida pela adedonha à multimodalidade dos Multiletramentos (ROJO, 2009). A utilização de nomes fictícios provou ser uma ferramenta metodológica poderosa, pois permitiu que os estudantes testassem seus conhecimentos sem o medo do julgamento, transformando o erro em um degrau para o aprendizado imediato. Conforme registrado na Figura 3, o ambiente de sala de aula foi tomado por um engajamento profundo, onde a tecnologia serviu como ponte para a consolidação final do vocabulário e das estruturas linguísticas, preparando os alunos para o uso da língua em contextos globais e tecnológicos.



**Figura 3**

**Fonte:** Autoria própria (2025).

Em suma, a arquitetura metodológica do projeto “Espanhol Interativo” logrou êxito ao transitar entre o analógico e o digital, transformando a sala de aula em um ecossistema de aprendizagem viva. A articulação entre os jogos físicos, o consumo audiovisual crítico e a gamificação em dispositivos móveis não apenas cumpriu os objetivos linguísticos previstos, mas reconfigurou a relação do aluno com o idioma. Ao integrar as perspectivas de Vygotsky, Rojo, Krashen e Almeida Filho, a metodologia demonstrou que o ensino de espanhol para a comunidade iporaense, quando pautado na interatividade e no respeito ao tempo afetivo do estudante, deixa de ser uma mera obrigação curricular para se tornar um processo de descoberta identitária. Esse percurso preparou os discentes para além dos muros da instituição, capacitando-os, por meio da autonomia conquistada nas dinâmicas lúdicas e tecnológicas, a ocuparem espaços de comunicação real, seja em futuros

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A implementação da metodologia interativa no projeto "Espanhol Interativo" gerou resultados que transcendem a simples aquisição de vocabulário, refletindo uma mudança de paradigma na postura dos discentes frente ao aprendizado de uma língua estrangeira.

#### **4.1. Rompimento de Barreiras e o Filtro Afetivo**

Um dos resultados mais imediatos foi a drástica redução da inibição dos alunos. Ao utilizar o teatro e a gamificação via dispositivos móveis, observou-se que o "filtro afetivo" (KRASHEN, 1982) foi minimizado. Alunos que inicialmente demonstravam receio em pronunciar palavras básicas passaram a arriscar diálogos complexos durante as encenações. A ludicidade permitiu que o erro fosse encarado não como um fracasso, mas como parte natural do processo de "tentativa e acerto" inerente à competência comunicativa (ALMEIDA FILHO, 2014).

#### **4.2. Consolidação dos Multiletramentos e Autonomia**

A transição das atividades analógicas (bingo e jogos de memória) para as digitais (jogos no celular) revelou um alto índice de engajamento tecnológico. Os alunos demonstraram facilidade em operar a multimodalidade linguística, conectando sons, imagens e escrita em tempo real. Isso confirma a tese de Rojo (2009) sobre a importância dos multiletramentos: o ensino de espanhol serviu como plataforma para o exercício da cidadania digital e da rapidez de raciocínio, competências essenciais para os estudantes que visam os programas de intercâmbio do Campus Iporá.

#### **4.3. Socialização e Visibilidade Acadêmica**

O projeto não se limitou à sala de aula, estendendo seus resultados para a comunidade científica. A culminância de parte dos dados e reflexões metodológicas foi sistematizada em um trabalho científico, permitindo que os alunos e a comunidade acadêmica visualizassem o espanhol como uma área de pesquisa e extensão vibrante.

Abaixo, apresenta-se o registro do poster que sintetizou as ações do projeto, apresentado durante a 14ª Semana de Ciência e Tecnologia do IF Goiano – Campus Iporá, evento que reuniu pesquisadores, estudantes e a comunidade local para prestigiar os avanços tecnológicos e educacionais da região.



**Figura 4:** Poster informativo e de resultados apresentado na 14ª Semana de Ciência e Tecnologia do IF Goiano - Campus Iporá. **Fonte:** Autoria própria (2025).

#### 4.4. Discussão Sobre a Prática Extensionista

A apresentação na Semana de Ciência e Tecnologia foi um divisor de águas, pois permitiu aos alunos o sentimento de pertencimento institucional. Discutir o ensino de espanhol em um evento de ciência reforça que a Linguística Aplicada é parte integrante do desenvolvimento tecnológico e social. O debate gerado em torno do poster mostrou que a comunidade de Iporá anseia por oportunidades de internacionalização e que o projeto "Espanhol

Interativo" funciona como a base preparatória para os futuros intercâmbios na Argentina e no Chile, desmistificando a ideia de que o espanhol é uma língua secundária ou restrita apenas às provas do ENEM.

## **5. CONCLUSÃO**

O projeto de extensão "Espanhol Interativo" cumpriu com êxito o seu objetivo primordial de democratizar o acesso ao ensino da língua espanhola em Iporá, transcendendo a mera transmissão de conteúdos gramaticais para se tornar um espaço de efetiva inclusão social e letramento crítico. Ao retornar aos objetivos iniciais, percebe-se que a proposta de atender a comunidade local com uma metodologia dinâmica não apenas preencheu uma lacuna educacional da região, mas também preparou os discentes para os desafios da internacionalização, conectando as práticas de sala de aula com a realidade dos intercâmbios oferecidos pelo IF Goiano para Argentina e Chile.

A costura entre a teoria e a prática mostrou-se o maior diferencial deste relato. A fundamentação baseada na Abordagem Comunicativa de Almeida Filho e nos Multiletramentos de Rojo encontrou voz nas atividades de gamificação e no uso de séries audiovisuais, provando que o ensino de línguas na contemporaneidade exige multimodalidade. Da mesma forma, o suporte sociointeracionista de Vygotsky e a atenção ao Filtro Afetivo de Krashen justificaram a eficácia dos jogos e do teatro como ferramentas capazes de transformar a inibição em autonomia linguística. Os registros das oficinas de bingo, jogos de memória e o uso do *Mobile Learning* (Figuras 1, 2 e 3) serviram como evidências

empíricas de que o aprendizado lúdico potencializa a retenção do conhecimento.

A apresentação dos resultados na 14ª Semana de Ciência e Tecnologia consolidou a dimensão acadêmica do projeto, elevando a percepção dos alunos sobre o próprio aprendizado e inserindo o ensino de espanhol no debate científico institucional. Conclui-se que a metodologia intervencionista adotada superou o modelo tradicional, demonstrando que é possível ensinar uma língua estrangeira de forma leve, profunda e socialmente responsável. O projeto reafirma, assim, o papel do IF Goiano - Campus Iporá como agente transformador, que utiliza a língua espanhola como ponte para a cidadania global, preparando cidadãos não apenas para o ENEM, mas para o protagonismo em um mundo cada vez mais interconectado.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. 6. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2014.

DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização de Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004.

KRAMSCH, Claire. **Language and Culture**. Oxford: Oxford University Press, 1998. (Caso tenha usado a versão em português: **A língua estrangeira no ensino de cultura**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1998).

KRASHEN, Stephen D. **Principles and Practice in Second Language Acquisition**. Oxford: Pergamon, 1982.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

---

<sup>1</sup> Doutora em Linguística e Língua Portuguesa, Mestre em Estudos da Linguagem e professora no Instituto Federal Goiano, Campus Iporá. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>2</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ensino para a Educação Básica (PPG-ENEB) do Instituto Federal Goiano Campus Urutaí. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)