

PERCURSO + DIGITAL

A gamificação no ensino do espanhol como língua estrangeira: um estudo sobre a eficácia de um *Escape Room* digital no ensino do verbo “GUSTAR”

Maria Natália Pérez Santos, Escola Superior de Turismo e Tecnologia do Mar, Instituto Politécnico de Leiria, natalia.santos@ipleiria.pt
Sílvia de Jesus Esteves, Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, Instituto Politécnico de Leiria, silvia.esteves@ipleiria.pt

RESUMO

Este projeto surge no âmbito do Projeto EPIC (Excelência Pedagógica e Inovação em Cocriação) e foi desenvolvido ao longo do 1.º semestre do ano académico 2024/25, nas Unidades Curriculares de Língua Estrangeira – Espanhol I, de nível iniciação (A1). Envolveu 58 estudantes do Ensino Superior, inscritos em sete licenciaturas de áreas diferentes e duas docentes de Língua Estrangeira do Instituto Politécnico de Leiria. Trata-se de um Projeto de Transformação Pedagógica, no qual se implementou um *Escape Room* educativo, como ferramenta pedagógica para o ensino do verbo “GUSTAR”, com vista a demonstrar a eficácia desta abordagem gamificada no desenvolvimento de competências linguísticas e transversais. As práticas desenvolvidas e os resultados obtidos indicam uma melhoria significativa na compreensão e aplicação do verbo “GUSTAR”, refletindo uma consolidação substancial do seu uso após a atividade, enriquecendo e valorizando tanto a aprendizagem e as competências linguísticas como as competências transversais dos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE

Língua Estrangeira, *Escape Room* Educativo, Gamificação, Inovação Pedagógica, Metodologia Ativa, Ensino Superior.

Desafio

Proporcionar aos estudantes uma metodologia ativa de aprendizagem, potenciada pela gamificação (criação de jogos educativos, *Escape Room*), com o objetivo de compreender, praticar e aplicar corretamente a estrutura específica do verbo “GUSTAR” em diferentes contextos, desenvolvendo, em simultâneo, competências linguísticas de compreensão e produção orais e escritas.

Metodologia

- Criação de um *Escape Room* educativo, digital interativo híbrido (com material físico: imagens), por parte das docentes, com recurso à Plataforma *Genially* e integração da ferramenta digital H5P.
- Implementação do *Escape Room* educativo em sala de aula, com estudantes de diferentes licenciaturas.
 - Duração: Aproximadamente uma hora
 - Organização: Grupos pequenos para promover colaboração
- Aplicação de um primeiro questionário pós-atividade, no imediato, respeitante ao impacto do *Escape Room* nas competências de compreensão oral e escrita e produção oral dos estudantes.
- Aplicação de um segundo questionário respeitante ao impacto do *Escape Room* na competência de produção escrita, incluída na avaliação final da UC.

Design do *Escape Room* Educativo

- Narrativa e Tema: O *Escape Room* “**¡A rescatar el ‘Me Gusta!’**” foi construído em torno de uma narrativa envolvente onde o “ME GUSTA” foi sequestrado pela *Real Academia Española* (RAE). Esta narrativa foi escolhida pela sua relevância cultural e conexão com as redes sociais, elementos familiares aos estudantes.
- Estrutura: A atividade foi organizada em duas fases principais:
 - Fase de introdução e consolidação através do visionamento de um vídeo explicativo sobre o verbo “GUSTAR”.
 - Fase de Desafio com uma série de 5 missões progressivas para desbloquear o código final.



<https://view.genially.com/6713d6f4a9f6d0745a083a94/interactive-content-escape-room-teste-epic>



Participantes

- 58 estudantes de sete licenciaturas diferentes (Animação Turística (13), Comunicação e Media (9), Gestão de Eventos (6), Gestão da Restauração e Catering (18), Língua e Cultura Portuguesa (2), Marketing Turístico (8) e Relações Humanas e Comunicação Organizacional (2)).
- Distribuição por género: 71% feminino, 28% masculino, 1% outro.
- Faixa etária predominante: 17-25 anos (98%), mais de 30 anos: 1.7% (1 estudante).
- Nível de proficiência em língua espanhola: A1 (iniciação).

NOTA: 94.8% dos estudantes inquiridos nunca tinha participado num *Escape Room* educativo.

NÍVEL INTERMÉDIO EPIC. ANO

Resultados

Os resultados do inquérito mostram uma clara evolução e benefícios na aprendizagem dos estudantes.

Antes da atividade, apenas 37,9% dos alunos consideravam ter um conhecimento “muito bom” da matéria. Após a experiência, verificou-se uma melhoria significativa: 22,4% dos participantes passaram a dominar completamente o conteúdo e 58,6% melhoraram bastante a sua compreensão. É importante salientar que nenhum estudante manteve dificuldades após a atividade.

A metodologia teve uma aceitação notável: 96,6% dos participantes afirmou que a atividade os ajudou a memorizar melhor as regras do verbo “GUSTAR”, e 94,8% considerou o *Escape Room* útil ou extremamente útil para aplicar o verbo em diferentes contextos. Quase todos os estudantes (98,3%) concordaram que a atividade contribuiu para criar um ambiente de aprendizagem positivo e colaborativo. Para além da aprendizagem linguística, a atividade promoveu o desenvolvimento de várias competências importantes. Destacam-se a comunicação (84,5%), a colaboração (79,3%) e a interação (69%).

Quanto à qualidade técnica do *Escape Room*, os resultados são igualmente positivos. A grande maioria (93,1%) considerou os desafios e missões claros, e 96,6% concordou que foram bem elaborados. O design e a organização também receberam avaliações muito positivas, com mais de 90% das respostas entre bom e excelente.

A satisfação geral com a atividade foi extremamente elevada, atingindo uma média de 8,88 em 10. É particularmente relevante que todos os participantes manifestaram interesse em participar em atividades semelhantes no futuro.



Alguns Comentários dos estudantes

“Gostei de absolutamente tudo. As dinâmicas, as músicas, os códigos.”
“A novidade e a colaboração. Nunca tinha feito um trabalho assim.”
“A parte de falar oralmente porque era divertido ver os outros a sofrer”
“O tempo passado em grupo, pois gerou oportunidades para enturmar mais entre os colegas”
“A parte de competitividade, de descobrir os números”
“A adrenalina de conseguir chegar ao final e ao mesmo tempo estar a aprender”
“A interatividade, o facto de sairmos da rotina dos métodos tradicionais, cativou-me muito mais.”
“Competição, diferentes métodos de resolução de problemas, em grupo”

Conclusão

Este projeto revelou-se bastante exigente, multifacetado e dinâmico, sobretudo na elaboração do *Escape Room* educativo, que envolveu a criação de uma narrativa intrigante, um enredo cativante e elementos enigmáticos.

Apesar desses desafios, a atividade, na sua implementação, demonstrou ser um recurso extremamente benéfico para as aprendizagens, não só no que se refere ao conteúdo gramatical em si (o verbo “GUSTAR”), como também no desenvolvimento das competências orais e escritas associadas à língua. Revelou, ainda, ser um instrumento potenciador de motivação e envolvimento, combinando aprendizagem, jogo, competição, colaboração e espírito de equipa, o que consideramos poder constituir uma metodologia potenciadora de uma efetiva Transformação Pedagógica.

Todas as etapas do projeto foram devidamente comunicadas, explicadas e acompanhadas pela equipa de facilitadores do Projeto EPIC.

Referências

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79.
- Borrás-Gené, O., Montes, R., & Macías-Guillén, A. (2022). Digital educational escape room analysis using learning styles. *Information*, 13, 522.
- Eukel, H., & Morrell, B. (2020). Ensuring educational escape room success: The process of designing, piloting, evaluating, redesigning, and re-evaluating educational escape rooms. *Simulation & Gaming*. DOI:10.1177/1046878120953453
- Guerrero-Calderón, J., Tascón, M. T. y Fernández-González, O. (2024). Implementación de un escape room educativo para la enseñanza de sostenibilidad ambiental en economía de Bachillerato [Implementation of an educational escape room for teaching environmental sustainability in Economics in Baccalaureate studies]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01.-21. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-303>
- Salvador-Gómez, A., Escrig-Tena, A. B., Beltrán-Martín, I. y García-Juan, B. (2022). El escape room virtual: herramienta docente universitaria para el desarrollo de competencias transversales y para la retención del conocimiento. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 21, 7-48. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.664>
- Sánchez, A.M. (2023). Using digital educational escape rooms as a motivational review tool for Economics. *International Journal of Management Education*, 21(3). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100852>