



Revista Educação e Linguagens

Revista dos cursos de Pedagogia e de Letras da Universidade Estadual do Paraná
Unespar / Campus de Campo Mourão

Vol.16, e162625, 2026

Submetido em: 02/03/2026

Aceito em: 24/08/2026

Publicado em: 31/08/2026

Circe en Español: proposta e aplicação de material digital em espanhol para alunos da pré-escola

Circe en Español: proposal and application of digital material in Spanish for preschool students

Circe en Español: propuesta y aplicación de material digital en español para alumnos del preescolar

 Ana Carolina Guimarães Seffrin¹

 Suzana Toniolo Linhati²



Resumo: A elaboração de materiais é um tema recorrente em pesquisas na área da Linguística Aplicada, entretanto, os estudos voltados aos contextos de ensino e de aprendizagem de espanhol, sobretudo quando dirigidos ao público infantil, ainda compreendem uma lacuna em nossa área. Com base no exposto, este artigo tem o objetivo de apresentar a experiência de criação e de aplicação do material digital Circe en Español em uma escola de turno estendido da rede municipal gaúcha. Para o desenvolvimento do material, recorre-se ao aporte teórico da Linguística Sistemico-Funcional, com base na Gramática Sistemico-Funcional (Halliday; Matthiessen, 2014) e na Gramática do Design Visual (Kress; Van Leeuwen, 2021), da Pedagogia dos Multiletramentos (Cope; Kalantzis, 2010), da escrita pré-escolar (Megale, 2019; Vygotsky, 1991;1995) e das Diretrizes Curriculares da Língua Espanhola (SXXX, 2023). Como metodologia, esta pesquisa se situa na subárea da Computer Assisted Language Learning (CALL) e se ampara na abordagem qualitativa (Creswell, 2010), seguindo os preceitos teórico-metodológicos da Design Based-Research (DBR). Circe en Español foi planejado para a aplicação em três aulas, tendo como base o conteúdo lexical em espanhol referente aos alimentos, e seu design visual foi desenvolvido por meio das ferramentas digitais Vidnoz e Canva. Durante sua aplicação em uma escola municipal de turno estendido, com alunos matriculados na educação infantil. Esses dados revelam a necessidade de seguir investindo em projetos como o apresentado neste artigo, a fim de promover o ensino de línguas adicionais também para o público da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental.

Palavras-chave: material didático digital; língua espanhola; linguística sistêmico-funcional; pedagogia dos multiletramentos.

Abstract: The elaboration of materials is a recurring theme in research within the field of Applied Linguistics; however, studies focused on the contexts of Spanish teaching and learning, especially when aimed at children, still represent a gap in our area. Based on this, this article aims to present the experience of creating and applying the digital material Circe en Español in a full-time municipal school. For the development of the material, we utilized the theoretical framework of Systemic-Functional Linguistics, based on Systemic-Functional Grammar (Halliday; Matthiessen, 2014) and Grammar of Visual Design (Kress; Van Leeuwen,

¹ Graduanda em Letras – Habilitação em Língua Espanhola e Respectivas Literaturas, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: anaseffrin@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-5175-3843>

² Doutora em Letras, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil. Professora Assistente do Magistério Superior pelo Departamento de Letras Estrangeiras e Modernas, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: suzana.linhati@ufsm.br; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8678-8681>



2021), Multiliteracies Pedagogy (Cope; Kalantzis, 2010), Preschool Writing (Megale, 2019; Vygotsky, 1991;1995) and the Spanish Language Curricular Guidelines (SXXX, 2023). Methodologically, this research is situated in the subarea of Computer-Assisted Language Learning (CALL) and is supported by a qualitative approach (Creswell, 2010), following the theoretical-methodological precepts of Design Based-Research (DBR). Circe en Español was planned for application across three lessons, focusing on Spanish lexical content related to food, and its visual design was developed using the digital tools Vidnoz and Canva. During its application in a full-time municipal school, with students enrolled in pre-A and pre-B, we observed engagement. These data reveal the necessity of continuing to invest in projects such as the one presented in this article, in order to promote the teaching of additional languages also for children in early childhood education and the initial years of elementary school.

Keywords: digital teaching material; spanish language; systemic-functional linguistics; multiliteracies pedagogy.

Resumen: La elaboración de materiales ya es temática de investigaciones del área de la Lingüística Aplicada, pero los estudios dirigidos a los contextos de enseñanza y de aprendizaje de español al público infantil aún son escasos. De ese modo, este artículo tiene el objetivo de presentar la experiencia de creación y de aplicación del material digital Circe en Español en una escuela de la red municipal gaucha. Para el desarrollo del material, se ha utilizado el aporte teórico de la Lingüística Sistémico-Funcional, con base en la Gramática Sistémico-Funcional (Halliday; Matthiessen, 2014) y en la Gramática del Design Visual (Kress; Van Leeuwen, 2021), de la Pedagogía de las Multiliteracidades (Cope; Kalantzis, 2010), de la escritura preescolar (Megale, 2019; Vygotsky, 1991;1995) y de las Directrices Curriculares de la Lengua Española (SXXX, 2023). Como metodología, esta investigación se sitúa en la subárea de la Computer Assisted Language Learning (CALL) y se ampara en el abordaje cualitativo (Creswell, 2010), siguiendo las etapas de la Design Based-Research (DBR). Circe en Español ha sido planeado para la aplicación en tres clases, con contenido lexical en español referente a los alimentos, y su design visual ha sido desarrollado por medio de las herramientas digitales Vidnoz y Canva. La aplicación del material ha sucedido en una escuela municipal, con alumnos matriculados en preescolar, de modo que los datos revelan la necesidad de invertirse en proyectos como lo presentado en ese artículo para promocionar la enseñanza de lenguas adicionales también al público de la educación infantil y de los años iniciales de la enseñanza fundamental.

Palabras clave: material didáctico digital; lengua española; lingüística sistémico-funcional; pedagogía de las multiliteracidades.

1 Introdução

A elaboração de materiais vêm sendo pauta dos estudos na área da Linguística Aplicada no decorrer dos últimos anos, entretanto, nos contextos de ensino e de aprendizagem de língua espanhola, nota-se uma redução de pesquisas quando comparadas ao âmbito da língua inglesa (Linhati; Reis, 2022). De modo mais específico, quando o assunto abrange propostas de materiais didáticos em espanhol dirigidos para crianças, é possível identificar escassez em pesquisas, como apontam as investigações decorrentes da última década (Rosa, 2018; Campos, 2020; Silva, 2020; Sousa, 2022; Francisco, 2024).

Nesse sentido, como forma de contribuir com a subárea da *Computer Assisted Language Learning* (CALL) e preencher lacunas na área referentes à produção de materiais digitais em espanhol para o público em idade pré-escolar e dos anos iniciais do ensino fundamental, este artigo tem o objetivo de apresentar a experiência de criação e de aplicação do material *Circe en Español*³ em uma escola municipal de turno estendido da região central do Rio Grande do Sul.

³ O nome *Circe en Español* foi eleito em homenagem à escola EMEI Circe Terezinha Rocha, que possibilitou o desenvolvimento da pesquisa e da aplicação em suas instalações físicas.

O material em questão integra o projeto guarda-chuva “*RayuE-LE: Análise e design de materiais didáticos (e digitais) em espanhol para crianças sob a ótica da Pedagogia dos Multiletramentos e da Linguística Sistêmico-Funcional*”, que é desenvolvido e coordenado pela segunda autora do artigo no âmbito da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e contou com a colaboração da primeira autora do estudo.

Para auxiliar no processo de produção do material, utilizou-se o aporte teórico relacionado à Linguística Sistêmico-Funcional, com ênfase na Gramática Sistêmico-Funcional (GSF) (Halliday; Matthiessen, 2014) e na Gramática do *Design Visual* (GDV) (Kress; Van Leeuwen, 2021), à Pedagogia dos Multiletramentos (Kalantzis, Cope, Pinheiro, 2020; Grupo Nova Londres, 2021), à escrita na etapa pré-escolar (Megale, 2019; Vygotsky, 1991;1995), e às Diretrizes Curriculares da Língua Espanhola (DCLE) (Santa Maria, 2023). Como metodologia, este estudo é considerado de abordagem qualitativa e segue as etapas da *Design Based-Research* (DBR) (Armstrong; Dopp; Welsh, 2020), abrangendo os instrumentos de observação participante e de fotografias para a geração de dados, e os pressupostos da análise de conteúdo (Bardin, 2016).

No decorrer da criação do produto pedagógico, usou-se uma personagem já conhecida dos estudantes, materializada em um fantoche, e ferramentas digitais com recurso de Inteligência Artificial. Durante à sua aplicação, foi constatado que, apesar da estranheza dos alunos em relação à personagem aparecer projetada na tela do computador, o material promoveu engajamento nos estudantes, que se sentiram estimulados a desenvolver as atividades propostas com o auxílio da professora mediadora. Assim, entende-se que *Circe en Español* mostrou-se atrativo para o público-alvo, mobilizando não apenas o conhecimento em língua espanhola, mas também o desenvolvimento de habilidades psicomotoras nos discentes em idade pré-escolar.

Com base no exposto e para fins de organização, divide-se este artigo em cinco seções. Nessa primeira, busca-se introduzir o estudo proposto. Na segunda seção, apresenta-se a fundamentação teórica. Na terceira seção, discorre-se sobre a metodologia utilizada na pesquisa. Na quarta seção, descreve-se o processo de planejamento e de criação do material, bem como a experiência de aplicação junto aos estudantes. Já na última seção, são tecidas as considerações finais a partir da pesquisa desenvolvida.

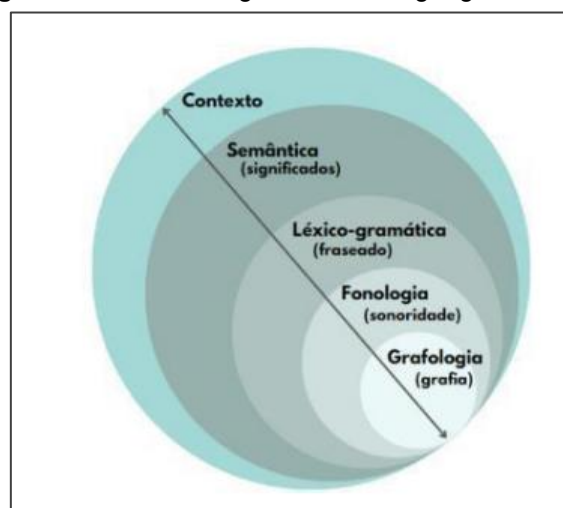
2 Fundamentação teórica

No presente artigo, a fundamentação baseia-se nos preceitos teóricos da Linguística Sistêmico-Funcional, com ênfase na GSF (Halliday; Matthiessen, 2014) e na GDV (Kress; Van Leeuwen, 2021), e da Pedagogia dos Multiletramentos (Kalantzis, Cope, Pinheiro, 2020; Grupo Nova Londres, 2021). Além disso, dialoga com as DCLE (Santa Maria, 2023), descrito a seguir.

2.1 Linguística Sistêmico-Funcional: da GSF à GDV

A GSF, elaborada por Halliday e Matthiessen (2004; 2014), pressupõe que a linguagem é um sistema de significação, no qual a construção do significado decorre de seu uso no contexto social. Nessa teoria, a linguagem se organiza em estratos linguísticos e, conseqüentemente, em diferentes sistemas, como ilustra a Figura 1:

Figura 1 – Estratos linguísticos da linguagem na GSF



Fonte: Linhati (2025, p. 69) com base em Halliday e Matthiessen (2014, p. 26).

Dessa forma, na GSF, a Semântica compreende o sistema de significados, sendo realizada pela léxico-gramática. A Léxico-gramática abrange o sistema de fraseado, realizando-se pela fonologia. Já a Fonologia compreende o sistema de sonoridade e a Grafologia o sistema de grafia. A união desses sistemas materializa-se no formato de um texto, o qual estabelece relação com o Contexto (Halliday; Matthiessen, 2014).

O Contexto, por sua vez, se subdivide em Contexto de Cultura (externo ao texto e relacionado a práticas sociais) e em Contexto de Situação (interno ao texto, constituído pelas variáveis Campo, Relações e Modo). A variável Campo refere-se ao assunto do texto, a variável Relações abrange as relações estabelecidas entre os participantes do e no texto, enquanto a variável Modo trata a respeito da composição textual (Halliday; Matthiessen, 2014).

Juntas, essas três variáveis estabelecem relações com as Metafunções, as quais compreendem componentes funcionais da semântica. A Metafunção Ideacional, vinculada à variável Campo, concebe a linguagem como representação. A Metafunção Interpessoal, associada à variável Relações, concebe a linguagem como ação. Já a Metafunção Textual, vinculada à variável Modo, concebe a linguagem como textura (Halliday; Matthiessen, 2014).

Neste artigo, focaliza-se na linguagem como representação por meio do Sistema da TRANSITIVIDADE da Metafunção Ideacional. No Sistema da TRANSITIVIDADE, a oração é constituída por três elementos: Participantes, Processos e Circunstâncias. Para fins de recorte, enfatizamos apenas os Processos, os quais são necessários para a constituição de nossa proposta.

Na GSF, os processos do Sistema da TRANSITIVIDADE se subdividem em seis tipos, como ilustra a Figura 2:

Figura 2 – Processos do Sistema da TRANSITIVIDADE



Fonte: Linhati (2025, p. 76) com base em Halliday e Matthiessen (2014, p. 216).

O processo Material refere-se às orações do fazer, representando experiências externas; o processo Existencial representa a existência do participante; o processo Relacional abrange as orações do ser, representando relações de identificação e de caracterização; o processo Verbal representa os dizeres dos participantes; o processo Mental abrange orações do sentir, representando experiências externas; finalmente, o processo Comportamental representa os comportamentos próprios do ser humano (Halliday; Matthiessen, 2014).

Apoiada nos preceitos teóricos da GSF, a GDV, proposta por Kress e Van Leeuwen (1996; 2006; 2021), entende que, assim como o texto escrito, o texto imagético também possui potencial comunicativo nas Metafunções Ideacional, Relacional e Textual, abrangendo, portanto, funções de ordem Representativa, Interativa e Composicional (Kress; Van Leeuwen, 2021).

A função Representativa compreende a representação sobre o mundo, que focaliza nos princípios ideológicos e sociais contemplados na imagem, subdividindo-se em representação narrativa (evento decorrido em um determinado espaço e tempo) e em representação conceitual (focalização em atributos pessoais e na identidade dos participantes). A função Interativa refere-se às relações compartilhadas entre o produtor da imagem e o seu espectador, e abrange categorias de contato, distância social, poder e atitude. Já a função Composicional compreende a organização da imagem, o que inclui elementos multimodais, por meio das categorias de valor da informação, saliência e enquadramento (Kress; Van Leeuwen, 2021)⁴. Aliada à Linguística Sistêmico-Funcional, essa fundamentação também se pauta na Pedagogia dos Multiletramentos, apresentada na sequência.

⁴ Para mais detalhes acerca dessa teoria, sugerimos a leitura de Linhati (2025).

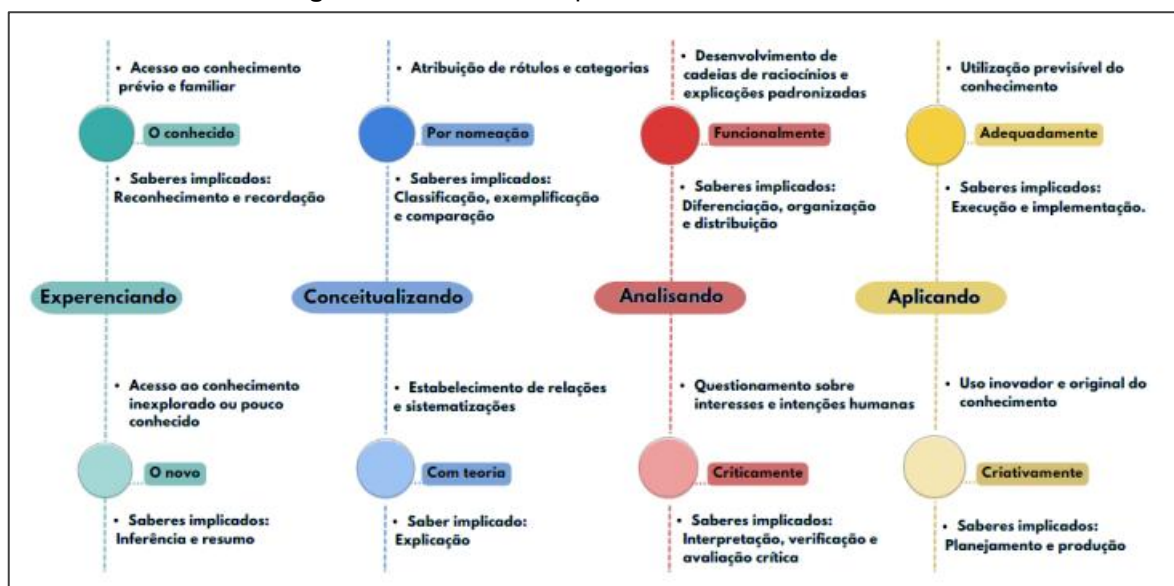
2.2 Pedagogia dos multiletramentos

A pedagogia dos multiletramentos foi elaborada a partir de discussões do Grupo Nova Londres (*The New London Group*) ao final da década de 90. Conjecturada devido às mudanças comunicacionais em sociedade, essa pedagogia buscou dinamizar o trabalho docente com base nas novas demandas do século XXI, propondo o uso articulado de diferentes modos de comunicação de acordo com as necessidades do contexto escolar (Kalantzis, Cope, Pinheiro, 2020; Grupo Nova Londres, 2021).

Nessa abordagem, o professor é tido como um *designer*, que elabora ambientes de aprendizagem, incentivando a autonomia do aluno, o trabalho colaborativo e o compartilhamento de *designs*. É dessa forma que surge a aprendizagem pelo *design*, isto é, um modelo pedagógico voltado a professores de diferentes âmbitos educacionais por meio de três elementos: o *design* disponível (recurso de significação já existente na sociedade), o *designing* (modelagem semiótica dos *designs* disponíveis) e o *redesigned* (materialização do produto do *designing*) (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020).

Além dos três elementos, a aprendizagem pelo *design* prevê processos de aprendizagem que podem orientar o trabalho do professor em seu contexto de atuação. Tais processos se classificam em Experienciando (o conhecido e o novo), Conceitualizando (por nomeação e com teoria), Analisando (funcionalmente e teoricamente) e Aplicando (apropriadamente e criativamente) (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020). A seguir, apresentamos a Figura 3, com um resumo de cada processo.

Figura 3 – Resumo dos processos de conhecimento



Fonte: Linhati (2025, p. 98).

Vale mencionar que, no aporte teórico citado, os processos de conhecimento não precisam ser utilizados na íntegra pelo professor, nem mesmo na ordem descrita neste artigo, cabendo ao

docente (re)conhecer qual(is) é(são) necessário(s) para o desenvolvimento junto a seus alunos (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020).

Nessa pesquisa, elabora-se o material a partir de uma personagem fantoche já conhecida dos alunos (*design* disponível), cria-se um roteiro multimodal associando tal personagem ao *design* de um material digital (*designing*) e materializa-se a ideia no *Circe en Español* (*redesigned*). Complementar a isso, seleciona-se os processos de conhecimento Experienciando o Conhecido, Experienciando o Novo, Conceitualizando por Nomeação e Aplicando Apropriadamente para o desenvolvimento das atividades previstas, como melhor descreve-se na seção 4.1 do artigo.

Em associação à Pedagogia dos Multiletramentos, outro aspecto que fundamenta este estudo diz respeito à escrita na etapa pré-escolar, foco da seção a seguir.

2.3A escrita na etapa escolar: um olhar para as línguas materna e adicional

Os seres humanos desenvolvem a linguagem logo em seus primeiros momentos de vida, por meio da interação com o mundo e com outros indivíduos no âmbito sociocultural (Vygotsky, 1991). No caso da criança, a aprendizagem da sua língua materna ocorre antes do acesso à instrução formal proporcionada pela escola, por meio da oralidade, pelas trocas de diálogos com os demais membros da sociedade e pela vivência de distintas experiências, as quais contribuem para o enriquecimento de sua bagagem cultural (Seber, 2009).

No atual contexto da educação brasileira, é possível perceber um movimento para a introdução da criança ao universo do ensino bilingue de escolha, termo utilizado para referir-se ao ensino de línguas de prestígio em nível nacional e internacional, que vem sendo pauta de discussões e de institucionalização nos currículos escolares, para a promoção do ensino de língua portuguesa associado a uma língua adicional (geralmente, o inglês) (Megale, 2019). Assim, o ensino bilingue prevê o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (produção oral, compreensão oral, produção escrita e compreensão leitora) de maneira significativa e lúdica para os alunos em seus contextos de ensino.

No que tange à educação infantil, busca-se nesta etapa introduzir o aprendiz ao universo da escrita, ainda que de forma sutil, já que “(...) o domínio da linguagem escrita significa para a criança dominar um sistema de signos simbólicos extremamente complexo” (Vygotsky, 1995). Dessa forma, para não tornar o processo em algo traumático e pouco atrativo ao aluno, busca-se trabalhar essa habilidade de forma lúdica e não como uma cobrança formal, estimulando a vivência em situações reais de uso da língua, “(...) convidando as crianças a refletirem sobre ela, levantando hipóteses sobre suas representações gráficas e suas funções” (Tomazzetti; Gianez, 2025, p. 05).

Nessa perspectiva, Vygotsky (1991; 1995) defende que a aprendizagem da escrita deve iniciar de forma simbólica no desenvolvimento do ser humano, isto é, por meio do contato com outras semioses, como ocorre com os gestos e os desenhos/garatuhas, e com o incentivo às

brincadeiras e ao manuseio dos brinquedos, que proporcionam uma maior capacidade de abstração e compreensão por parte dos aprendizes. Segundo o autor, “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade” (Vygotsky, 1991, p. 69), o que permite uma maior compreensão sobre o que está sendo aprendido, no caso, a escrita.

Portanto, neste artigo, defende-se que a introdução da criança à escrita no contexto de ensino de línguas adicionais, deve abranger a ludicidade como ponto principal, uma vez que é por meio da experiência significativa que a criança ressignifica a sua aprendizagem pela fantasia, de forma a constituir a base que contribuirá em sua formação para etapas posteriores de alfabetização e vivência escolar.

Com base no exposto a respeito da escrita na etapa pré-escolar, outro aporte que fundamenta este estudo diz respeito às DCLE, percorridas na sequência.

2.4 Diretrizes Curriculares da Língua Espanhola

As DCLE compreendem um documento, que foi desenvolvido e publicado em 2023, com base nos preceitos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para orientar o ensino de espanhol da rede municipal de uma escola localizada no centro do estado do Rio Grande do Sul.

Nesse documento, estão descritos cinco eixos temáticos (oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural), os quais são devidamente descritos e organizados para o trabalho do espanhol nos anos iniciais (1º ao 5º ano) e nos anos finais (6º ao 9º ano) do ensino fundamental.

A título de exemplo, apresenta-se um recorte⁵ das orientações do 1º ano do ensino fundamental, no eixo Conhecimentos Linguísticos, como evidencia a Figura 4.

Figura 4 – DCLE para o 1º ano

Língua Espanhola – 1º ano		
Eixo Conhecimentos Linguísticos		
Unidade temática	Objeto do conhecimento	Habilidade
Análise Linguística	Repertório lexical: família, animais de estimação, partes do corpo e verbos relativos a movimentos corporais do brincar.	(EF01LE08SM) Conhecer e usar expressões em Espanhol de acordo com as práticas sociais nas quais necessitem descrever o contexto familiar e social
Análise Linguística	Repertório lexical: família, animais de estimação, partes do corpo e verbos relativos a movimentos corporais do brincar.	(EF01LE09SM) Conhecer e usar expressões em Espanhol de acordo com as práticas sociais que envolvam a percepção do corpo e dos movimentos,

Fonte: Santa Maria (2023, p. 14).

⁵ Para conhecimento na íntegra, acesse: https://repositorio.santamaria.rs.gov.br/docs/gc_docs/2024/03/D01-2612.pdf

No documento em questão, não estão previstas orientações para o trabalho docente junto a alunos em idade pré-escolar. Como consequência, devido ao contexto de turno estendido das escolas municipais, em que a oferta de língua espanhola passou a integrar o currículo de alunos do nível pré-escolar, analisamos as DCLE, a fim de identificar conteúdos que pudessem ser trabalhados junto aos estudantes. Dessa forma, constatamos que os vocabulários relacionados à alimentação não integram nenhuma das habilidades propostas no decorrer do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, motivo este que levou as autoras deste artigo a organizar o material digital com base nesse conteúdo lexical. Na sequência, discorre-se sobre a metodologia usada no artigo em questão.

3 Metodologia

Esta pesquisa, aprovada pelo Comitê de ética em Seres Humanos (CEP/UFMS), em 09 de dezembro de 2025, sob o CAAE 93615325.1.0000.5346, trata-se de um estudo de abordagem qualitativa (Creswell, 2010), situado na área de Linguística Aplicada (Moita Lopes, 1994), especificamente na subárea de CALL, a qual compreende o ensino de línguas mediado pelas tecnologias digitais (Leffa, 2006). Nesse sentido, para o seu desenvolvimento, utiliza-se como base os preceitos metodológicos da *Design Based-Research* (DBR), que prevê três etapas: i) análise e exploração, ii) *design* e construção e iii) avaliação e reflexão (Armstrong; Dopp; Welsh, 2020).

Na primeira etapa, buscou-se definir o problema a ser solucionado, bem como as teorias que pudessem contribuir para esse processo (Armstrong; Dopp; Welsh, 2020). Nessa fase, as autoras recorreram à demanda de trabalho derivada do contexto de atuação da primeira autora do artigo, a qual, desde 2024, atua como professora estagiária de língua espanhola, em uma turma em idade pré-escolar, de uma escola gaúcha da rede municipal.

Na segunda etapa, iniciou-se o processo de criação e de aplicação do projeto (Armstrong; Dopp; Welsh, 2020). Nessa fase, as autoras elaboraram um material didático digital em língua espanhola, que tivesse como foco o desenvolvimento de habilidades linguísticas e psicomotoras dos estudantes, a partir de uma personagem já conhecida dos alunos, tendo como base os pressupostos teóricos da Pedagogia dos Multiletramentos (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020), da escrita na educação infantil (Megale, 2019; Vygotsky, 1991;1995) e das DCLE (Santa Maria, 2023). Posteriormente, ocorreu a aplicação desse material junto aos alunos para validar o produto (para mais detalhes, ler a seção 4 deste artigo).

Na terceira e última etapa, foi realizada a avaliação do projeto a partir de sua aplicação (Armstrong; Dopp; Welsh, 2020). Nesse momento, as autoras buscaram refletir sobre os aspectos positivos e negativos do material, além de propor melhorias relacionadas ao *design* e à prática docente em sala de aula. Para isso, recorreu-se à geração dos dados por meio da observação participante e das fotografias. Ademais, buscou-se incorporar, metodologicamente, os fundamentos da análise de conteúdo, uma vez que essa técnica mantém relação, dentre outros, com a área da linguística, como forma de obter, por meio de procedimentos sistemáticos de descrição de conteúdo, “(...) indicadores

(quantitativos ou não) que permitem a interferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens (Bardin, 2016, p. 46).

Com base no exposto, a seguir, discorre-se sobre o processo de planejamento e aplicação do material “*Circe en Español*”.

4 *Circe en Español*: do planejamento à prática

O contexto de aplicação do material didático digital ocorreu em uma escola municipal localizada na região central do estado do Rio Grande do Sul, a qual atende, fundamentalmente, moradores da periferia centro-leste do município. A escola foi concluída através do convênio realizado pela Prefeitura com o Programa Nacional de Reestruturação e Aquisição de Equipamentos para a Rede Escolar Pública de Educação Infantil (Proinfância).

Inaugurada no ano de 2023, a construção da instituição de ensino já era uma demanda antiga da comunidade que, em maio de 2025, passou a dar suporte a aproximadamente 70 alunos, em um período de dez horas dentro da escola. Essa dinâmica integra o programa “Turno Estendido”, ação que possibilita que os estudantes passem duas horas a mais na unidade, colaborando para que seus pais trabalhem durante esse período. Vale ressaltar que o plano piloto edificado pela instituição e pela prefeitura municipal foi idealizado para uma possível aplicação futura em todas as escolas de Educação Infantil da rede.

Atuando como estagiária pela parte da manhã e da tarde, a primeira autora recebeu o convite por parte da direção para ministrar aulas de Língua Espanhola e Língua Inglesa para as crianças do turno estendido (especificamente pré-A e pré-B). Foi nessa conjuntura que as aulas de espanhol foram desenvolvidas e foi elaborado o material *Circe en Español*.

4.1 Planejamento do material didático digital

O material foi desenvolvido pela primeira autora, sob orientação da segunda autora deste artigo. Para o seu planejamento, foram selecionados conteúdos lexicais da língua espanhola, bem como ferramentas digitais que pudessem auxiliar na composição do *design* visual do material.

No que tange ao conteúdo linguístico, optou-se pelo desenvolvimento do vocabulário alusivo aos alimentos, em conformidade com o mapeamento das DCLE (Santa Maria, 2023) e com as necessidades da turma naquele momento, uma vez que a primeira autora do artigo, ao acompanhar os alunos no decorrer do ano de 2025, identificou que os estudantes ainda não haviam trabalhado esse conteúdo em suas aulas. Assim, buscou-se organizar o conteúdo da língua espanhola em três eixos: i) frutas, ii) legumes, verduras, carnes e grãos, e iii) guloseimas. Desse modo, cada eixo foi estrategicamente pensado para o trabalho em uma aula de aproximadamente 60 minutos. Para fins de organização, apresentamos o Quadro 1:

Quadro 1 – Planejamento do material *Circe en Español*

Aulas	Conteúdos lexicais	Materiais adicionados ao digital
Aula 1	Frutas	. Canção “Las Frutas” (Rock a Lingua) . Folha impressa com desenhos de frutas para recortar . Palitos de picolé em madeira
Aula 2	Granos, verduras, legumbres y carnes	. Livro “Sanotes, Sanitos” (Haro, 2021) . Pratos plásticos
Aula 3	Golosinas	. Cartões das guloseimas

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

Para o *design* visual do material, foram selecionadas as ferramentas digitais *Vidnoz* e *Canva*. A escolha pela ferramenta *Vidnoz* decorreu do interesse das autoras em desenvolver um material interativo, em que a personagem principal pudesse apresentar feições humanas, bem como simular um diálogo com os alunos em língua espanhola, tornando o momento da sala de aula uma atividade lúdica e acolhedora pelo uso das tecnologias digitais. Acrescido a isso, a opção pela ferramenta *Canva* foi motivada pelo seu fácil acesso e pela diversidade de recursos, permitindo a adição das animações, bem como o estabelecimento dos momentos de interação entre os alunos e o material sob a mediação da professora.

Dessa forma, a primeira autora do artigo valeu-se de uma personagem conhecida dos alunos, denominada *Federico*, a qual é um fantoche confeccionado com diferentes tecidos, que já fazia parte dos encontros de língua espanhola na escola. Como forma de manter a personagem na proposta de material, ao pensar-se na animação por meio da ferramenta *Vidnoz*, (re)criou-se *Federico* no âmbito digital, o qual foi representado com um semblante de criança amigável e interativo dentro do material, como evidencia a Figura 5.

Figura 5 – Personagem *Federico*: versões fantoche e digital

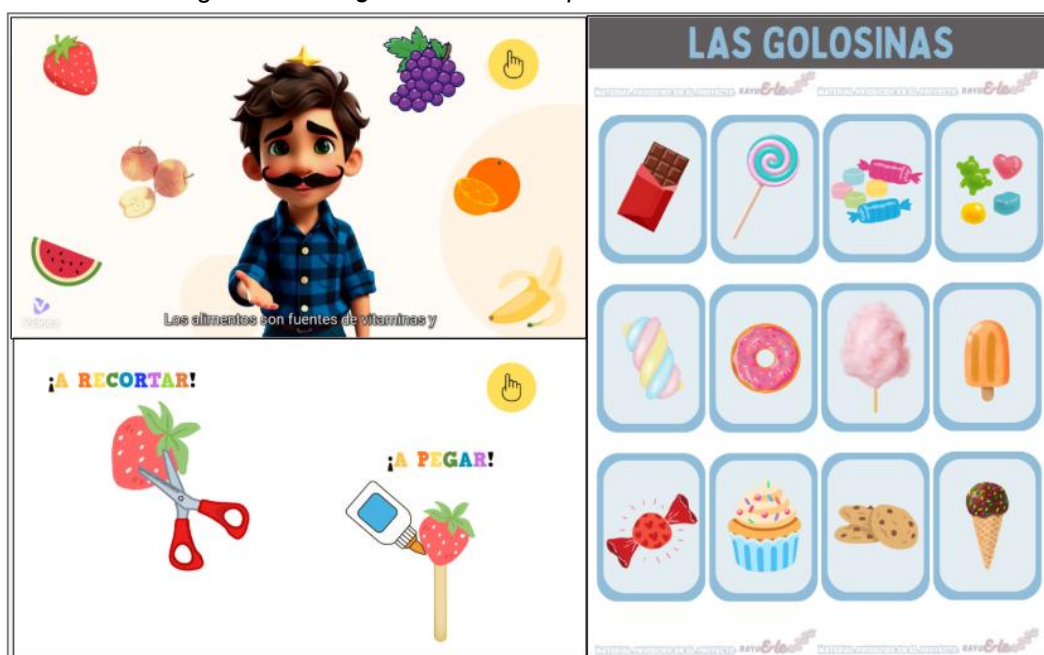


Fonte: Elaborada pelas autoras (2026).

No que tange à composição da animação, Federico aparece sempre no centro da imagem, tratando-se da informação principal do material (Kress; Van Leeuwen, 2021). Além disso, a personagem mantém contato por meio das feições faciais e olhos voltados aos estudantes, e se posiciona frontalmente, na altura da cintura, indicando aproximação e interesse pelo espectador/aluno sem estar ao seu alcance (Kress; Van Leeuwen, 2021). Para a elaboração dos vídeos com a personagem digital, as autoras produziram conjuntamente os textos de interação em língua espanhola, vinculando-o à voz masculina, com o acréscimo de legendas, graças ao recurso de Inteligência Artificial da ferramenta *Vidnoz*.

Ao finalizar os vídeos e baixá-los, as autoras recorreram à ferramenta Canva para a realização das edições e a produção final do material. Desse modo, pelo uso da ferramenta em questão, foram acrescentadas as animações anteriormente elaboradas, assim como foram criados momentos de interação e interatividade com os alunos – com perguntas que deveriam ser respondidas pelos estudantes para o avanço do material –, e de propostas de atividades – com músicas e histórias e/ou tarefas envolvendo ações manuais, como pintura, recorte, desenho ou escrita relacionada aos alimentos –, como ilustra a Figura 6.

Figura 6 – *Design de Circe en Español* na ferramenta Canva



Fonte: Elaborada pelas autoras (2026).

Vale ressaltar que, durante a elaboração do *Circe en Español*, como estratégia de trabalho para o desenvolvimento psicomotor das crianças, buscou-se reforçar as instruções fornecidas por *Federico* por meio de diferentes Processos linguísticos (Halliday; Matthiessen, 2014). Na aula 1, prevaleceram os Processos Materiais (Colorear, Recortar e Pegar), Mentais (Oír) e Verbais (Cantar); na aula 2, foram mobilizados os Processos Materiais (Dibujar, Colorear, Recortar e Pegar) e Mentais (Escuchar); já a aula 3 abrangeu os Processos Materiais (Recortar, Pegar e Escribir), Mentais (Asistir) e Verbais (Cantar e Decir) (Halliday; Matthiessen, 2014).

Para promover a interatividade no material digital, um ícone amarelo foi acrescentado na parte superior direita da tela, como forma de dinamizar a passagem de *frames* por parte do professor. Ademais, foram implementadas estratégias gamificadas de percepção de escolha (Hoffmann, 2022), possibilitando caminhos alternativos no material, conforme as respostas fornecidas pelos alunos. Para fins de ilustração desses recursos didáticos, apresenta-se a Figura 7.

Figura 7 – Interatividade e gamificação em *Circe en Español* (2025)



Fonte: Elaborada pelas autoras (2026).

No que tange aos Processos de Letramentos abrangidos, na aula 1, o material previu a experiência com o conhecido (personagem *Federico*), a experiência com o novo (*Federico* digitalizado), a conceitualização por nomeação (vocabulário das frutas em espanhol) e a aplicação apropriada (colorir, recortar e colar palitoches). Na aula 2, o foco esteve em experienciar o conhecido (*Federico* já em animação digital), conceitualizar por nomeação (vocabulário em espanhol sobre legumes, verduras, grãos e carnes), aplicar criativamente (elaboração autoral de alimentos conforme preferência) e aplicar apropriadamente (recortar e colar alimentos no prato plástico). Finalmente, na aula 3, buscamos mobilizar os processos experienciando o conhecido (*Federico* digital), experienciando o novo (escrita lexical em espanhol), conceitualizando por nomeação (vocabulário em espanhol sobre as guloseimas) e aplicando apropriadamente (recortar e colar as guloseimas no caderno) (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020).

Para uma melhor organização do *Circe en Español*, foi elaborado um guia de orientações voltado aos docentes, com os links do material, além de sugestões para a sua implementação em sala de aula. O guia pode ser acessado pelo [link](#), o qual está vinculado ao [Repositório RayuE-LE](#), criado e coordenado pela segunda autora do artigo.

A seguir, discorre-se sobre a experiência da aplicação do material proposto junto ao público do pré-escolar, a qual foi realizada pela primeira autora desse estudo.

4.2 Aplicação do material didático digital

O material *Circe en Español* foi aplicado pela primeira autora do artigo estagiária da instituição, durante a primeira quinzena do mês de dezembro/2025, em um total de três aulas, constituídas por 60 minutos cada uma, e ofertadas semanalmente, contemplando um total de vinte alunos participantes. Na sequência, explana-se como ocorreu a aplicação do material no decorrer de cada encontro.

- **1º encontro**

Na primeira aula, foi possível constatar que os alunos demonstraram estranheza ao verificar que a personagem Federico se materializava digitalmente na tela do computador. Esse fato gerou curiosidade por parte dos discentes e indagações a respeito de como a personagem havia sido transportada para o outro lado da tela.

Assim, a professora, de forma rápida, buscou incorporar elementos do mundo da imaginação para explicar às crianças que a personagem havia encontrado uma fada na escola e que esta havia lhe dado uma poção mágica, a qual permitia se teletransportar para a tela do computador em alguns momentos. Os alunos mostraram-se entusiasmados com a ideia e, inclusive, perguntaram à docente se a fada iria frequentar as aulas de espanhol. Porém, a regente informou que não tinha informações a respeito disso, dado que Federico havia sido o único a ter contato com esse ser mágico. Dessa forma, para não perder a curiosidade do público infantil, a docente solicitou que todos os estudantes se dedicassem às orientações de Federico, pois a fada estaria vendo o comprometimento dos alunos com as atividades propostas.

Dando sequência à aula, percebeu-se que os alunos se engajaram nas atividades, possivelmente em decorrência da explicação mágica fornecida anteriormente. Assim, as crianças realizaram as atividades de dançar e cantar – música *Las Frutas* (RockALingua) –, colorir, recortar e colar – folha impressa dos alimentos, que integra o material digital – sem grandes dificuldades e de acordo com o esperado na faixa etária dos estudantes, ainda que demandando mais tempo que o estipulado inicialmente. O fato de a atividade ter demandado mais tempo pode ter sido ocasionado pela compreensão de que as crianças em idade pré-escolar se encontram em processo de desenvolvimento motor, sendo que “o controle motor fino não se encontra completamente estabelecido, embora o amplo se desenvolva com rapidez” (Gallahue; Ozmun; Goodway, 2013, p. 195), o que demanda, para muitas, menos agilidade com o uso da tesoura e com a prática de colagem.

Para fins de ilustração, apresentamos a Figura 8, que representa o momento de apresentação da personagem Federico no contexto digital aos alunos, bem como o desenvolvimento atividade de pintura e de recorte dos alimentos pelos estudantes.

Figura 8 – Aplicação do material digital *Circe en Español* – Aula 1



Fonte: Elaborada pelas autoras (2026).

Assim, entende-se que a recepção inicial do material *Circe en Español* por parte dos alunos do pré-A e pré-B foi marcada por uma curiosidade misturada com certa estranheza, especialmente em relação à personagem Federico. Este fantoche, já familiar no ambiente de sala de aula, uma vez digitalizado, representou uma novidade no formato de interação. No entanto, essa barreira inicial foi rapidamente superada pelo contexto mágico introduzido e pelo fato de o *design* visual do material ter sido pensado de forma estratégica para o engajamento pela imagem, com Federico mantendo contato visual e se posicionando de forma amigável, o que indica aproximação e interesse pelos alunos (Kress; Van Leeuwen, 2021).

Essa abordagem e a natureza lúdica foram cruciais para capturar a atenção das crianças, transformando a estranheza inicial em engajamento ativo nessa e nas aulas subsequentes.

- **2º encontro**

Na segunda aula, identificou-se que os estudantes estavam mais adaptados ao fato de Federico aparecer digitalmente na tela. Desse modo, em um primeiro momento, a personagem Federico introduziu a importância da boa alimentação na vida dos seres humanos e indagou os alunos se eles sabiam o que significava alimentar-se de forma saudável. Nesse momento, a professora realizou a mediação da discussão, ouvindo a opinião dos alunos, que afirmavam comer arroz, feijão, carne e verduras, e emitindo as suas considerações a respeito de que os alimentos eram uma importante fonte de nutrientes para o crescimento.

Em um segundo momento, o material digital previa a leitura do livro “*Sanotes, Sanitos: um cuento para comer sano, eliminar las bacterias malas y hacer cacas buenas*” (Haro, 2021). Nessa etapa da aula, constatou-se que a história selecionada para tratar sobre a alimentação saudável apresentava um vocabulário rebuscado em língua espanhola, que sequer os alunos conheciam na língua portuguesa, sobretudo no que diz respeito à composição do corpo humano.

Dessa forma, a contação da história foi realizada de forma cuidadosa e estratégica pela professora, que utilizou uma tradução pausada e progressiva durante a leitura do texto em espanhol. Para facilitar a compreensão, a docente destinou parte do tempo do encontro para explicar o significado das palavras desconhecidas, utilizando recursos visuais com o auxílio de imagens do *google*, que ajudaram na contextualização e na fixação do vocabulário. Por meio dessa mediação, foi possível identificar que os alunos, conseguiram compreender grande parte do conteúdo antes mesmo das explicações formais, demonstrando a eficácia da combinação de estratégias visuais e da tradução progressiva para promover a compreensão e tornar o momento de aprendizagem mais significativo.

Posteriormente, na fase final da aula, Federico conduziu os estudantes a criarem um prato com alimentos saudáveis de sua preferência. Desse modo, as crianças desenvolveram atividades de desenho e pintura, com a entrega de uma folha A4 em branco pela professora, e de recorte e colagem em pratos de plástico, como evidencia a Figura 9:

Figura 9 – Aplicação do material digital *Circe en Español* – Aula 2



Fonte: Elaborada pelas autoras (2026).

Nessa etapa da aula, observou-se que os estudantes não apresentaram grandes dificuldades para a conclusão da proposta, sendo apenas a questão motora, como mencionado na aula 1, o maior obstáculo para as tarefas envolvendo o uso da tesoura e da cola.

• 3º encontro

Por fim, no terceiro encontro, verificou-se que os alunos estavam já adaptados à proposta do material digital e à sua condução em aula, uma vez que foi possível observar o comportamento das crianças, as quais se mostravam ansiosas por ver a personagem Federico na tela do computador, e perguntavam à professora sobre o que seria feito naquele encontro, isto é, se eles poderiam desenhar mais, a exemplo da atividade da aula 2.

Em um primeiro instante, Federico informou aos alunos que a aula estaria destinada ao vocabulário em espanhol sobre as guloseimas. Dessa forma, os discentes foram conduzidos a ouvir a música “Chocolate (Choco-Choco)” (LooLooKids) e, posteriormente a informar sobre qual alimento estava sendo representado na música. De forma unânime, os alunos relataram tratar-se do chocolate. Assim, Federico realizou uma breve explicação sobre a guloseima e a professora deu espaço para que os estudantes informassem se gostavam de chocolate e se costumavam comer esse tipo de alimento em seu dia a dia. As crianças mostraram-se entusiasmadas sendo que, alguns alunos informaram comer chocolate apenas quando os pais liberavam o consumo em suas casas. Então, a docente iniciou uma breve discussão sobre as consequências do consumo excessivo dos doces na saúde dos pequenos alunos.

Em um segundo instante, Federico convidou os alunos para que, junto da professora, cantassem a música ouvida anteriormente. Por tratar-se de uma canção com poucas estrofes e muita repetição em língua espanhola, as crianças conseguiram falar em espanhol e dançar com muita animação, demonstrando felicidade durante o desenvolvimento da atividade.

No terceiro instante da aula, a professora entregou uma folha A4 impressa com *flashcards* sobre alguns vocabulários relativos às guloseimas em espanhol e Federico solicitou que as crianças recortassem as cartas. Nesse momento, a docente percebeu que os alunos passaram a trabalhar colaborativamente, já que, aqueles com maiores dificuldades de recorte, estavam sendo auxiliados pelos colegas que tinham maior habilidade motora. Após a atividade concluída, a docente levantou cada uma das cartas e pronunciou o nome do alimento em espanhol, solicitando que as crianças repetissem oralmente. Os alunos demonstraram concentração e conseguiram desenvolver a produção oral de maneira efetiva, não apresentando dificuldades fonéticas na língua.

Finalmente, no último instante da aula, os alunos foram conduzidos a colar os flashcards em seus cadernos e a representar, por meio da escrita, o nome de cada alimento, enfatizando um importante marco em seu desenvolvimento psicomotor. Na proposta em questão, foi possível notar que alguns alunos ainda apresentavam dificuldades com as letras, como a ausência de discernimento entre S/Z, o que é comum, já que se encontram na fase que antecede a alfabetização. Desse modo, a professora buscou auxiliar aqueles com maior necessidade, a fim de que todos completassem o previsto para a aula.

Com base na experiência de aplicação, entende-se que o material digital, no decorrer das três aulas, demonstrou grande capacidade de mobilizar o interesse e a participação dos alunos. As atividades propostas, que integravam o conteúdo lexical dos alimentos em espanhol com o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, foram cruciais para o estímulo à autonomia e à colaboração (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020), por meio da estratégia gamificada de percepção de escolha (Hoffmann, 2022), que possibilitou maior dinamismo e foco dos estudantes durante as aulas.

Dessa forma, a aplicação do *Circe en Español* evidenciou o potencial do material digital para o ensino de espanhol na educação infantil. O fato de o material ter sido estruturado em torno de

uma personagem conhecida, aliada à tecnologia e ao roteiro multimodal, permitiu que as crianças se sentissem estimuladas e motivadas a interagir com a (e na) língua aprendida e a desenvolver as habilidades propostas com o auxílio da professora.

Logo, a experiência reforçou a constatação de que o investimento em materiais digitais criativos, que respeitam as necessidades e o contexto do público infantil, é essencial para promover o desenvolvimento linguístico, social, motor e afetivo nessa faixa etária.

5 Considerações finais

Neste artigo, o objetivo esteve pautado em apresentar a experiência de criação e de aplicação do material *Circe en Español* em uma escola municipal de turno estendido de uma cidade localizada no centro do estado do Rio Grande do Sul. Com base na experiência de aplicação, concluímos que o material *Circe en Español* demonstrou ser atrativo e eficaz para o público da pré-escola, sendo o engajamento dos estudantes um de seus pontos positivos, mobilizando não apenas o conhecimento linguístico em espanhol, focado no vocabulário de alimentos, mas também o desenvolvimento de habilidades psicomotoras dos discentes.

Entretanto, reconheceu-se que a aplicação também revelou alguns pontos que merecem atenção e melhoria do *design*. Na aula dois, especificamente, foi possível verificar que o livro selecionado “*Sanotes, Sanitos*” abrangeu um vocabulário complexo para alunos em idade pré-escolar, de modo que, em muitos momentos, a professora precisou fazer pausas para explicações, decorrentes da falta do conhecimento de mundo discente, para que os alunos compreendessem e significassem o enredo. Isso pode ter acontecido, pois a história apresentava informações que os estudantes não conheciam, inclusive, em sua língua materna, uma vez que, possivelmente, não haviam descoberto questões envolvendo o conhecimento sobre o próprio corpo e que estavam compreendidos na obra literária. Como afirmam Seber (2009) e Tomazzetti e Gianez (2025), nessa etapa de introdução ao universo da escrita pré-escolar, a criança necessita valer-se dessa experiência prévia para ressignificar a sua aprendizagem, situação que não ocorreu anteriormente. Entretanto, a professora reconfigurou as estratégias didáticas e, mesmo não prevendo este acontecimento, optou por representar o conhecimento por meio de recursos visuais, como a imagem, no lugar de apenas realizar explicações subjetivas, tornando a aprendizagem mais significativa para os alunos.

Além dessa questão, constatou-se que as atividades de recortar e colar, prevaletentes nos três encontros, demandaram mais tempo que o previsto para a maior parte dos alunos, os quais ainda se encontram em fase de desenvolvimento de tais habilidades motoras. Apesar disso, entendemos que é algo esperado, pois conforme Gallahue, Ozmun e Goodway (2013), o controle motor fino, responsável pelos movimentos precisos da mão/dedos, ainda é uma habilidade que está

sendo consolidada nessa etapa da infância, de modo que o tipo de atividade proposta corrobora para que as crianças possam, pouco a pouco, aperfeiçoar a sua prática.

Com base no exposto, entende-se que o material digital apresentado neste artigo deve ser submetido a um *redesign* para tornar-se mais eficaz em aplicações futuras, tendo em vista que a atividade de compreensão leitora da obra literária não estava totalmente alinhada à percepção cognitiva das crianças na faixa etária atendida. Sabe-se que este público infantil demanda mais experiências lúdicas, especialmente nessa introdução à linguagem escrita, como forma de representar o conhecimento aprendido (Vygotsky, 1991; 1995). Assim, defende-se a importância do(a) professor(a) realizar avaliações críticas, após a aplicação de seus materiais, com o intuito de aprimorar a sua prática docente e, por extensão, a aprendizagem de seus alunos.

Por fim, entendemos que a proposta do material digital *Circe en Español* traz implicações teóricas e práticas acerca do *design* de materiais digitais para o ensino de línguas adicionais no contexto da educação infantil. Teóricas, porque contribuem para uma proposta de material em espanhol lúdico e visualmente mais atrativo, por estar respaldado pelas categorias da GDV (Kress; Van Leeuwen, 2021), que fomenta o desenvolvimento de processos pedagógicos voltados à experiencição, à conceitualização e à aplicação em sala de aula (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020), e que fornece instruções objetivas na língua espanhola para a finalidade das atividades propostas, sobretudo pelo uso de Processos linguísticos Materiais, Mentais e Verbais (Halliday; Matthiessen, 2014). Práticas, porque possibilitam ao professor projetar o material com o auxílio de um único computador em sala de aula, não demandando o uso de laboratórios de informática ou outras salas mais equipadas dentro do espaço escolar, além de incentivar o uso das tecnologias digitais em paralelo com as atividades manuais, tão necessárias para o desenvolvimento infantil.

Para concluir, reconhece-se que o material proposto apresenta lacunas, sobretudo quanto à diversidade de gêneros discursivos abrangidos em sua composição, em vista de que a proposta esteve limitada ao uso de canções e de livros literários. Apesar de entender que o produto pedagógico esteve dirigido a três aulas, compreende-se que a incorporação de uma maior diversidade de gêneros à proposta auxilia para que a aprendizagem não se torne monótona para as crianças. Portanto, almeja-se que novos professores e pesquisadores sigam elaborando novos materiais digitais na área de CALL, especialmente aqueles com foco no ensino de língua espanhola para o público infantil, preocupando-se em diversificar os gêneros constituintes do *design* pedagógico.

Projetos como *Circe en Español* demonstram ser cruciais para fomentar não apenas o conhecimento na língua, mas o próprio desenvolvimento do aluno em instâncias sociais, motoras, afetivas e tecnológicas. Assim, compreende-se que esta foi uma pilotagem que trouxe resultados positivos e espera-se que novos projetos sejam desenvolvidos e postos em prática, a fim de contemplar as línguas adicionais na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental das escolas brasileiras.

Referências

- ARMSTRONG, Matthew; DOPP, Cole; WELSH, Jesse. **Design-Based Research**. 2020. Disponível em: <https://uark.pressbooks.pub/edtech/chapter/design-research-from-a-technology-perspective/> Acesso em: 20 jan. 2026.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- CAMPOS, Rodrigo da Silva. **“Eu acho essas atividades muito infantis”**: concepções de ensino e imagens de infância em livros didáticos de espanhol para crianças. 2020, 200 f. Tese de doutorado – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://www.bdt.d.uerj.br:8443/handle/1/16845> Acesso em: 20 jan. 2026.
- CRESWELL, John. Seleção de um projeto de pesquisa. In: CRESWELL, John. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Tradução Magda Lopes, 3ed., Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 24-47.
- GALLAHUE, David; OZMUN, John; GOODWAY, Jacqueline. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. Porto Alegre: AMGH, 2013.
- GRUPO NOVA LONDRES. Uma Pedagogia dos Multiletramentos: Projetando Futuros Sociais. Tradução de Deise Nancy de Moraes, Gabriela Claudino Grande, Rafaela Saleme Bolsarin Biazotti, Roziane Keila Grandó. **Revista Linguagem em Foco**, v.13, n.2, p. 101-145, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/5578> Acesso em: 20 jan. 2026.
- HALLIDAY, Michael; MATTHIESSEN, Christian. **An introduction to Functional Grammar**. London: Hodder Education, 2004.
- HALLIDAY, Michael MATTHIESSEN, Christian. **Halliday's Introduction to Functional Grammar**. New York: Routledge, 2014.
- HOFFMANN, Sam Adam. **Introdução à gamificação na educação**: como aplicar os elementos de jogos e contextos de aprendizagem. Curitiba: Ed. do autor, 2022.
- LEFFA, Vilson José. A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: LEFFA, V. J. (Org.) **Pesquisa em Linguística Aplicada**: temas e métodos. Pelotas: Educat, 2006, p. 11-36.
- LINHATI, Suzana Toniolo. **E-LE en (form)acción**: Análise do discurso multimodal docente em um curso *online* com *design* de Jogo de Realidade Alternativa. 2025. 276 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/35240> Acesso em: 20 jan. 2026.
- LINHATI, Suzana Toniolo; REIS, Susana Cristina dos. Formação docente por meio de jogos de realidade alternativa: uma proposta de curso de formação continuada a distância para professores de espanhol. **Revista Letras**, Ed. Especial, v. 32, n. 1, p. 159-177, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/71301> Acesso em: 11 jan. 2026.
- KALANTZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2020.
- KRESS, Gunther.; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. 3. ed. London AND New York: Routledge, 2021.
- MEGALE, Antonieta. Bilinguismo e Educação Bilíngue. In: MEGALE, A. (org.) **Educação bilíngue no Brasil**. São Paulo: Santillana, 2019. p. 13-28.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. da Pesquisa interpretativista em Linguística Aplicada: a linguagem como condição e solução. **D.E.L.T.A**, v. 10, n. 2, p. 329-338, 1994.

ROSA, Miriam Cristiany Garcia. **Proposta de dicionário pedagógico bilíngue infantil espanhol-português**. 2018, 286 f. Tese de Doutorado – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41026> Acesso em: 30 jun. 2025.

SEBER, Maria da Glória. **A escrita infantil: o caminho da construção**. São Paulo: Scipione, 2009. Santa Maria. Secretaria De Município Da Educação. **D.C.L.E: Diretrizes Curriculares Língua Espanhola**. Santa Maria, RS, 2024. Disponível em: https://repositorio.santamaria.rs.gov.br/docs/gc_docs/2024/03/D01-2612.pdf Acesso em: 30 nov. 2025.

SILVA, Renata Martins da. **O dicionário infantil de espanhol como língua estrangeira para crianças brasileiras**: propondo o desenho da macroestrutura. 2020, 110 f. Dissertação de mestrado – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/10183/219824/1/001123665.pdf> Acesso em: 20 jan. 2026.

SOUSA, Dulcimar Albuquerque de. **A relação verbo-visual em um dicionário de língua espanhola produzido por crianças**: uma análise multimodal à luz da Semiótica Social. 2022, 164 f. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: <https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=104823> Acesso em: 20 jan. 2026.

TOMAZZETTI, Cleonice Maria; GIANEZ, Marina. A linguagem escrita na pré-escola pela ótica docente. **SciELO Preprints**, 2025. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/11516/version/12138> Acesso em: 14 ago. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. La Prehistoria del Desarrollo del Lenguaje Escrito. *In*: VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **Obras Escogidas III**. Madrid: Visor, 1995.

Contribuições dos Autores (CRediT)

Ana Carolina Guimarães Seffrin: curadoria de dados, investigação, recursos, metodologia, redação e escrita.

Suzana Toniolo Linhati: conceitualização, metodologia, validação, supervisão, redação e escrita.

Conflitos de Interesses:

Conforme a política editorial da revista, os autores declaram não haver quaisquer relações pessoais, profissionais, financeiras ou acadêmicas que possam ser interpretadas como influência nos métodos, resultados ou discussões apresentadas neste manuscrito.

Financiamento:

Esta pesquisa não recebeu financiamento.

Aprovação ÉTICA:

Aprovado pelo Comitê de ética em Seres Humanos (CEP/UFSM), em 09 de dezembro de 2025, sob o CAAE 93615325.1.0000.5346.

Agradecimentos

Agradecemos à Secretaria Municipal de Educação de SXXX por permitir o desenvolvimento desse estudo em um de seus estabelecimentos de ensino.

Como citar este artigo (ABNT):

SEFFRIN, Ana Carolina Guimarães; LINHATI, Suzana. Circe en Español: proposta e aplicação de material digital em espanhol para alunos da pré-escola. **Revista Educação e Linguagens**, Campo Mourão, v. 16, e162625, p. 1–22, 2026. DOI: 10.33871/22386084.2026.16.11716.

Editor Responsável:

Deivid Alex dos Santos.