

Aspectos de gamificação no ambiente virtual de aprendizagem Google Class Room: análise da performance de aprendizes/jogadores em um curso de espanhol adicional para negócios modalidade EAD

CONGRESSO UEADSL – UNIVERSIDADE DO SOFTWARE LIVRE
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG
FACULDADE DE LETRAS – FALE/UFMG
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS –
POSLIN/FALE/UFMG

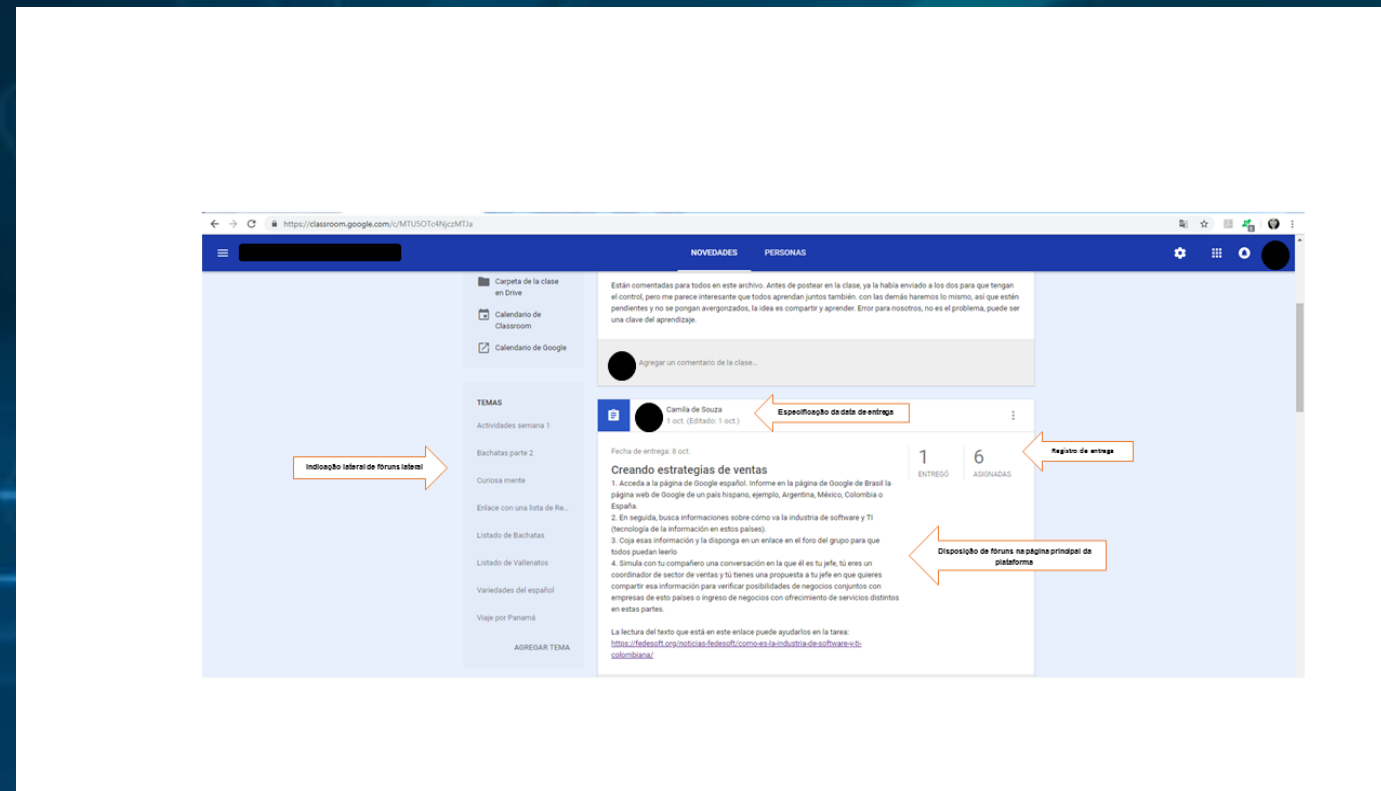
LINHA: 3C

MESTRANDA: CAMILA DE SOUZA SANTOS
NOVEMBRO DE 2018



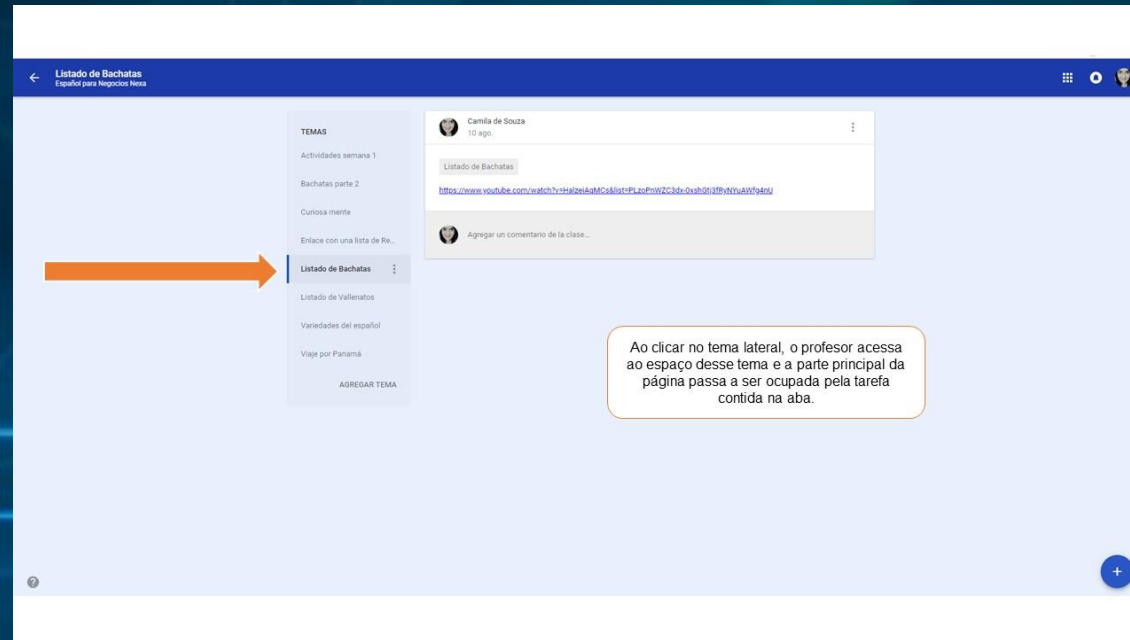
Apresentação do ambiente virtual de
aprendizagem (AVA) Google Class Room

Imagem 1: página inicial do Espaço Google Class Room Espanhol Adicional para Negócios empresa X, 2º semestre de 2018



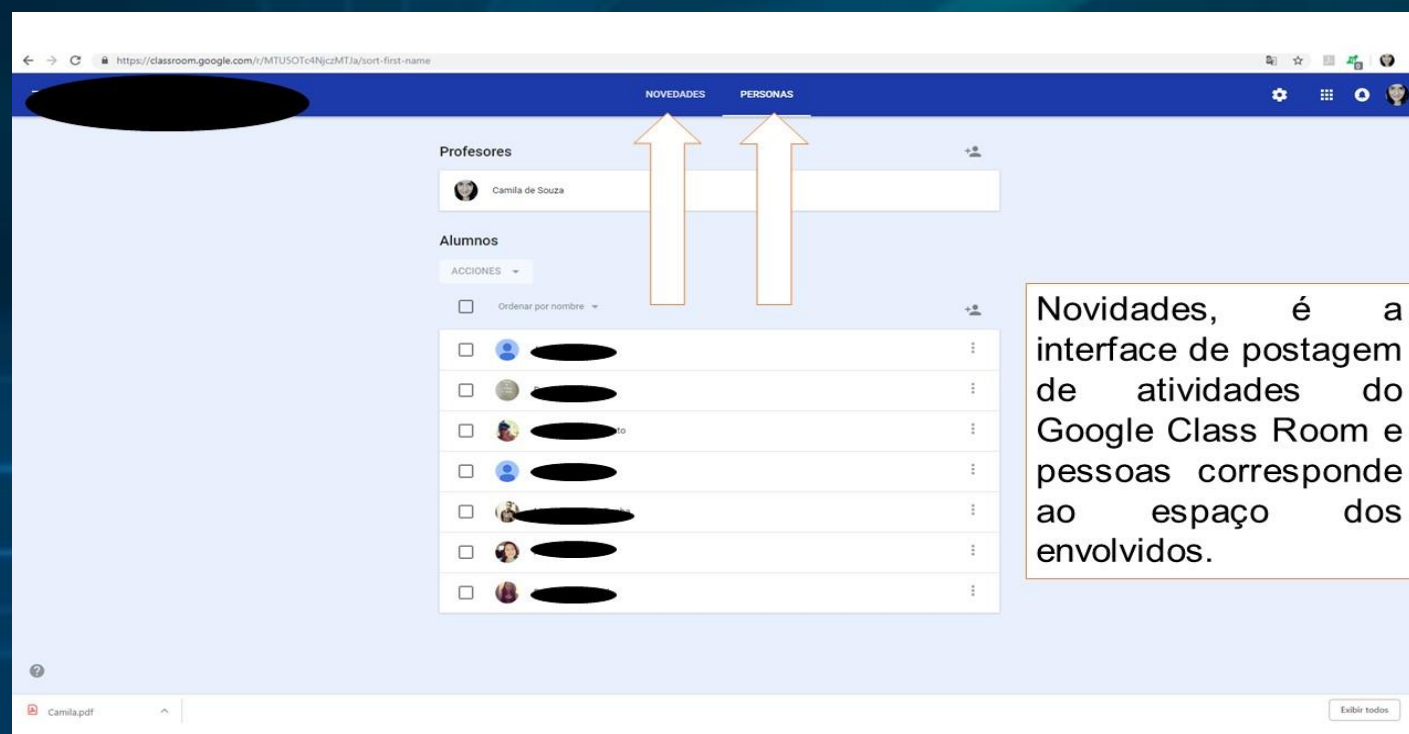
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 2: Vista dos fóruns organizados em abas laterais à página principal do espaço virtual



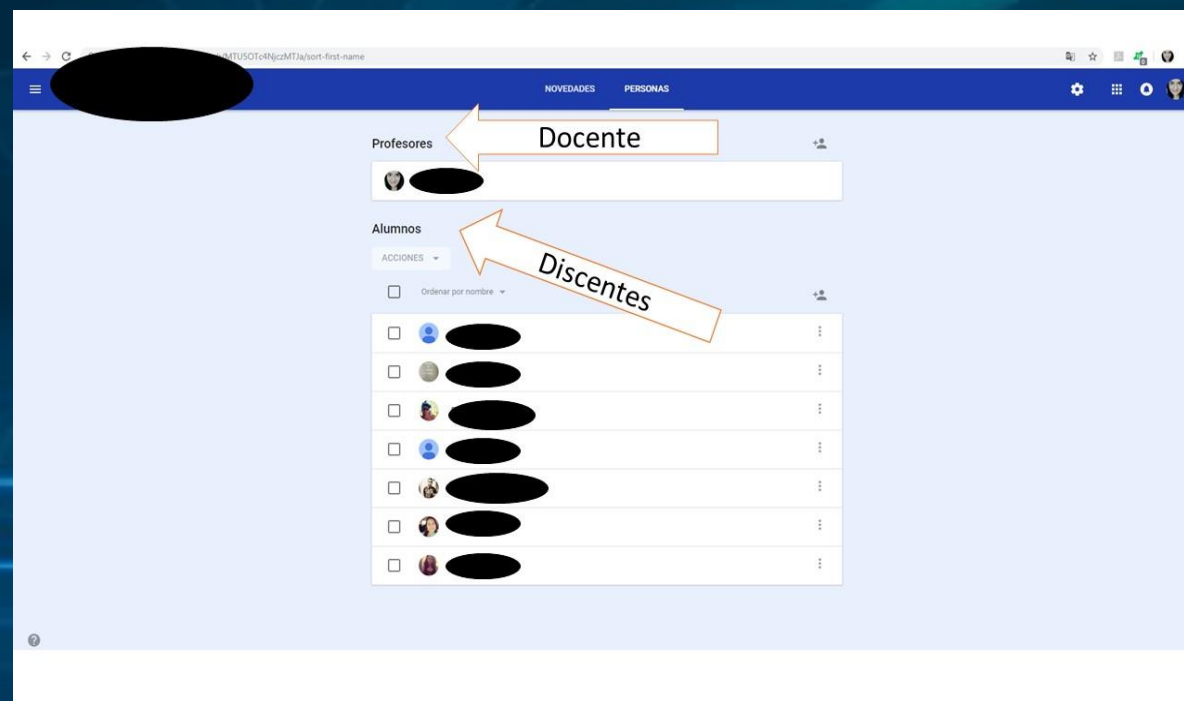
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 3: Interface principal do Google Class Room (participantes da sala de aula virtual)



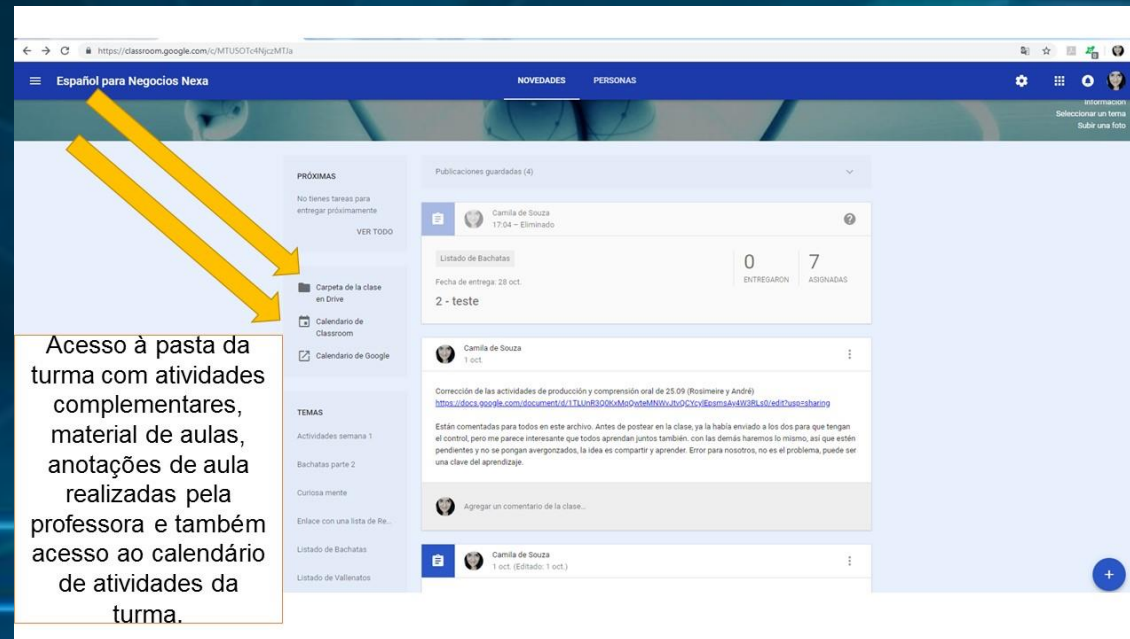
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 4: envolvidos no curso



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 5: vínculo Class Room e Google Drive/calendário de atividades da sala de aula virtual.



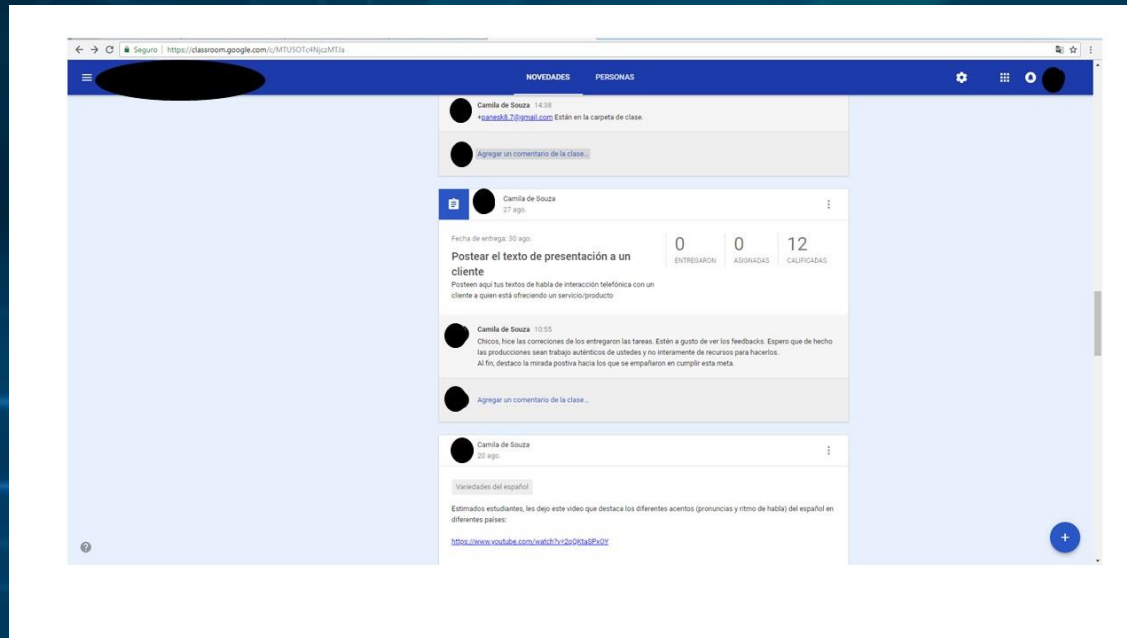
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)



Convocação para o jogo e verificação da
performance dos jogadores

Imagem 6

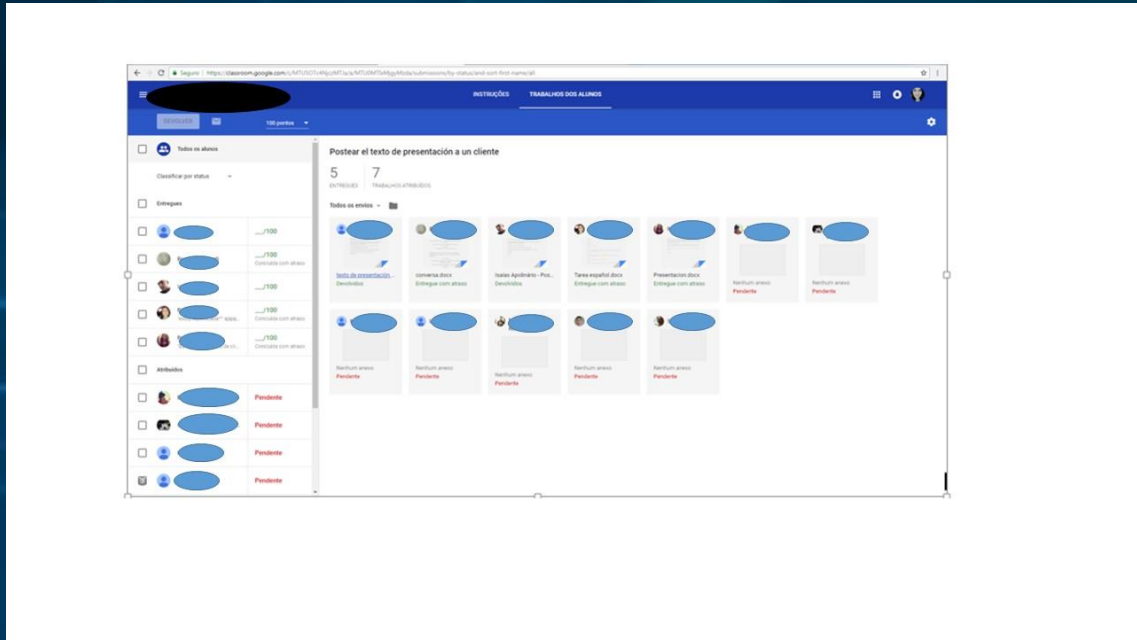
Primeira convocação para o jogo			
Postada em	27.08.2018	Data de entrega: 30.08.18	Habilidade: Produção escrita



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 7

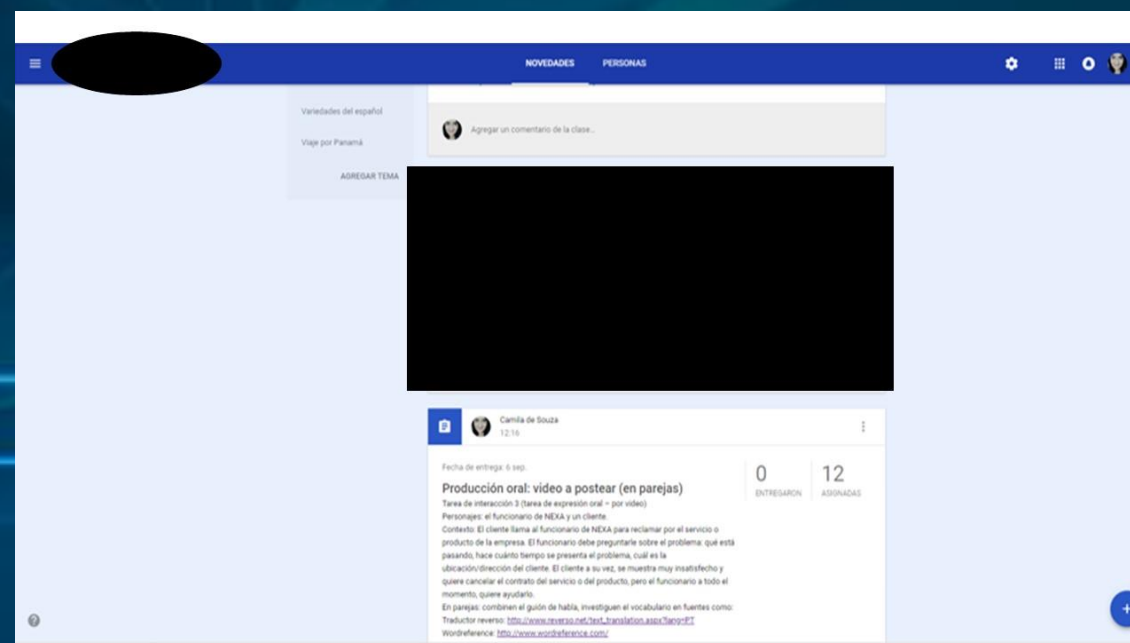
Resultado da primeira convocação para o jogo		
Postada em 27.08.2018	Data de entrega: 30.08.18	Habilidade: Produção escrita
Status: entrega dentro do prazo por: A, B, I, R – estão à frente do jogo Aparecem nas primeiras colocações por gerenciamento do espaço virtual Google Class Room.		



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

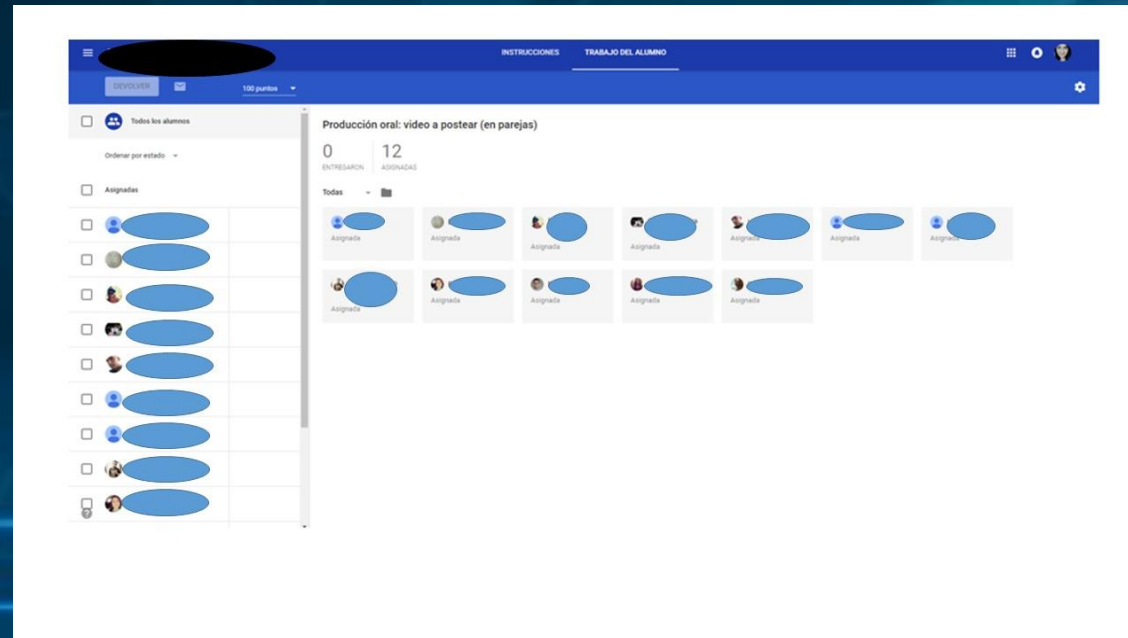
Imagem 8

Segunda convocação para o jogo		
Postada em 03.09.18	Data de entrega: 06.09.18	Habilidade: Produção oral



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 8.1 (detalhamento da imagem 8 – segunda convocação)



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 8.2

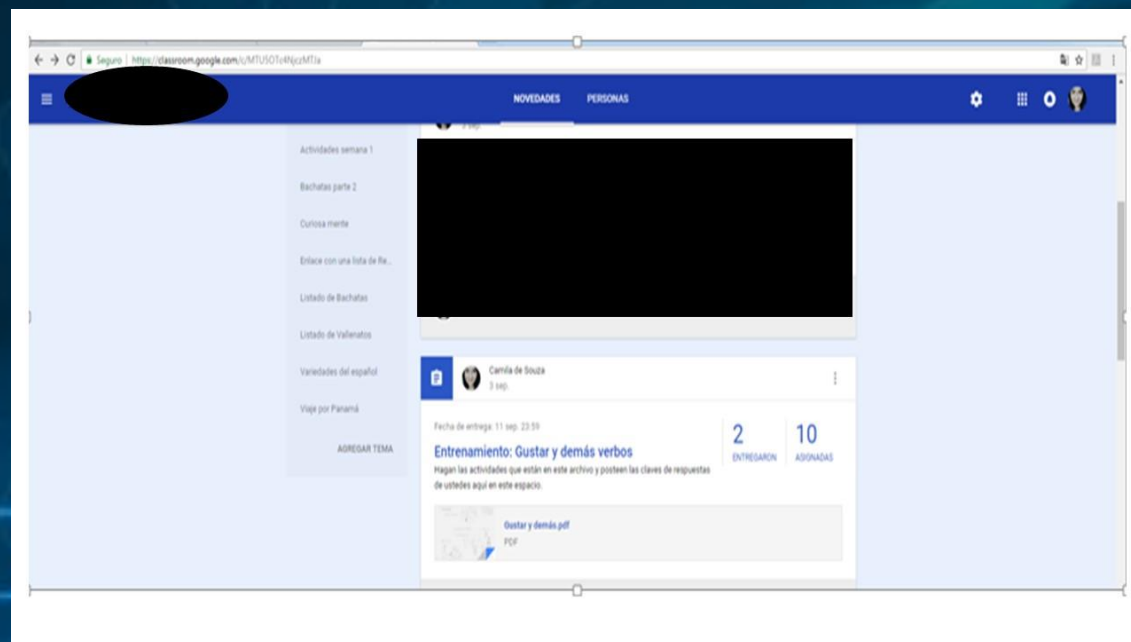
Resultado da segunda convocação para o jogo		
Postada em 03.09.2018	Data de entrega: 10.09.2018	Habilidade: Produção oral
Status: entrega dentro do prazo por: ainda fora do prazo os jogadores/aprendizes A e R estão à frente do jogo. É possível observar que a plataforma os organizou adiante da turma.		

The screenshot displays a Moodle submission interface. The main heading is 'Producción oral: video a postear (en parejas)'. Below the heading, there are two counts: '2 ENTREGADAS' and '10 ASIGNADAS'. The interface is divided into two main sections: a list of students on the left and a grid of submission cards on the right. The left section is titled 'Todos los alumnos' and includes a dropdown for 'Ordenar por estado'. It lists students under 'Entregadas' (2) and 'Asignadas' (10). The right section shows a grid of submission cards. The first two cards are under 'Entregadas' and show 'Producción oral video...' with a status of 'Entrega fuera de plazo'. The remaining eight cards are under 'Asignadas' and show 'Sin archivos adjuntos' with a status of 'Sin entregar'. The submission cards are arranged in a grid that visually places students A and R at the front of the queue.

(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 9

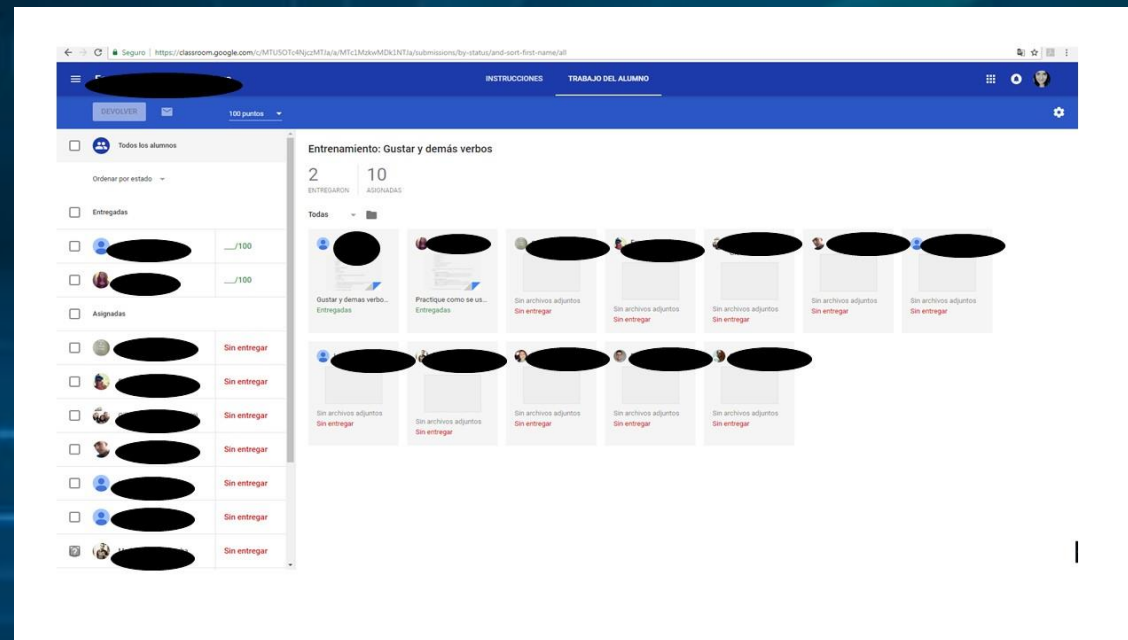
Terceira convocação para o jogo		
Postada em 03.09.18	Data de entrega: 11.09.2018	Habilidade: sistematização gramatical



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 9.1

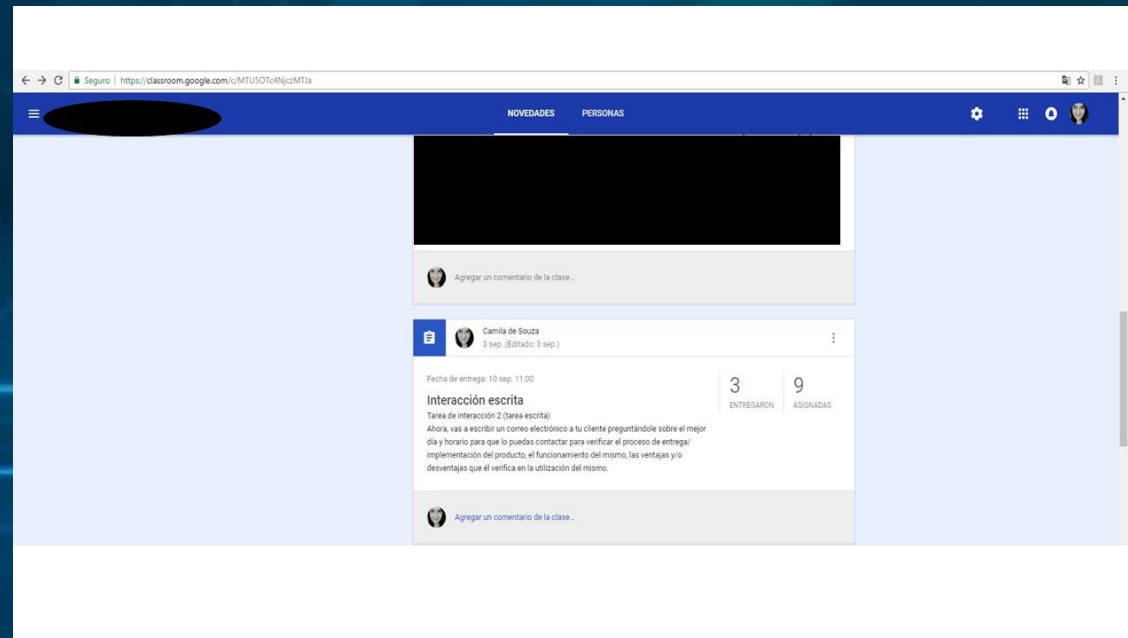
Resultado da terceira convocação para o jogo		
Postada em 03.09.2018	Data de entrega: 11.09.2018	Habilidade: sistematização gramatical



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 10

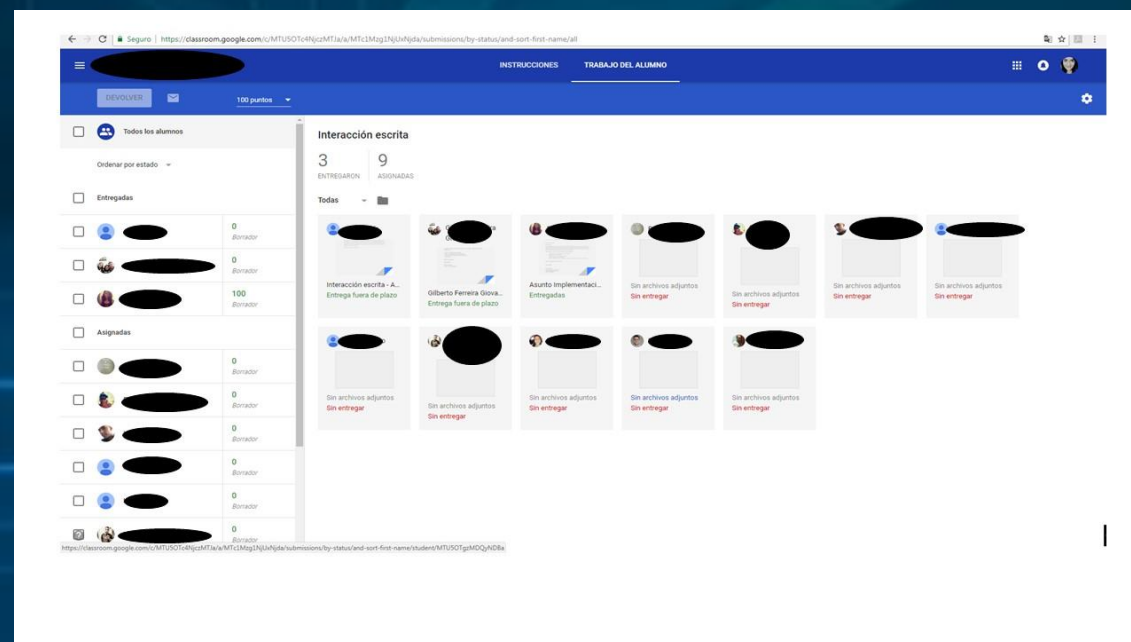
Quarta convocação para o jogo		
Postada em 03.09.18	Data de entrega: 10.09.2018	Habilidade: produção escrita



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 10.1

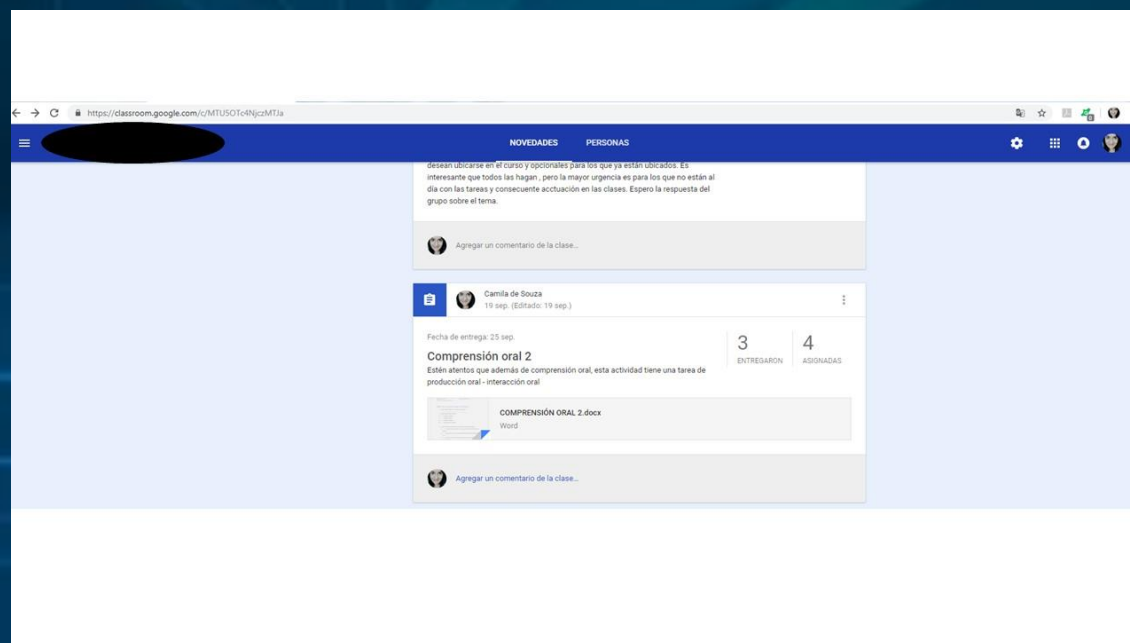
Resultado da quarta convocação para o jogo		
Postada em 03.09.2018	Data de entrega: 10.09.18	Habilidade: produção escrita
Status: entrega dentro prazo. Jogadores A,R e G mantêm liderança no jogo.		



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 11

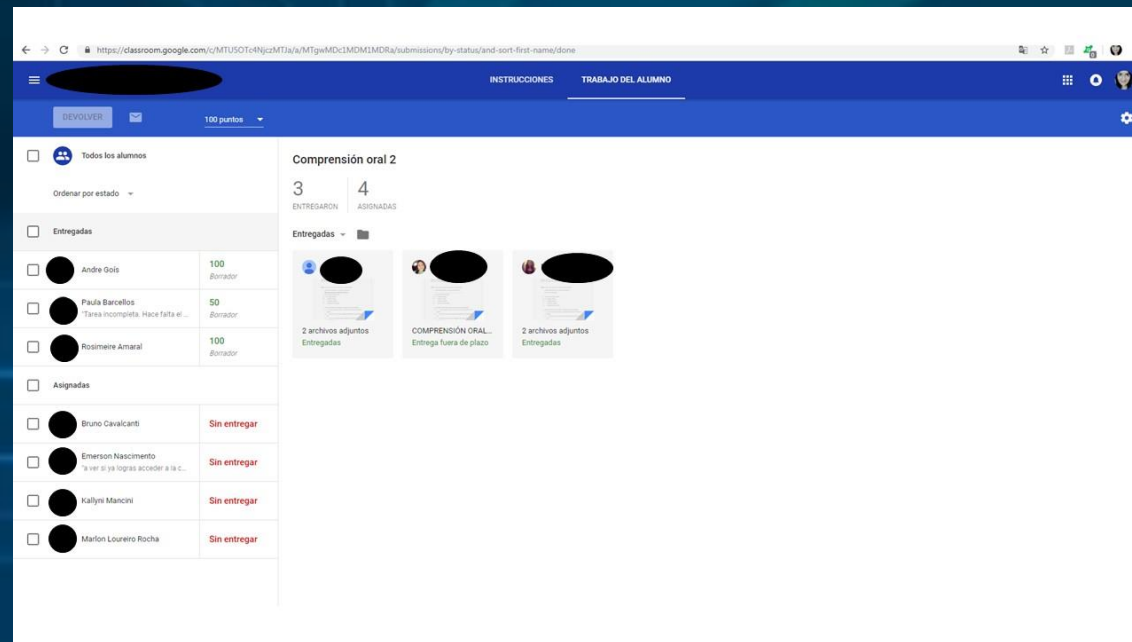
Quinta convocação para o jogo		
Postada em 19.09.2018	Data de entrega: 25.09.18	Habilidade: compreensão oral



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 11.1

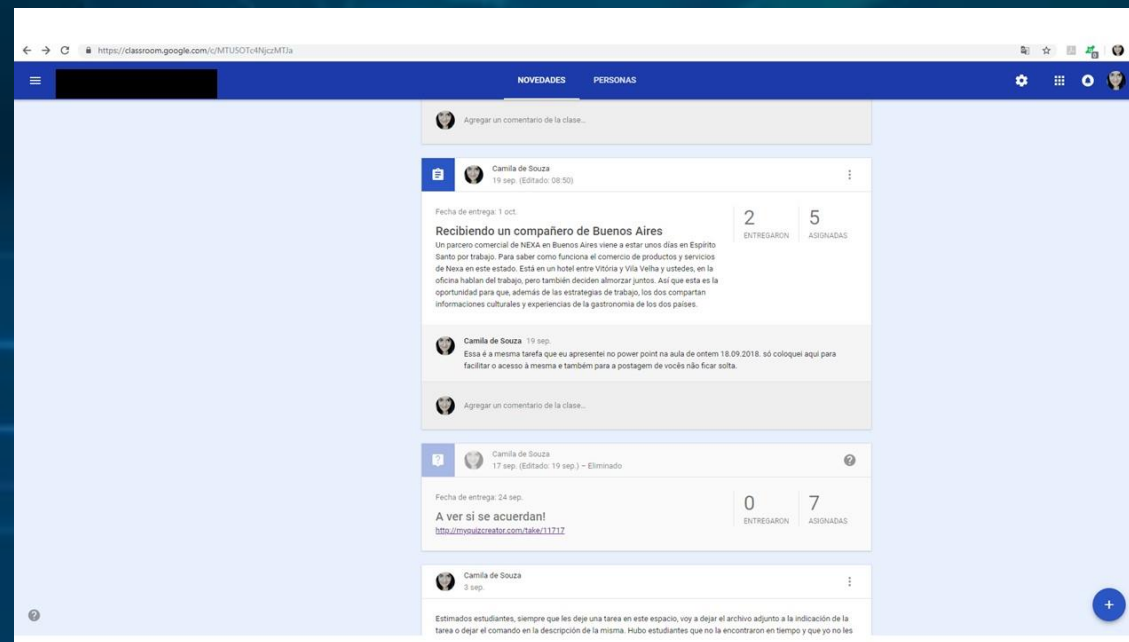
Resultado da quinta convocação para o jogo		
Postada em 19.09.2018	Data de entrega: 25.09.18	Habilidade: compreensão oral
Status: entrega dentro prazo. Jogadores A,R e P mantêm liderança no jogo		



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 12

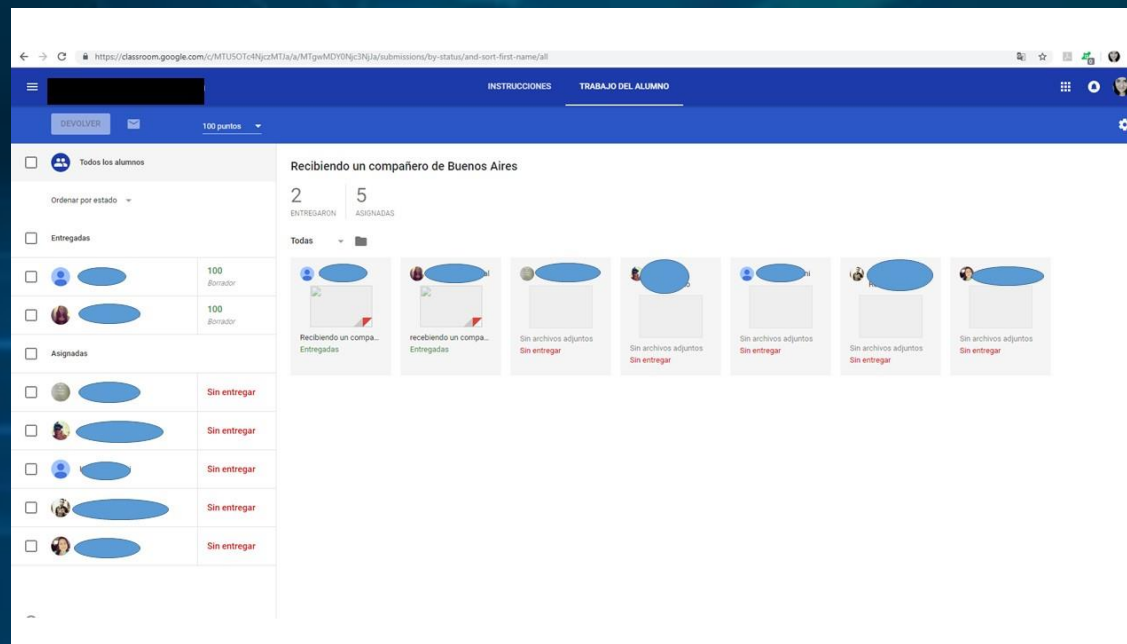
Sexta convocação para o jogo		
Postada em 19.09.18	Data de entrega: 01.10.2018	Habilidade: produção oral



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

Imagem 12.1

Resultado da sexta convocação para o jogo		
Postada em 19.09.2018	Data de entrega: 01.10.2018	Habilidade: produção oral
Status: entrega dentro prazo. jogadores A e R mantêm liderança no jogo.		



(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)



Percepções dos aprendizes sobre suas
performances coletivas

Contexto da entrevista: conversa em português com a professora sobre o que eles dizem de aprenderem espanhol para negocios em grupo, se é positivo, negativo ou se um pouco de cada aspecto desse.

E a segunda parte da conversa sobre a rotina de estudos extra classe de espanhol para negócios

Eu também não posso fazer muitas atividades, vida corrida, filios pequenos, trabalho, mas eu gosto e leio na hora do almoço, tiro dúvidas com meus colegas mais avançados. Às vezes, tem alguma coisa que eu já li, eles perguntam em sala e aí “pido permiso” e falo.

(aluna “P” em conversa com a professora em 09.10)

Eu gosto de aprender com música, no curso aqui não podemos ouvir muito, porque é mais simulação com os colegas para quando alguém tiver que atender um cliente em español. Mas eu estou aprendendo, não sabia muito, mas agora tenho noção.

(aluno “B” em conversa com a professora em 09.10)

Eu gosto muito de español, a empresa me deu a oportunidade de aprender, mas de gramática eu já sei muita coisa que estudei pelo aplicativo, o Duolingo, mas eu precisava falar e as aulas, a simulação com os outros me ajuda muito.

(aluno “K” em conversa com a professora em 09.10)

Acho que os colegas e eu nos aprendemos demais no curso. Não posso fazer as atividades em casa, não dá tempo: problemas de saúde na família, faculdade, trabalho, eu tenho que aproveitar na sala de aula para aprender mesmo, com os colegas e ajudando eles.

(aluno “E” em conversa com a professora em 09.10)





















