



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

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG
FACULDADE DE LETRAS - FALE/UFMG
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS
LINGÜÍSTICOS - POSLIN/FALE/UFMG

LINHA: 3C

MESTRANDA: CAMILA DE SOUZA SANTOS

Realização

Textolivre

Apoio

Laboratório
SEMIOTEC

CAED
Centro de Apoio à Educação a Distância

FALE
FACULDADE
DE LETRAS

PRAE
PRÓ-REITORIA
DE ASSUNTOS
ESTUDANTIS

PROEX
PRÓ-REITORIA
DE EXTENSÃO

PROGRAD
PRÓ-REITORIA
DE GRADUAÇÃO

UFMG

Guia para melhor compreensão do trabalho

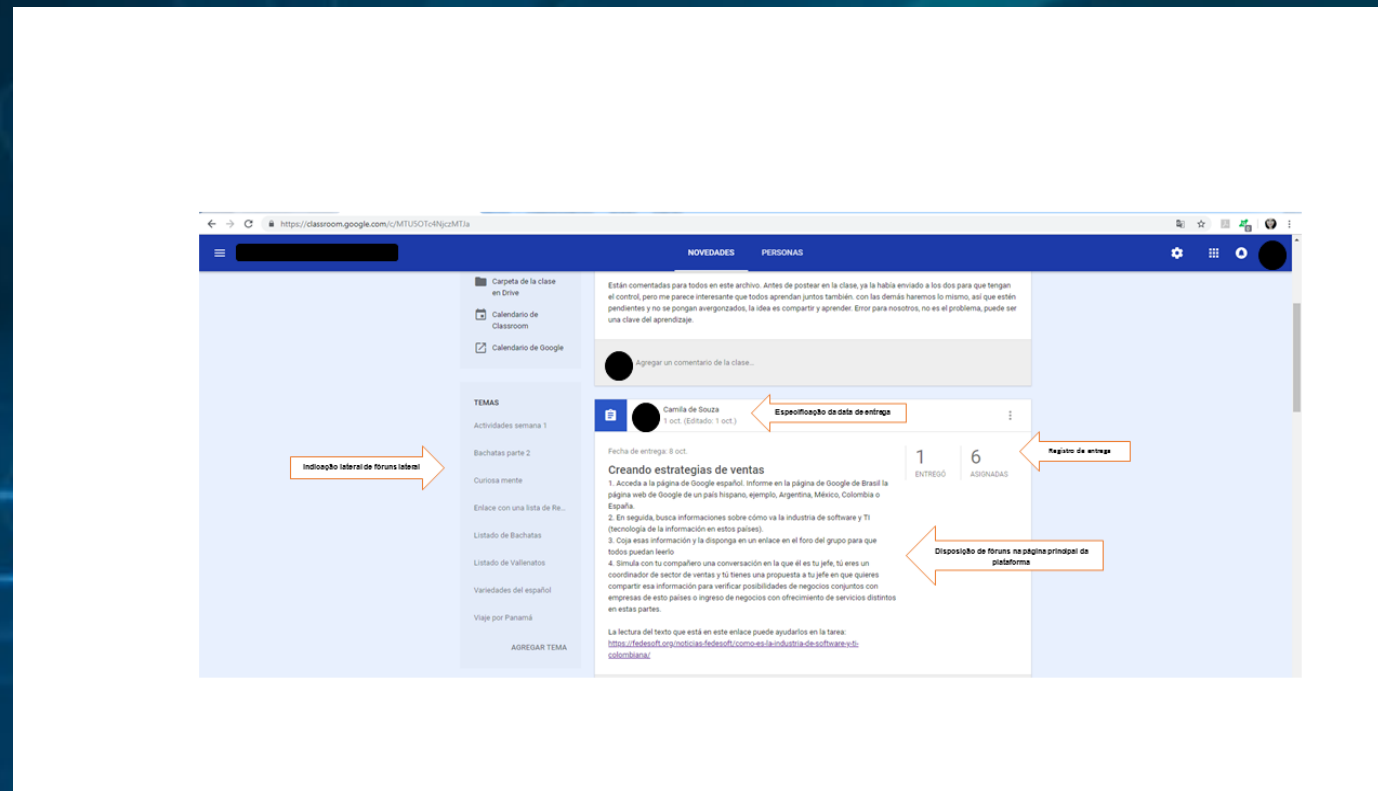
Palavras-chave: Gameficação, Língua Adicional, Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), Aprendizagem Colaborativa.

Objetivos: destacar a gameficação no escalonamento que a plataforma do ambiente virtual de aprendizagem AVA Google Class Room (no perfil do professor) a partir do status de realização das tarefas e também sobre a visão que aprendiz lança sobre si neste jogo de aprendizagem



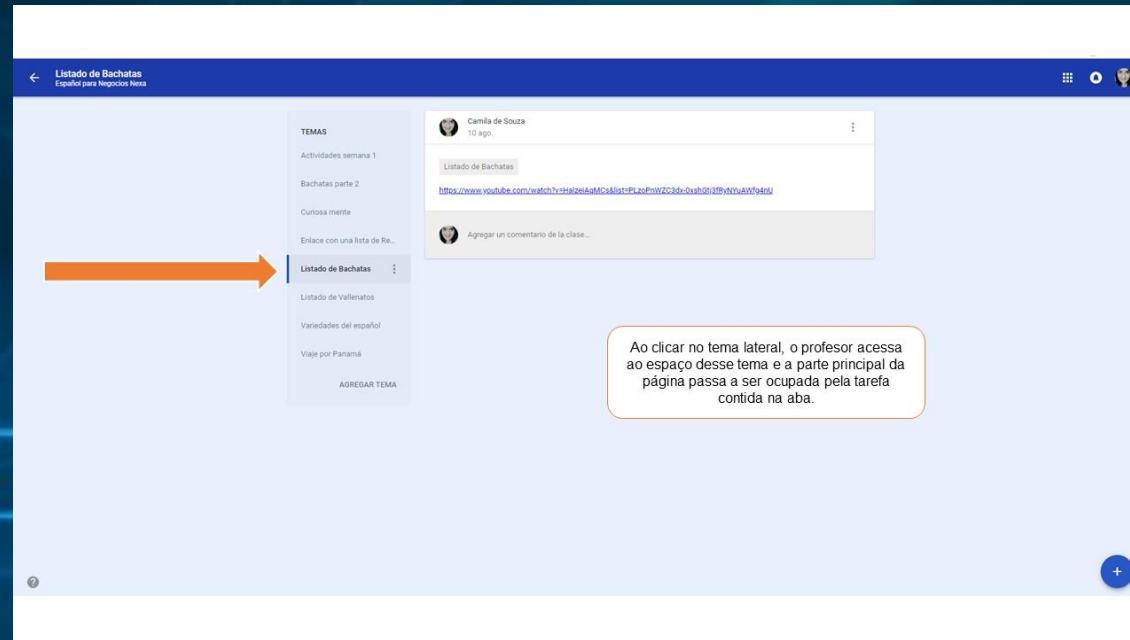
Apresentação do ambiente virtual de
aprendizagem (AVA) Google Class Room

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



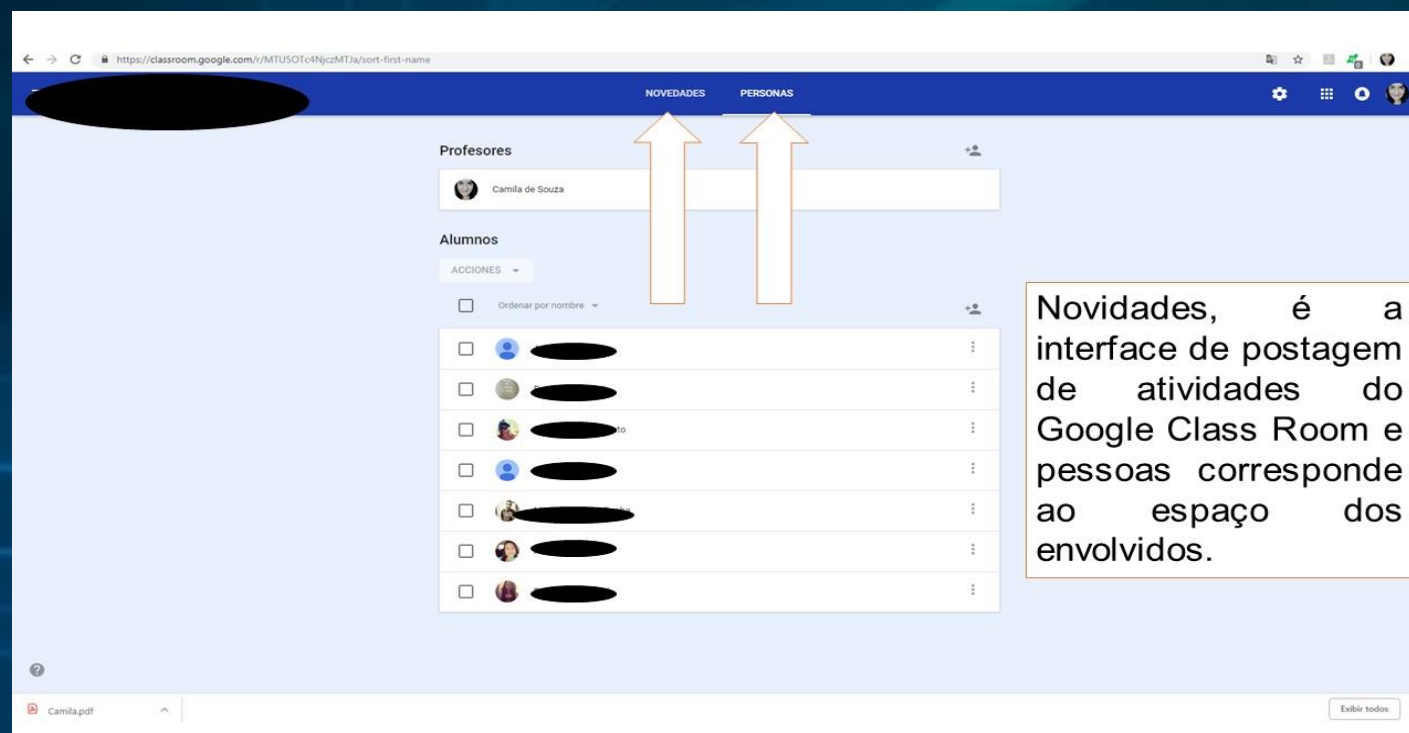
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

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



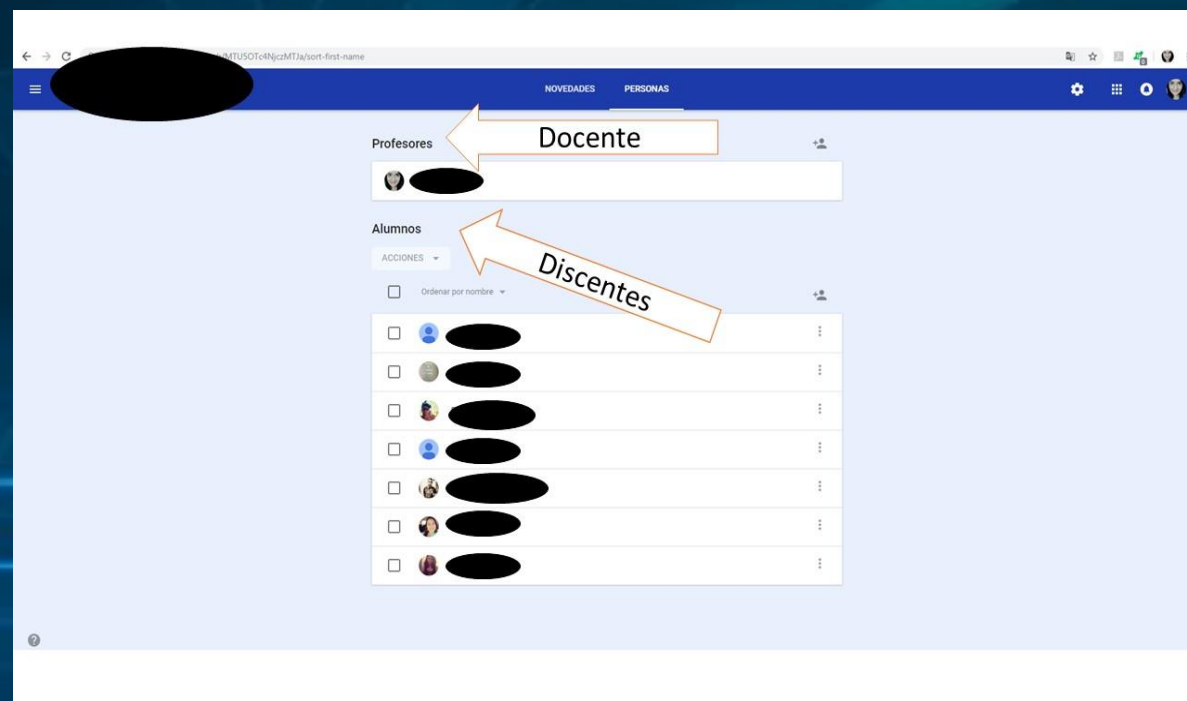
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

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



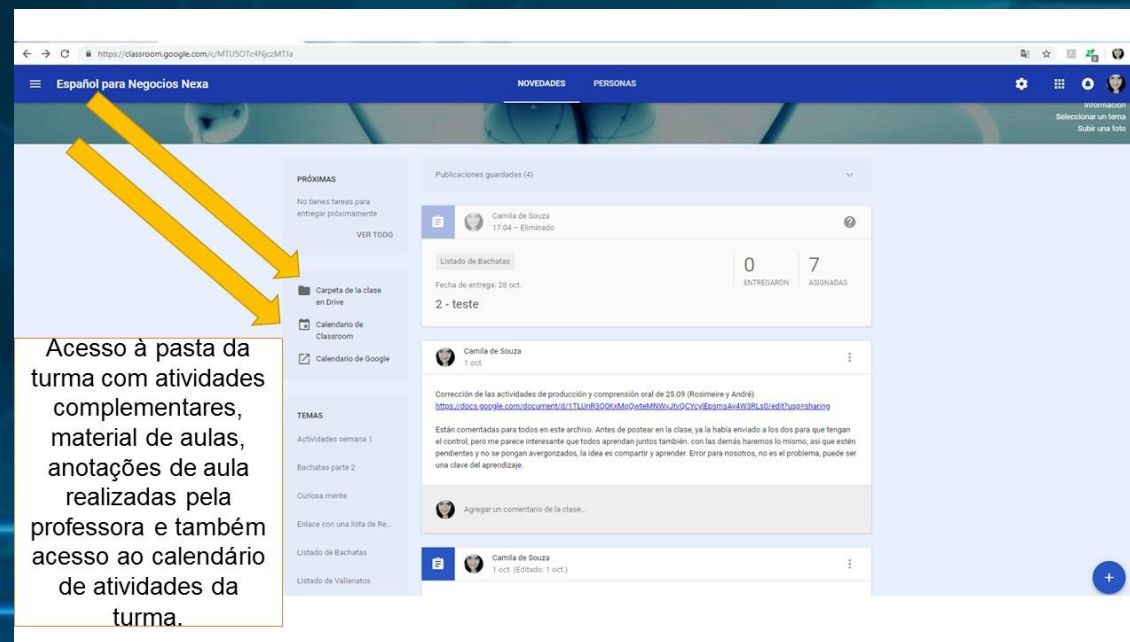
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)

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.



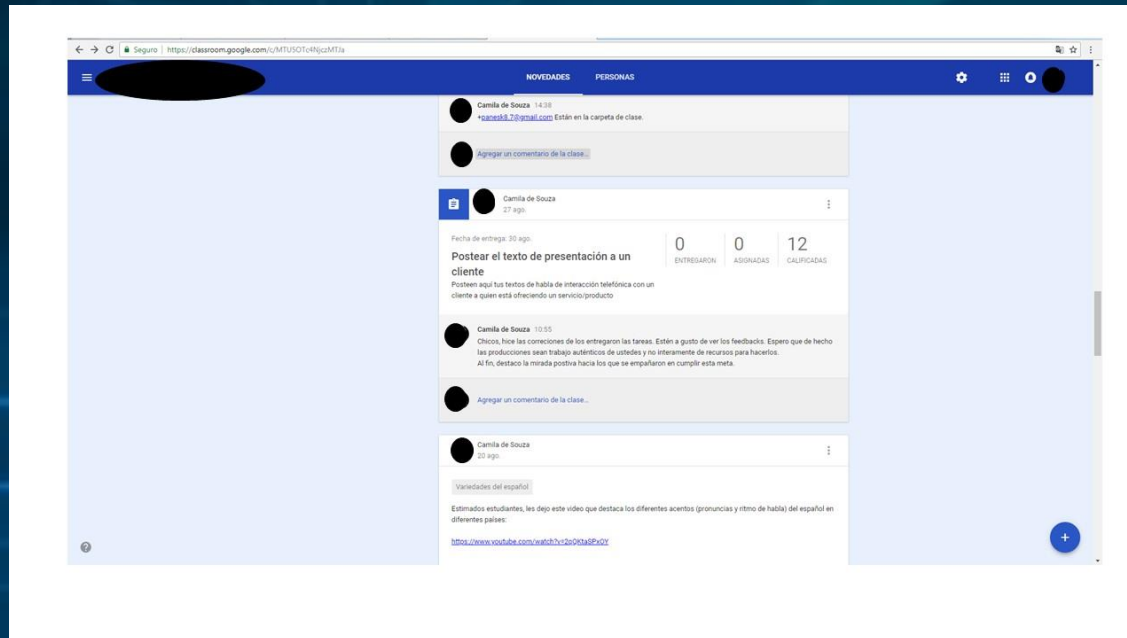
(Imagens cedidas pela pesquisadora com autorização da empresa contratante e dos envolvidos)



Convocação para o jogo e verificação da performance dos jogadores

Imagem 6

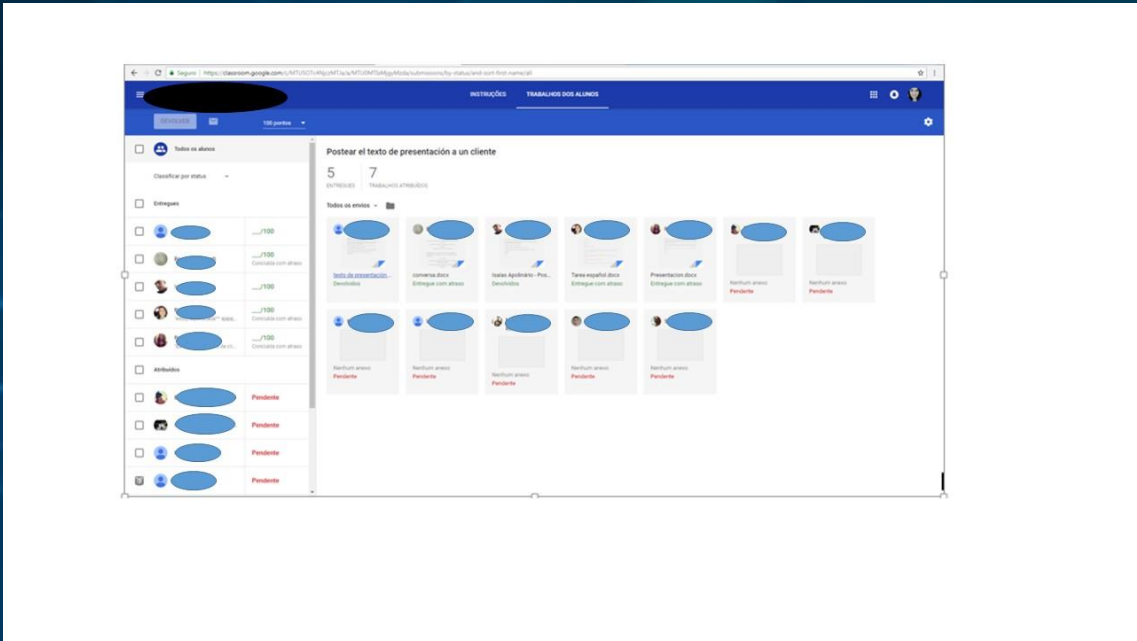
Primeira convocação para o jogo			
Postada em	27.08.2018	Data de entrega: 30.08.18	Habilidade: Produção escrita



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

Imagem 7

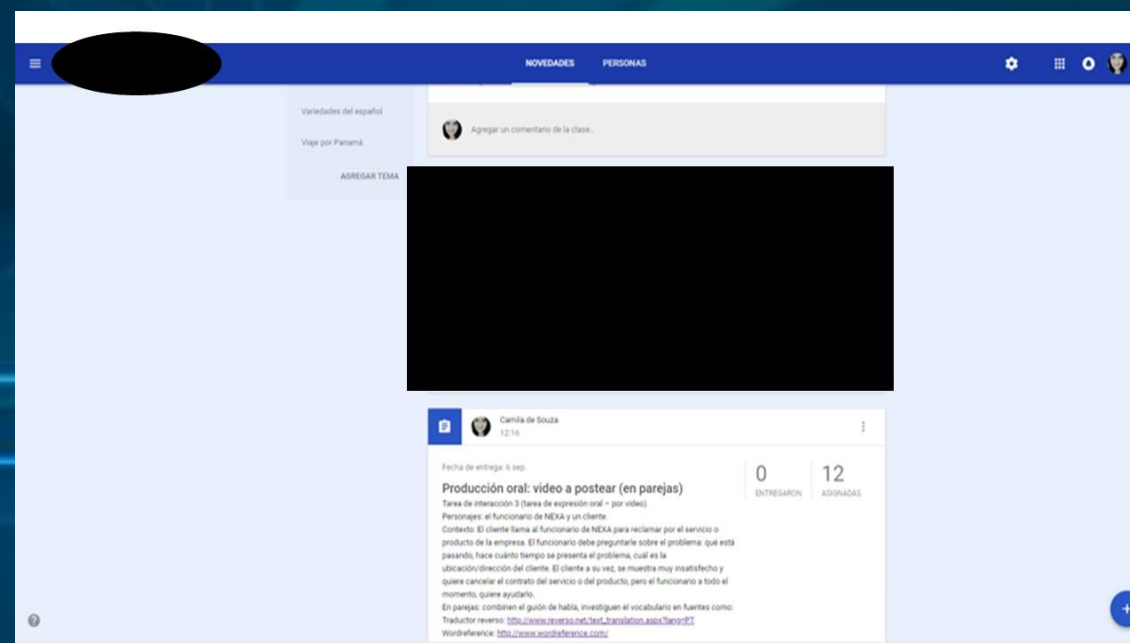
Resultado da primeira convocação para o jogo		
Postada em 27.08.2018	Data de entrega: 30.08.18	Habilidade: Produção escrita
Status: entrega dentro do prazo por: A, B, I, R – estão à frente do jogo Aparecem nas primeiras colocações por gerenciamento do espaço virtual Google Class Room.		



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

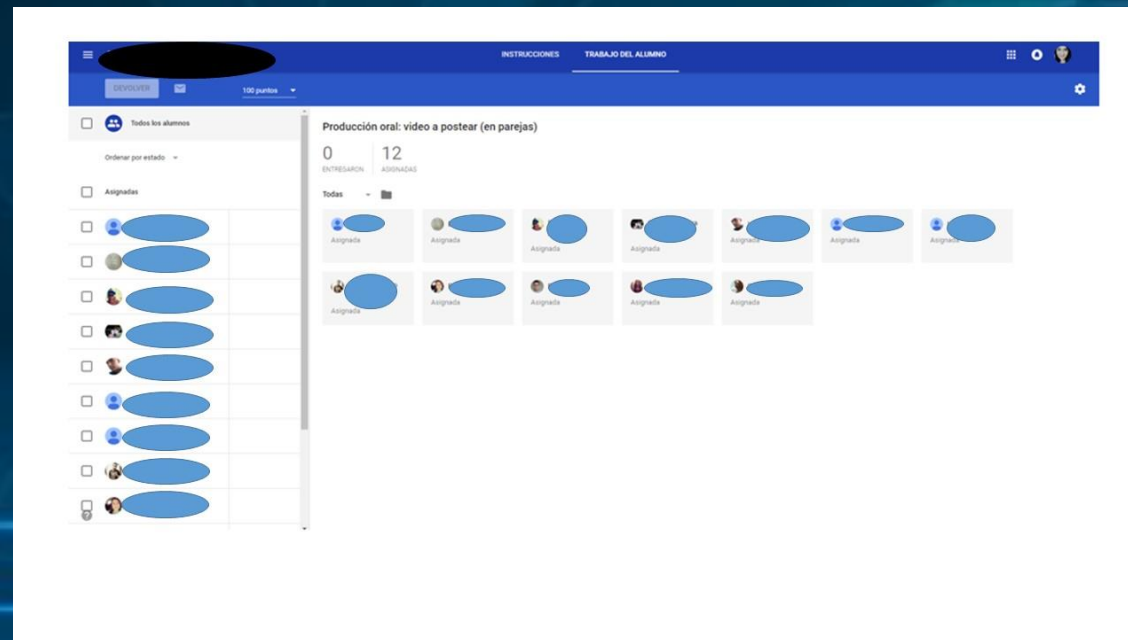
Imagem 8

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

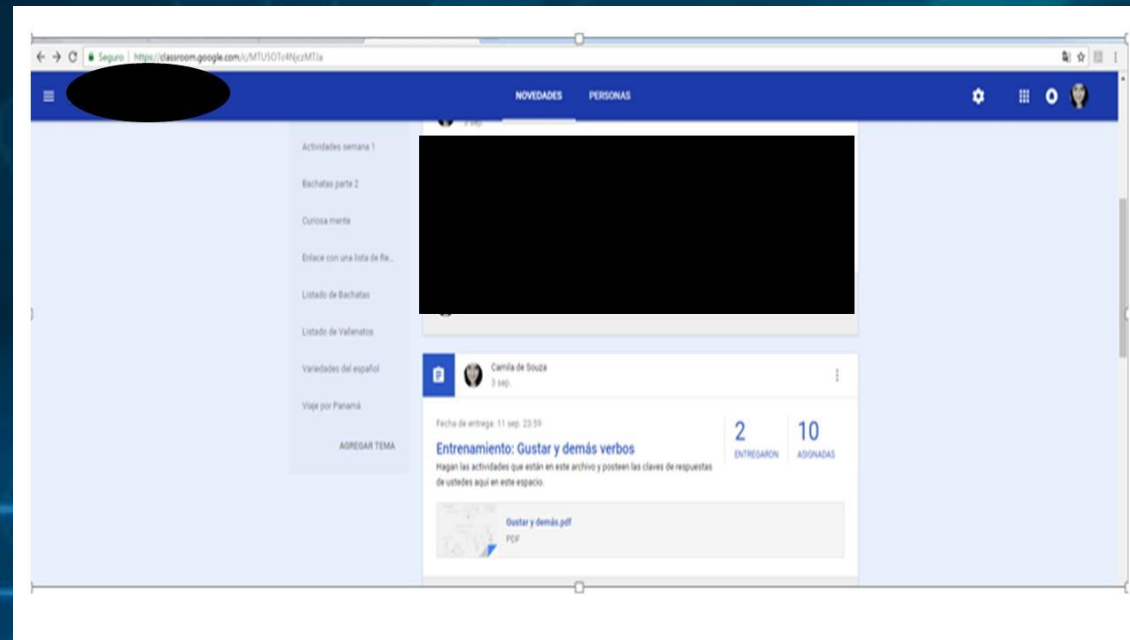
Resultado da segunda convocação para o jogo		
Postada em 03.09.2018	Data de entrega: 10.09.2018	Habilidade: Produção oral
Status: entrega dentro do prazo por: ainda fora do prazo os jogadores/aprendizes A e R estão à frente do jogo. É possível observar que a plataforma os organizou adiante da turma.		

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 three categories: 'Entregadas' (2 students, each with a score of 100 and 'Entrega tardía'), 'Asignadas' (8 students, each with 'Sin entregar'), and 'Sin entregar' (2 students). The right section shows a grid of submission cards. The first two cards are under 'ENTREGADAS' and show video thumbnails with titles like 'Producción oral video...' and 'A/D-20180912-WA00...'. The remaining eight cards are under 'ASIGNADAS' and all show 'Sin archivos adjuntos' and 'Sin entregar'. The submission cards are arranged in a grid that visually places the two 'ENTREGADAS' submissions ahead of the 'ASIGNADAS' submissions.

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

Imagem 9

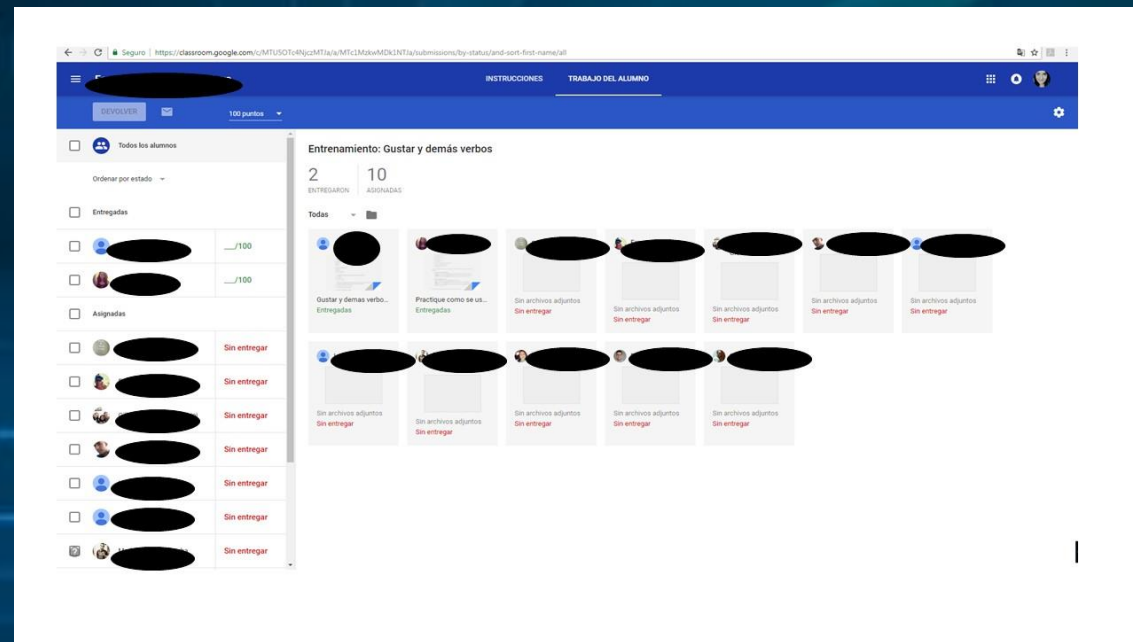
Terceira convocação para o jogo		
Postada em 03.09.18	Data de entrega: 11.09.2018	Habilidade: sistematização gramatical



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

Imagem 9.1

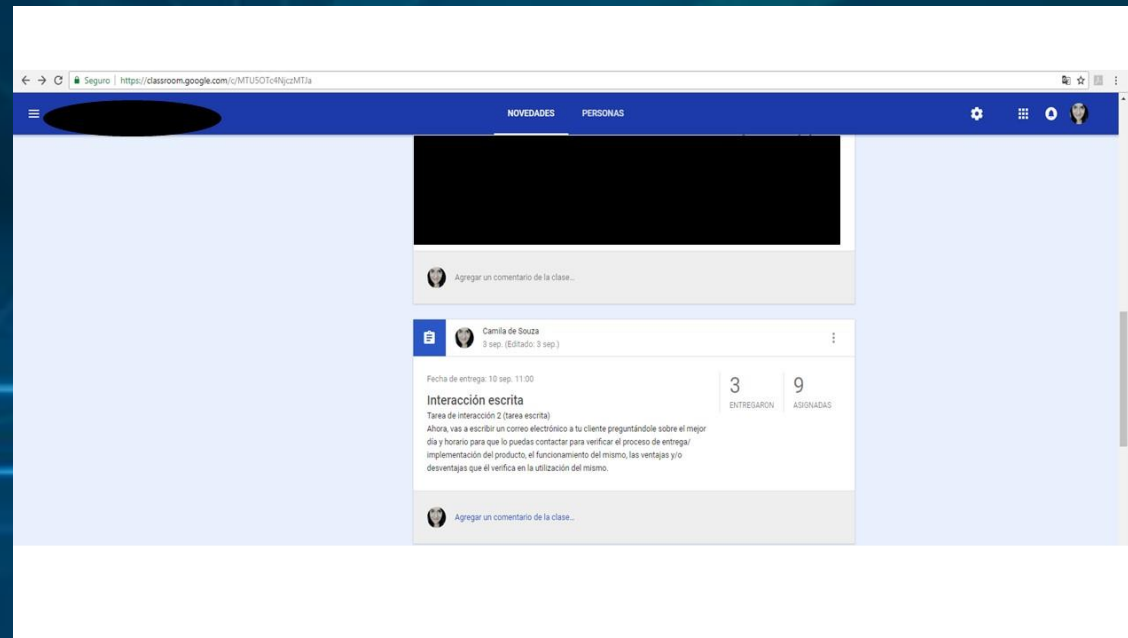
Resultado da terceira convocação para o jogo		
Postada em 03.09.2018	Data de entrega: 11.09.2018	Habilidade: sistematização gramatical



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

Imagem 10

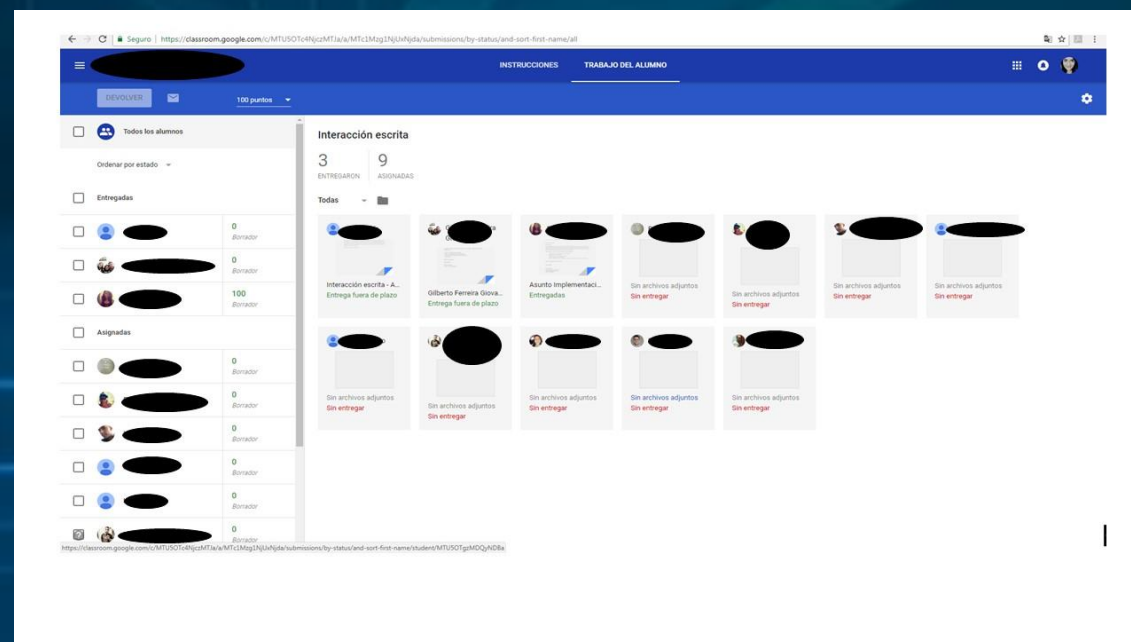
Quarta convocação para o jogo		
Postada em 03.09.18	Data de entrega: 10.09.2018	Habilidade: produção escrita



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

Imagem 10.1

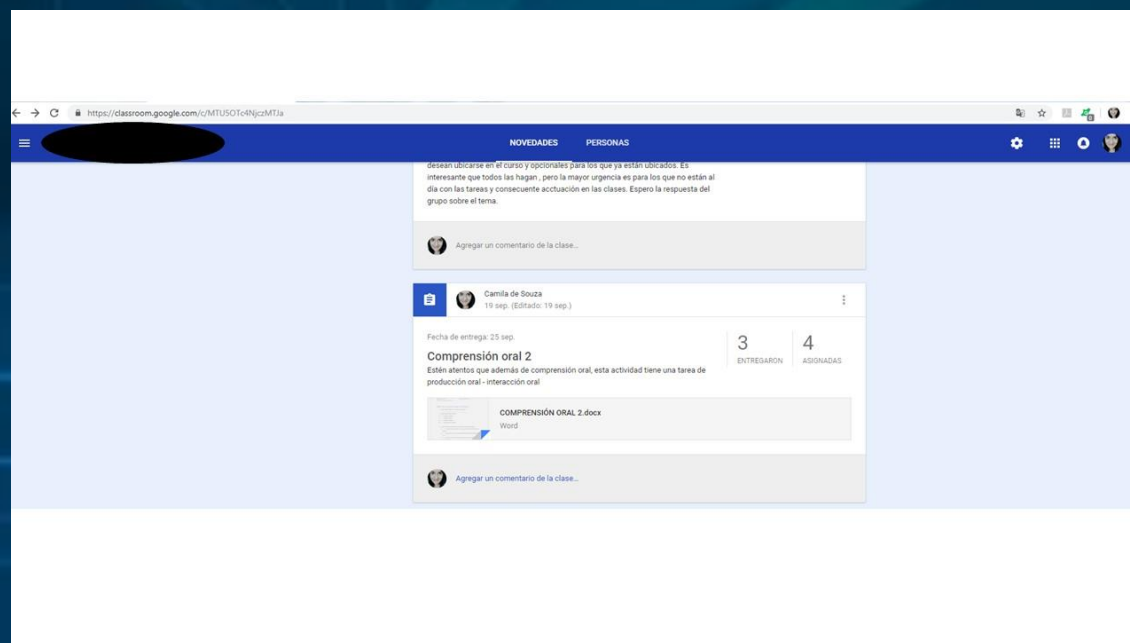
Resultado da quarta convocação para o jogo		
Postada em 03.09.2018	Data de entrega: 10.09.18	Habilidade: produção escrita
Status: entrega dentro prazo. Jogadores A,R e G mantêm liderança no jogo.		



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

Imagem 11

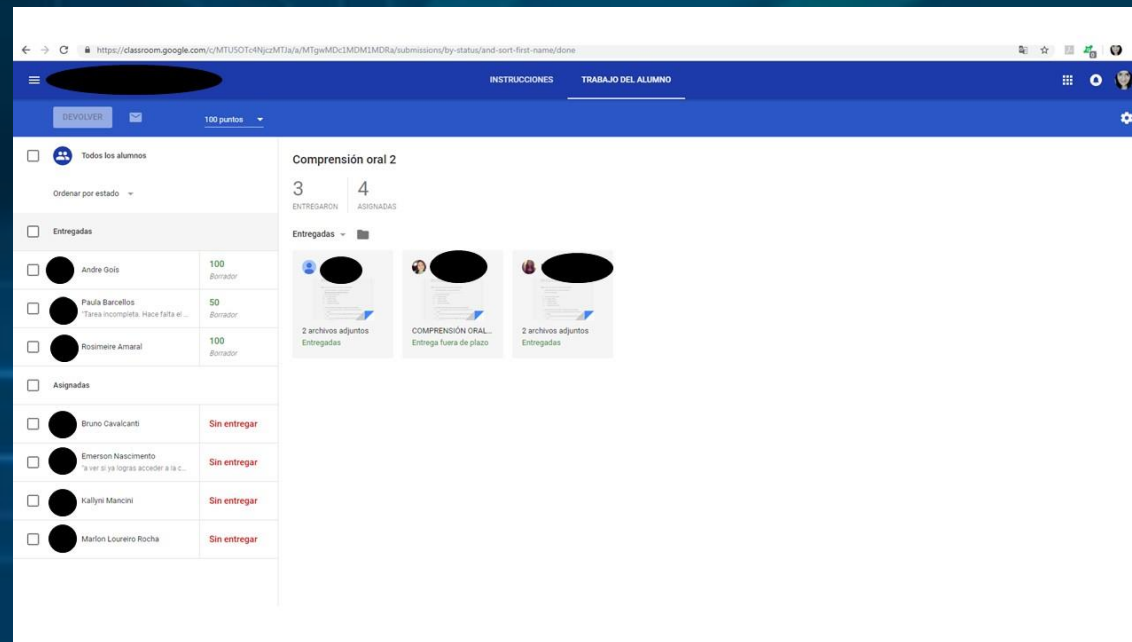
Quinta convocação para o jogo		
Postada em 19.09.2018	Data de entrega: 25.09.18	Habilidade: compreensão oral



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

Imagem 11.1

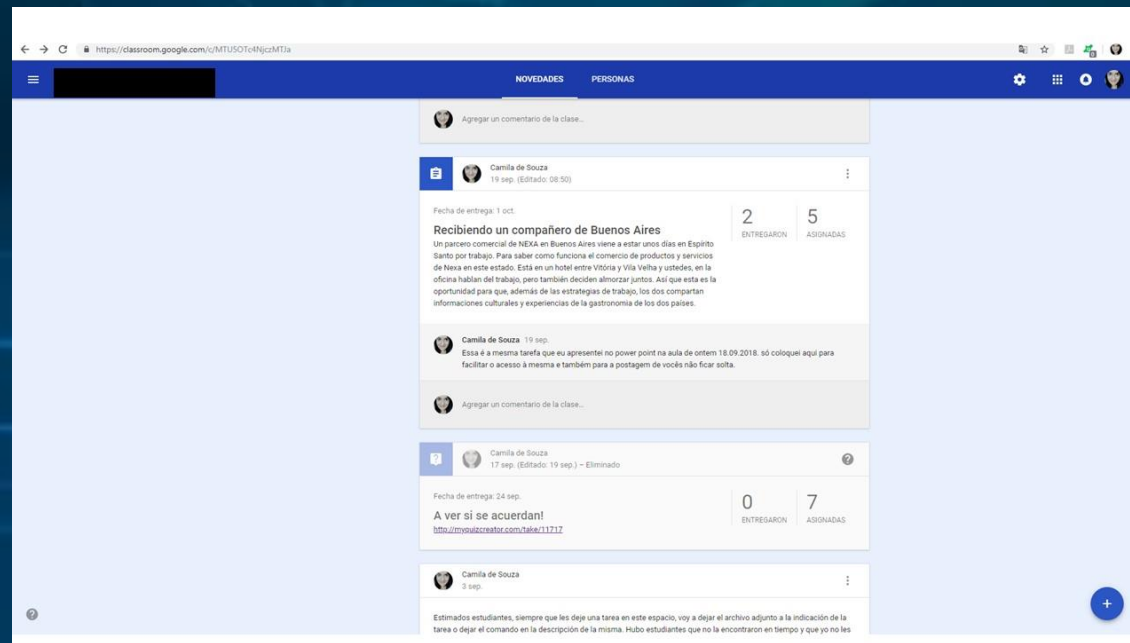
Resultado da quinta convocação para o jogo		
Postada em 19.09.2018	Data de entrega: 25.09.18	Habilidade: compreensão oral
Status: entrega dentro prazo. Jogadores A,R e P mantêm liderança no jogo		



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

Imagem 12

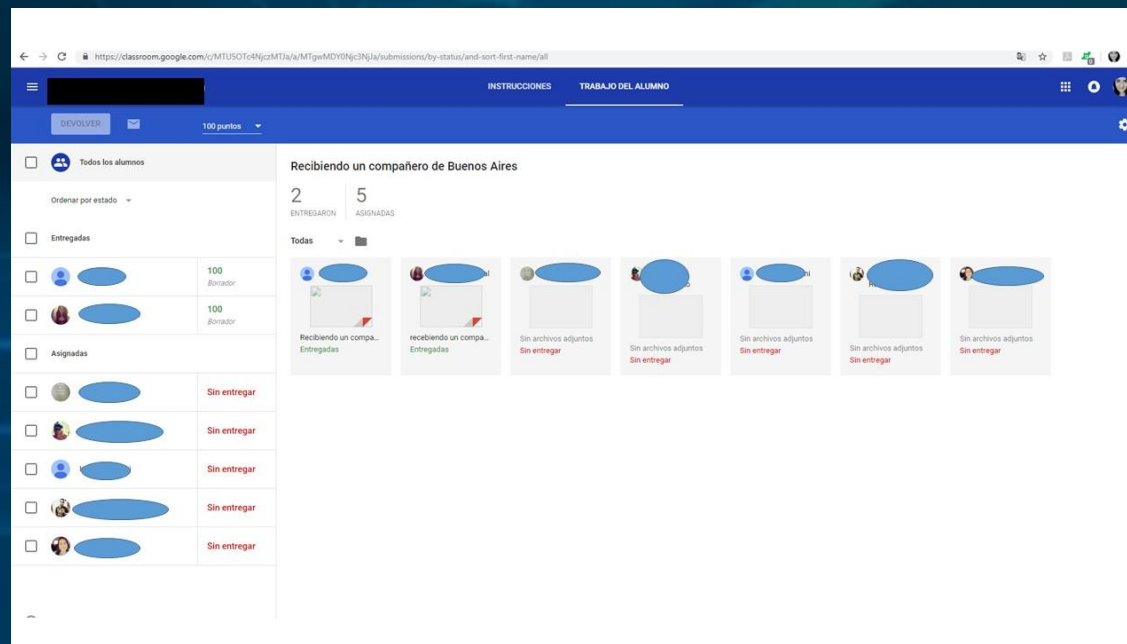
Sexta convocação para o jogo		
Postada em 19.09.18	Data de entrega: 01.10.2018	Habilidade: produção oral



(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 clase 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)

Referências bibliográficas

- COELHO, W. G.; TEDESCO, P.C.A.R. A percepção do outro no ambiente virtual de aprendizagem: presença social e suas implicações para Educação a Distância. **Rev. Bras. Educ.** v. 22 n. 70 p. 609 – 623 jul.-set. 2017.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- FRIKE MATTE; A.N. et, al. O uso de tecnologias digitais abertas no ensino superior: comunidades da UFMG. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v.21, n.1, p. 181-209, jan./jun. 2018.
- GUNTER, A.G. et, al. Jogos ou apps para aprendizagem de línguas: uma investigação utilizando o modelo RETAIN. **Rev. bras. Linguist. Apl.** vol.16 no.2 Belo Horizonte Apr./June 2016.
- JORDÃO, C. M. ILA – ILF – ILE – ILG: Quem dá conta? In: **Rev. Bras. Linguist. Apl.** Belo Horizonte, v. 14, n. 1, 2014. pp. 13-40. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1984-63982014000100002&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 19 set. 2018.
- LEFFA, V.; ALDA, L.; DUARTE, G.B. Gameficação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo duolingo. **Ráido**, Dourados, MS, v. 10, n. 23, p. 114 – 128. 2º semestre 2016. p

- PIMENTA, F.; TELES, L.F. Gameficação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem. In: ZOUHRLAL et. al (orgs). **Gameficação como estratégia educativa**. Brasília: Link comunicação e design, 2015. p. 107 – 125.
- RODRIGUES, M. M. As teorias de aprendizagem e suas implicações na educação à distância. In: **Rev. Educ. FCE** (Faculdade Campos Elíseos). São Paulo, v. 2, n^o 1, p. 103 – 210. Disponível em: <http://www.fce.edu.br/pdf/EDUCAR-FCE-2ED-VOL1-28.07.2016-V4.pdf> Acesso em 18 de out. 2018.
- SANTOS, R.M.R dos. **O processo de colaboração na educação online: interação mediada pelas tecnologias de informação e comunicação**. 2008. 174 f. Dissertação. (Mestrado) Universidade Católica Dom Bosco. Disponível em: <[http:// site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8042-o-processo-de-colaboracao-na-educacaoonline-interacao-mediada-pelas-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao.pdf](http://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8042-o-processo-de-colaboracao-na-educacaoonline-interacao-mediada-pelas-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao.pdf)>. Acesso em 30 out. 2018.
- SCHLEMMER, E. A aprendizagem por meio de comunidades virtuais de práticas. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (Orgs). **Educação a distância o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012. Vol. 2. p. 265 – 279.
- SCHELEMMER, E. Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. **RIED**. (2016), 19(2), pp. 107-124.
- SCHLATTER, M.; GARCEZ, P. **Referenciais Curriculares para o Ensino de Língua Espanhola e Língua Inglesa**. Rio Grande do Sul: Secretaria de Educação do Estado, 2009, p. 127-172. Disponível em: <http://www.educacao.rs.gov.br/dados/refer_curric_vol1.pdf>. Acesso em: 17 set. 2018.
- STANLEY, G. 2012. **Language Teaching and learning: online digital games and gamification**. Disponível em: <http://www.tesol-spain.org/uploaded_files/files/Graham-Stanley.pdf> Acesso em: 01.10.18
- VIEIRA; E. A. O.; CUNHA, D.M.; MARTINEZ, M.L. **História da Educação a distância no Brasil, algumas provocações. Perspectivas em Políticas Públicas**. Belo Horizonte. Vol. IX |. N^o 18. p. 121-148. jun/dez 2016.
- **Sobre software livre**: <https://www.youtube.com/watch?v=sZg9nrUTgJE> . Acesso em 15 set. 2018.