

ASPECTOS DE GAMEIFICAÇÃO NO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM GOOGLE CLASS ROOM: ANÁLISE DA PERFORMANCE DE APRENDIZES/JOGADORES EM UM CURSO DE ESPANHOL ADICIONAL PARA NEGÓCIOS MODALIDADE EAD¹

Autora: Camila de Souza Santos²

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG

Faculdade de Letras –FALE

E-mail: camila.pla14@gmail.com

Resumo

Este trabalho constitui uma pesquisa de natureza qualitativa e interpretativista que analisa, na perspectiva da gameificação, a experiência de ensino/aprendizagem de espanhol adicional para negócios modalidade EAD. A análise tem o objetivo de destacar a gameificação 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. A metodologia de análise considera comentários sobre a entrega de tarefas no Google Class Room, destacando a performance de cada aprendiz em rede e a percepção que os alunos realizam sobre si como jogadores nesta experiência. As conclusões que sustentam esta pesquisa indicam que a interpretação sobre os papéis dos aprendizes considera a avaliação como jogador para além do cumprimento das tarefas, mas também em sua atuação colaborativa ao longo das conferências em vídeo nas aulas e na retenção de conhecimentos que as interações por vídeo com a professora os confere.

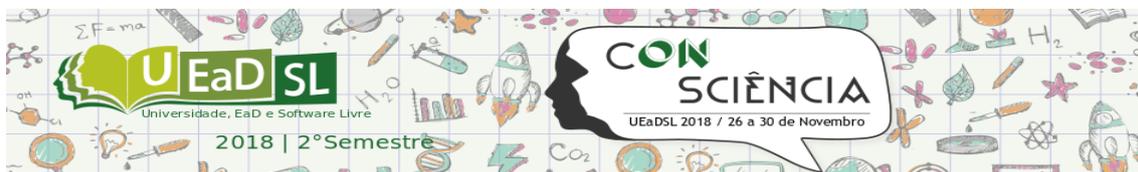
Palavras-chave: Gameificação, Língua Adicional, Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), Aprendizagem Colaborativa.

1. Introdução

Esta experiência de aprendizagem envolveu, inicialmente doze aprendizes, e atualmente envolve sete estudantes funcionários de uma empresa de tecnologia da informação localizada no Espírito Santo. Os envolvidos ocupam cargos de atendimento e suporte técnico e também de supervisão. Os objetivos para os quais aprendem o idioma adicional se relaciona ao interesse de expansão de negócios na Oferta de produtos e serviços de tecnologia da informação por países da América Latina hispânica.

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

² Mestranda vinculada ao o programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos – POSLIN - da Faculdade de Letras da UFMG.



Devido aos interesses específicos da empresa e à curta carga horária do curso, não é adotado um livro didático específico e o conteúdo conta com materiais diversos expostos em power point com objetivo de desenvolver a competência comunicativa dos estudantes no atendimento ao cliente para suporte técnico e também oferta de produtos e serviços em tecnologia.

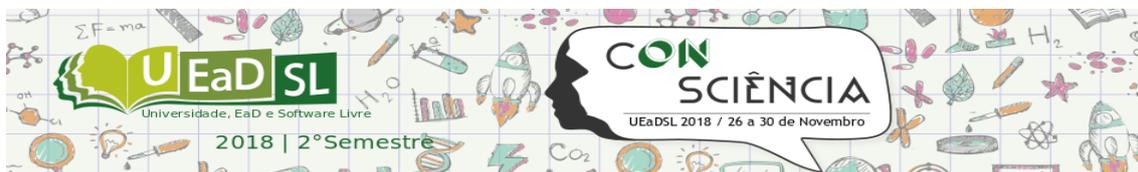
As interações entre a professora e os estudantes é sustentada pelo ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Google Class Room, espaço onde são abertos fóruns para postagem de atividades dos alunos. Os materiais preparados para aula são armazenados no Google Drive, cuja entrada é vinculada com o Google Class Room e os encontros por conferência em vídeo são realizados através do recurso hangouts que permite o compartilhamento de informações de forma síncrona com a professora.

2. Fundamentação teórica

Dentre os conceitos que sustentam este trabalho, inicialmente considera-se língua adicional. Conceito baseado nos Referenciais Curriculares do Rio Grande do Sul (2009) e de Jordão (2014) que designa língua adicional o idioma que soma experiências de aprendizagem para o aprendiz, podendo ocupar o cargo de segundo, terceiro, quarta ou mesmo a categoria de língua estrangeira e que agrega ao aprendiz a possibilidade de refletir sobre sua própria língua-cultura através deste processo, contribuindo igualmente com a conformação deste idioma adicional ao aprendê-lo. Assim sendo, considera-se neste processo também a variante linguística do idioma adicional construída por este aprendiz.

O conceito de Ambiente virtual de Aprendizagem destacado neste trabalho é definido por Santos (2008) que o descreve como um ambiente que não constitui apenas um conjunto de páginas web, mas também como espaços que requerem recursos técnicos e humanos na estimulação do processo de construção colaborativa e cooperativa do conhecimento. Para esclarecer melhor tal conceito, convém ressaltar que a relação que se pode estabelecer entre a cultura livre e Software livre, conforme Matte (2018), é que um AVA pode estabelecer-se em programa cuja linguagem de programação é aberta aos usuários ou não. No caso específico desta análise, temos um AVA Google Class

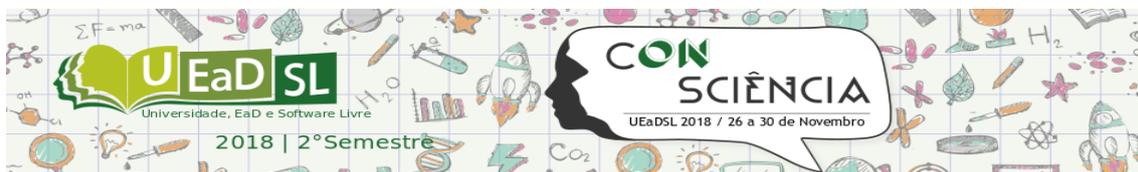




Room suportado por um pacote de programas cuja linguagem não é aberta, uma vez que, o puro e simples fato de o usuário possuir uma conta no Google não garante acesso livre ao código destes programas.

Outro conceito importante que sustenta esta análise é a noção de gamificação, que no contexto do ensino-aprendizagem, pode consistir na transferência de características e princípios de jogos para o processo de ensino-aprendizagem (STANLEY, 2012; NOOR et. al 2015; TELES E PIMENTA, 2015; LEFFA et, al 2016; SCHEMMELER, 2016). Essa transposição pode vir acompanhada de estímulos de feedbacks positivos que indicam aumento de nível ou mesmo palavras e comentários motivadores aos alunos ao longo das correções das tarefas e promoção de competições cujo fim é o alcance do melhor resultado de aprendizagem. No presente trabalho, este conceito é aplicado à análise da performance do aprendiz como jogador, partindo do escalonamento que o AVA Google Class Room e também das considerações que o mesmo lança sobre si ao vivenciar esta experiência de aprendizagem.

Considerando a interação dos envolvidos nesta experiência tanto no espaço do Google Class Room quanto nas interações por videoconferência, torna-se necessário explanar o conceito de aprendizagem colaborativa. Este conceito vem das teorias construtivistas e socioconstrutivistas sustentadas por Vygostky e Piaget. Tomando os teóricos como referência autores como Santos (2008), Schlemmer (2012), Rodrigues (2016), Coelho e Tedesco (2017) definem como o conhecimento construído através de interações conjuntas em um processo horizontal no que tange às responsabilidades sobre a produção do conhecimento. Essa perspectiva pode ser observada tanto na modalidade educação presencial quanto na modalidade de educação a distância (EAD). No caso específico da EAD, professores, tutores e estudantes não atuam de forma hierárquica na produção do conhecimento, todos têm o que colaborar, o que ponderar uns dos outros e todos ensinam e aprendem, constroem o saber através das interações em ambientes virtuais (AVA's) de aprendizagem de forma síncrona ou assíncrona.



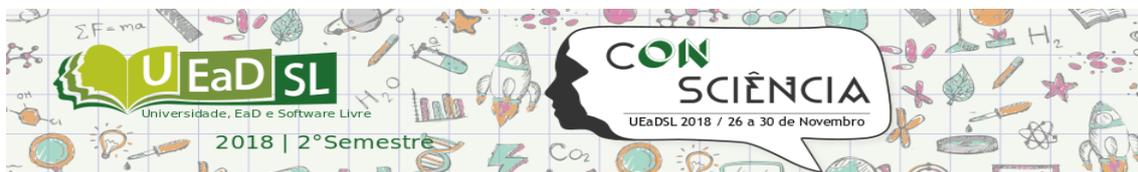
3. Metodologia

O presente trabalho sustenta-se na análise e a partir disso, comentários, sobre prints dos fóruns de tarefas no AVA Google Class Room e também em comentários tecidos a partir de narrativas dos aprendizes que avaliam sua atuação como jogadores nesta experiência. Na seção seguinte, comenta-se de forma breve os resultados obtidos nestas fontes de análise e a influência que apresentam nas interpretações que se pode fazer sobre o que constitui ser um jogador na experiência de aprendizagem em questão.

4. Análise, interpretação de dados

Por questões éticas, não serão mencionados os nomes dos alunos apenas as letras iniciais de sua identificação, respectivamente: A, B, E, K, M, P, R. Semanalmente, entre setembro e outubro foram postadas seis tarefas datadas no AVA Google Class Room, visando o desenvolvimento das habilidades comunicativas para fins de atendimento ao cliente em espanhol adicional. Ao longo deste período, percebe-se o protagonismo de A e R sempre participativos e escalados a frente na plataforma em relação aos colegas e auto avaliados em suas narrativas como “muito bons jogadores”.

Contudo, B, E, K, M e P se avaliaram como “bons” jogadores nesta experiência. Em suas colocações, os alunos informam que a consideração que lançam sobre si como “bons jogadores” se referiu à capacidade que tiveram de “reter” os conteúdos do curso, de “se sentirem capazes” de atender aos clientes falantes de espanhol, aplicando ao máximo possível os conteúdos aprendidos em sala e pelo fato de, mesmo não cumprindo grande parte das atividades propostas nos fóruns, demonstrarem habilidades de colaborar com o grupo neste processo/jogo em que todos atuam de forma conjunta para o mesmo fim nos momentos de interação entre o grupo e a professora através do recurso hangouts.



5. Considerações finais

Pode-se concluir que a avaliação que os aprendizes lançam sobre si transfere um aspecto de gamificação sobre esta experiência de aprender um idioma adicional (STANLEY, 2012; NOOR et. al 2015; TELES E PIMENTA, 2015; LEFFA et, al 2016; SCHEMMELER, 2016). Este aspecto reside na valorização de sua performance em jogo nas interações síncronas das aulas online em que, igualmente, cada membro envolvido nessa experiência atua como um jogador do mesmo time compartilhando suas dúvidas com o grupo, auxiliando os colegas com vocabulário, propondo assim, outras estratégias a serem aplicadas para o alcance da meta de aprendizagem. A partir deste aspecto, conclui-se também que esta percepção sobre sua performance, permite interpretar estes jogadores/aprendizes também sujeitos ativos e engajados na construção de seus conhecimentos linguísticos, cumprindo assim, os pressupostos da concepção de uma aprendizagem para sua autonomia e liberdade (FREIRE, 1996).

6. Referências:

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.

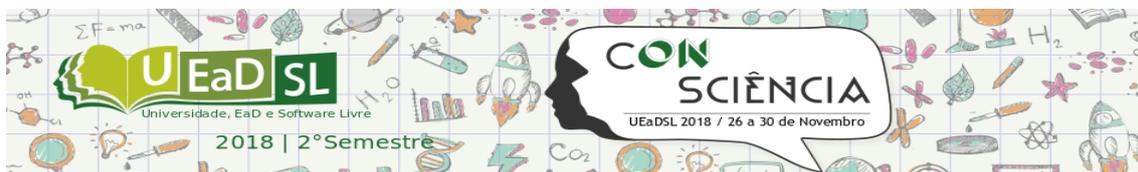
GUNTER, A.G. et, al. Jogos ou apps para aprendizagem de línguas: uma investigação utilizando o modelo RETAIN. **Rev. bras. Linguist. Apl.** vol.16 no.2 Belo Horizonte Apr./June 2016.

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. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo duolingo. **Raído**, Dourados, MS, v. 10, n. 23, p. 114 – 128. 2º semestre 2016. P

PIMENTA, F.; TELES, L.F. Gamificação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem. In: ZOUHRLAL et. al (orgs). **Gameificação**





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, nº 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>>. 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 |. Nº 18. p. 121-148. jun/dez 2016.

Sobre software livre: <https://www.youtube.com/watch?v=sZg9nrUTgJE> . Acesso em 15 set. 2018.