

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

ESTRATÉGIAS DE GAMIFICATION EM CURSOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS A DISTÂNCIA

Adilson Fernandes Gomes¹; Susana Cristina dos Reis²;
Maurício Bilião³; Maicon Luiz Anschau⁴

Universidade Federal de Santa Maria

RESUMO

Estudos propostos por Gee (2003) sugerem que bons jogos são envolvidos por boa teoria de aprendizagem. Dessa forma, buscamos no Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem a Distância utilizar mecanismos de jogos como estratégia para engajar, estimular e motivar alunos a realizarem atividades em cursos de Línguas Estrangeiras (LE). A denominação desse uso é *gamification* (DETERDING, 2011) e tem sido constantemente aplicado nas mais variadas atividades de práticas na sociedade contemporânea. Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar dados iniciais da adoção dos mecanismos de jogos em cursos básicos de línguas à distância. Resultados parciais evidenciam que a comunidade acadêmica da UFSM é favorável ao desenvolvimento de ensino de LE a distância que integrem novas estratégias para a aprendizagem de línguas, no entanto, a inserção desses mecanismos é uma atividade que necessita investigação tanto de recursos tecnológicos quanto teóricos para a implementação no ensino a distância de línguas estrangeiras.

Palavras-chave: Mecanismo de jogos. Cursos à distância. *Gamification*.

ABSTRACT

Studies proposed by Gee (2003) suggest that good games are supported by good learning theory. Therefore, in our research group - Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a distância, we aim at using game strategies to engage, stimulate and motivate students to undertake activities in foreign languages courses. The name of this use is *gamification* (DETERDING, 2011) and it has been applied in a variety of practical activities and different contexts in the contemporary society. This work aims to present initial data about the adoption of game strategies in basic languages courses proposed at distance. Initial results show that the academic community at the Federal University of Santa Maria are favorable to the development of distance education incorporating new strategies for language learning, however, the integration of such mechanisms is an activity that requires both technological and theoretical research resources for implementation in distance learning.

Keywords: Mechanism of games. Distance learning courses. *Gamification*.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, UFSM.

² Profª. Drª. Adjunto II, Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas, UFSM.

³ Graduando do Curso de Letras Português, UFSM.

⁴ Graduando do Curso de Sistemas para Internet, UFSM.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

1 INTRODUÇÃO

Estudos realizados pela Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Games (ABRAGAMES, 2013) destacam que o Brasil é o 4º maior mercado consumidor de jogos eletrônicos do mundo. Diante desse panorama, o uso de jogos e a associação de estratégias de jogos aos processos de ensino e aprendizagem de línguas se tornam um desafio e uma meta para pesquisadores interessados nessa temática.

A necessidade de estudos que testem o uso desses recursos na educação é justificada ao evidenciarmos que pesquisas em Linguística Aplicada e Educação, no Brasil, ainda pouco discutem sobre a inserção de jogos em sala de aula, haja vista o baixo número de publicação de artigos sobre as temáticas jogos *online* e *gamification*, publicados nos últimos cinco anos, conforme investigação realizada pelo Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NuPEAD).

De modo geral, jogos são desenvolvidos sob regras claras, metas bem definidas, *feedbacks* que estimulam e engajam os participantes a empenharem-se de forma voluntária na prática de jogar (McGONIGAL, 2012). No entanto, pouco ainda se sabe sobre os efeitos do uso de *gamification* com o propósito de motivar, estimular e engajar participantes a realizarem determinadas tarefas em um contexto externo ao jogo, principalmente no ensino de uma língua estrangeira.

Na intenção de testar a aplicabilidade dos elementos de jogos em cursos de Língua Estrangeira (LE), este trabalho tem como objetivo apresentar dados iniciais da adoção dos mecanismos e das estratégias de jogos em cursos básicos de LE a distância. Para isso, na primeira seção, apresentamos dados obtidos no mapeamento sobre a temática de jogos e *gamification* nos estudos publicados na área de línguas e tecnologias; na segunda seção, discutimos o conceito de *gamification*; na terceira, apresentamos a metodologia deste trabalho; na quarta, descrevemos algumas atividades gameficadas no curso em estudo. Por fim, apresentamos as considerações finais.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

2 PUBLICAÇÕES ACADÊMICAS SOBRE JOGOS ONLINE E GAMIFICATION NO BRASIL

Investigações preocupadas em mapear padrões nos estudos de recursos disponíveis na Internet para o ensino de língua estrangeira mediada por computadores (*Computer Assisted Language Learning* - CALL) procuram identificar, no Brasil, fases da pesquisa na área de ensino e aprendizagem de Inglês mediado por tecnologias digitais (REIS, 2010). Para isso, foram analisados objetivos e as tendências teóricas de pesquisas publicadas em artigos, dissertações e teses, na década de 1999 a 2009 (REIS, 2012).

Na intenção de dar continuidade a esse estudo, o Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NuPEAD) tem investigado o estado da arte em CALL, em uma relação de revistas brasileiras da área de Linguística Aplicada e Educação. Para isso, mapeamos 18 periódicos da área de Educação e 19 periódicos da Linguística Aplicada (LA), as quais foram escolhidas aleatoriamente, entre os periódicos Qualis/CAPEs A1, A2, B1 e B2, publicados no período de 2009 a 2013.

Nos periódicos investigados, encontramos 138 artigos que abordavam diferentes estudos de CALL. No entanto, entre estes observamos que estudos sobre o uso de jogos *online* no ensino de LE ainda é tímido, tendo em vista que encontramos somente quatro artigos publicados sobre essa temática nos periódicos analisados. Além disso, evidenciamos que a temática *gamification* não está presente nas publicações dessas revistas, o que indica a necessidade urgente de estudos nessas temáticas.

3 GAMIFICATION: CONCEITO E DEFINIÇÃO

Estudos publicados no contexto acadêmico internacional sugerem que os mecanismos e as estratégias utilizadas nos jogos têm contribuído para estimular, motivar e engajar os participantes na execução de tarefas não vinculadas ao contexto de um jogo (DETERDING et al., 2011), ou seja, para resolver ou atenuar problemas sociais ocorridos

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

em contextos reais (McCALL et al., 2013). Esses problemas podem estar relacionados à produtividade comercial, às finanças, à saúde, à sustentabilidade, ao entretenimento de mídia, à mobilidade urbana, à educação (McCALL et al., 2013; VISCH et al., 2013), entre outros.

O uso dos mecanismos e estratégias teve origem na indústria de mídia digital e passou a ser denominado de *gamification*. Para Deterding et al. (2011a), essas estratégias sugerem interação entre homem e computador e os estudos de jogos. Essa implementação tem chamado a atenção de pesquisadores de várias áreas (DETERDING et al., 2011a).

Uma pesquisadora de referência nessa temática é a norte-americana Jane McGonigal, ao sugerir a adoção de estratégias de jogos para consertar a realidade e solucionar os problemas do mundo. Nesse sentido, a autora propõe a seguinte reflexão:

E se decidíssemos usar tudo o que sabemos sobre jogos para consertar o que a realidade tem errado? E se começássemos a viver nossas vidas reais como jogadores, e a conduzir nossos negócios e comunidades reais como designers de jogos, e pensar em solucionar os problemas do mundo real como teóricos dos jogos de computador e videogames? (MCGONIGAL, 2012, p. 17).

Os jogos são compostos por elementos que atraem e estimulam os participantes, por meio de desafios, a ficarem horas após horas tomando decisões em busca de soluções para adquirirem determinadas recompensas. Ao se referir a esses elementos como essenciais a um bom jogo, McGonigal (2012) destaca que os jogos apresentam regras bem definidas, metas a serem atingidas, *feedback* de ações e percepções, bem como a prática voluntária dos participantes. A autora acrescenta ainda que todas as demais ofertas, tais como o sistema de recompensas e gratificações como pontos, bônus, emblemas, medalhas, acesso a níveis e *status* de liderança servem para afirmar e valorizar os quatro elementos dos jogos.

Nesse sentido, a *gamification* consiste na adoção dos elementos de jogos como estratégias e mecanismos para motivar um determinado grupo a realizar determinada tarefa sem estar inserido em uma prática de jogo. Essas estratégias e mecanismos

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

podem ser empregadas nos mais variados contextos, tais como: comercial, empresarial, educacional, entre outros.

No Brasil, o termo *gamification* é pouco conhecido, mas vem sendo adotado em diferentes práticas e setores internacionais (MEDINA et al., 2013). Entre esses setores de emprego, a *gamification* com fins educacionais vem apresentando boas perspectivas em estudos realizados no exterior. Contudo essa prática ainda é pouco utilizada e somente, em 2013, publica-se o primeiro livro, *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*, no Brasil.

Ao direcionarmos o foco para o ensino de línguas no contexto a distância, os cursos em muitas situações não se preocupam em atender às necessidades e interesses dos alunos, conseqüentemente, isso gera a insatisfação e ocasionam a desistência desses alunos (KENSKI, 2007), aumentando as estatísticas sobre a evasão. Nesse sentido, a *gamification* por envolver elementos de jogos, que atraem e estimulam jovens e adultos, associada a um curso de LE, pode surgir como um atrator, a fim de amenizar essa insatisfação e, conseqüentemente, a evasão dos participantes.

Na tentativa de aliar tais elementos de *gamification* no ensino de línguas, ofertado na modalidade à distância, na seqüência descrevemos alguns procedimentos metodológicos adotados para a realização desta pesquisa.

3 METODOLOGIA DO ESTUDO

3.1 CONTEXTO DA PESQUISA E OBJETO DE ESTUDO

O Projeto de Pesquisa e Extensão Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas *Online* (LabEOn) visa promover cursos de línguas na modalidade a distância para a comunidade acadêmica da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Para isso, estão em processo de elaboração nesse projeto cursos de língua inglesa e espanhola em nível básico, abordando as quatro habilidades linguísticas (leitura, escrita,

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

compreensão oral e fala), para serem ofertados a comunidade acadêmica e interessados em geral.

O *English 3D (e-3D)* é um curso de inglês básico, ofertado na modalidade a distância, o qual é uma primeira tentativa de oferta de curso de língua inglesa nessa modalidade em desenvolvimento por professores e acadêmicos do Curso de Letras Inglês, da UFSM. Portanto, como é um projeto piloto, prioriza o cadastro de alunos da universidade e outros provenientes da comunidade local (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

O e-3D utilizará o *Moodle* como Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), o *Opensimulator* (OpenSim) como plataforma virtual e o *Sloodle* para realizar a conexão entre as duas plataformas. A carga horária, prevista para o curso, é de 45 horas semestrais, sendo que os alunos deverão dedicar três horas semanais para a realização das atividades a distância sugeridas no curso (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

3.2 COLETA DE DADOS E PÚBLICO-ALVO

Na etapa de análise, sentimos a necessidade de conhecer os interesses e as necessidades de nosso público-alvo, visando identificar o perfil dos interessados do curso. Para isso, elaboramos um instrumento de coleta de dados, ou seja, um questionário diagnóstico disponibilizado *online* no Portal Institucional da UFSM (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

Na elaboração do questionário diagnóstico, estipulamos questões que abordassem os seguintes tópicos: envolvimento institucional, contatos, curso de graduação, sexo, idade, conhecimento em LE, motivo para realizar o curso, participação do interessado em outros cursos na modalidade a distância (EAD), interesse em realizar cursos EAD, LE de sua preferência; e, ainda, as habilidades e os interesses a serem desenvolvidos durante o curso (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

A partir dessas informações, planejamos unidades temáticas do Curso e-3D NB com foco em eventos e situações comunicativas, comumente realizadas no meio

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

acadêmico e em experiências vivenciadas no exterior, já que a grande maioria dos participantes (35%) gostaria de realizar cursos de línguas que os preparassem para intercâmbios acadêmicos, a exemplo dos ofertados pelo Programa Ciência sem Fronteiras (CsF⁵). Para compreensão e entendimento dessa proposta, na próxima seção, abordaremos o processo de elaboração do Material Didático Digital (MDD) que irão compor as unidades didáticas do referido curso.

3.3 A PROPOSTA DE MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL E PLATAFORMA VIRTUAL

O *English 3D NB* é uma proposta de um curso *online* de inglês básico, com atividades de Língua Inglesa (LI) que explorem gêneros textuais e digitais em ambientes virtuais, buscando possibilitar ao aluno por meio de diferentes situações comunicativas o uso da linguagem como uma prática social (FAIRCLOUGH, 1992).

Na elaboração dos MDD que compõem as unidades do curso em foco, propomos atividades de linguagem orientadas pela pedagogia de gêneros (COPE; KALANTZIS, 2009), pois entendemos linguagem como um sistema aberto e dinâmico em que o conhecimento sobre a linguagem é ensinado de uma maneira explícita e a aprendizagem é ocasionada por meio da interação social (HALLIDAY, 1989). Dessa maneira, gêneros textuais e digitais são utilizados como ponto de partida para a modelagem, desconstrução e a compreensão da linguagem, a partir de exemplos de gêneros autênticos (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

Para isso, nossa proposta de curso se orienta no ciclo de ensino e aprendizagem proposto por Rothery (1996), em que estratégias tais como modelagem, construção colaborativa e a independente estão em foco. Por modelagem, entendemos como o processo em que a desconstrução de um gênero proposto, em diferentes níveis de linguagem e situações comunicativas será realizada; na etapa construção colaborativa há uma proposta de atividade em conjunto de forma interativa de reconstruir o gênero

⁵ O CsF é um programa federal que busca promover a consolidação, expansão e internacionalização da ciência e tecnologia, promovida pela parceria do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI) e o Ministério da Educação (MEC).

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

trabalhado na etapa anterior do ciclo; e por último, na fase construção independente, almejamos propor ao aluno a possibilidade de elaborar um novo exemplar do gênero de maneira independente e satisfatória, tendo por base o que foi estudado.

Como já informado anteriormente, no Curso, utilizamos o *Moodle* como ambiente virtual de aprendizagem, o *Opensimulator* como plataforma de Imersão em 3D; e a ferramenta de conexão entre *Moodle* e *OpenSim*, o *Sloodle*. Entendemos o AVA como um espaço ou uma comunidade organizada com o propósito de aprender (BARAJAS, 2003), por meio da qual é permitido integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar as informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções, tendo em vista atingir determinados objetivos.

O *OpenSim* destaca-se por ser uma plataforma gratuita utilizada na criação e no desenvolvimento de ambientes imersivos em 3D, similar ao *Second Life*. A plataforma encontra-se em constante desenvolvimento e implementação, oferecendo um potencial de uso para a criação de ambientes em 3D. No projeto, o *OpenSim* é uma ferramenta em uso com o objetivo de propiciar aos alunos uma imersão às práticas propostas no curso *online* (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

Baseando-se nessas concepções, escolhemos o *Moodle*, por ser considerado sistema dinâmico de gerenciamento de cursos, destinado a auxiliar educadores na implantação de cursos, páginas de disciplinas, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem em um ambiente virtual (TEODORO; ROCHA, 2007). Além disso, essa plataforma disponibiliza recursos para gamificação, para isso basta baixar o *plugin*.

Com o uso das tecnologias previstas no curso, o participante irá desenvolver habilidades de LI a partir da imersão em diferentes contextos de prática. Nesse sentido, optamos por construir o MDD, tendo como referência a *gamification* (DETERDING et al., 2011) para aprendizagem de línguas, já que o público-alvo do curso serão jovens adultos universitários.

Por *gamification* entendemos a adoção de estratégias e mecanismos de jogos com o propósito de engajar, ensinar, motivar, estimular um grupo determinado de indivíduos na

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

execução de uma determinada tarefa fora do contexto de um jogo, nesse caso, para o ensino de língua estrangeira.

Diante dessa perspectiva, planejamos as atividades do e-3D em seis unidades temáticas no ambiente *Moodle*, nas quais desafiamos os participantes a conquistarem metas, visando recompensas (pontos, medalhas, títulos, bônus, entre outros) para estimular e engajar esses participantes na conquista de seus objetivos, ou seja, aprender noções básicas da língua inglesa relacionadas a um intercâmbio.

3.4 ENGLISH ONLINE 3D: UMA PROPOSTA DE ENSINO DE INGLÊS GAMEFICADO

No propósito de atender as necessidades diagnosticadas na etapa de análise, elaboramos uma narrativa que dá suporte linguístico básico em língua inglesa aos interessados em intercâmbio acadêmico. A narrativa proposta no curso se passa em torno de estudantes universitários que têm como objetivo participar do Programa Ciência sem Fronteiras, incentivados pelos seus professores orientadores. Para isso, os participantes do curso necessitam realizar a prova institucional do TOEFL (*Test of English as a Foreign Language*⁶). No entanto, os acadêmicos não estão aptos a realizarem tal prova devido à falta de competência na língua-alvo, a qual é insuficiente para ingressar em uma universidade no exterior. Diante dessa situação, os universitários participantes irão buscar alternativas para suprir a falta desse conhecimento, especialmente por meio de atividades acadêmicas que envolvam o contexto digital em cursos de línguas (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

Nas unidades iniciais do curso, abordamos práticas em que o participante interaja com outras pessoas em diferentes situações comunicativas, tais como: pedir informações; realizar inscrições no curso; dialogar com colegas de graduação e professores; conhecer/encontrar pessoas em comunidades acadêmicas *online*, entre outros (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

⁶ Teste de Inglês como Língua Estrangeira.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

As unidades do curso visam promover situações em que o participante se engaje em diferentes eventos promovidos no meio acadêmico, além de possibilitar a experiência de se envolver em práticas de pesquisa em uma nova rotina acadêmica, tais como: eventos, palestras, *workshops*, pesquisas, reuniões, apresentações, entre outras. Nas últimas unidades, o participante vivenciará a experiência de realizar práticas relacionadas ao intercâmbio acadêmico, simulando situações reais que poderão acontecer no exterior (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

O processo de interação no Curso e-3D NB ocorrerá por meio dos tutores, os quais assumirão a identidade de avatares no ambiente em 3D para ajudar os participantes, auxiliando-os em seu processo de aprendizagem. Assim, no contexto em 3D, o aluno poderá interagir com os colegas e, ao mesmo tempo, realizar atividades que poderão ser acessadas diretamente no ambiente *Moodle* em conexão via *Sloodle* com o *OpenSim* (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013).

Na sequência, descrevemos exemplos de atividades propostas no *Moodle* para realização dos alunos participantes.

4 EXEMPLOS DE ATIVIDADES DA PRIMEIRA E SEGUNDA UNIDADES DO E-3D NB

A perspectiva gameficada das atividades da primeira unidade do e-3D NB tem como meta (Figura 2) realizar a apresentação pessoal no contexto acadêmico empregando diferentes habilidades linguísticas. Diante dessa etapa, os participantes são desafiados a usarem a linguagem adequada e a entenderem como se configura ou estrutura o gênero apresentação pessoal.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Getting to know each other

Welcome to E-3D!



Hello student, my name is EVE and I am going to be your opponent in

our first unit.

In this unit you are going to learn how to create an avatar . The purpose of this unit is to learn how to introduce yourself using different linguistic abilities, such as speaking and writing. To succeed, visit the "content pages" and activities below, see all the links and talk to your tutor, whenever you need to.

You should do all the activities, or you won't succeed in this quest!

I would love to see you again in the end for our last challenge, which is the introducing yourself by using an avatar!

Let's go?

Figura 2 - Meta da Unidade 1

Para isso, na atividade proposta *Getting to know each other*⁷, o foco está em auxiliar o participante na elaboração de sua apresentação (*to introduce yourself to your classmates*⁸), bem como em incentivá-lo a conhecer seus colegas e tutores, usando a língua inglesa (REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013). Para introduzir o conteúdo dessa

⁷ Conhecer uns aos outros.

⁸ Apresentar-se a seus colegas.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

seção, escolhemos o gênero *e-mail*, o qual será usado no processo de desconstrução e construção colaborativa e individualizada com os alunos.

O MDD da Unidade 1 (Figura 3) consiste em um material de apoio às atividades base, bônus extra e o desafio final em forma de *quest*. O material de apoio fornecerá o suporte teórico e linguístico para realizar as atividades base. Para obter o *bônus extra* o participante se envolverá em mais uma atividade, toda essa prática fornecerá subsídios linguísticos que irão facilitar a execução do desafio final.



Figura 3 - Material didático da Unidade 1

No desafio final (*quest*) dessa Unidade, o participante deverá elaborar sua apresentação pessoal, criar e personalizar o avatar, utilizando o *software Voki*, para posteriormente gravar tal apresentação, a qual deve ser postada no *Moodle* (Figura 4).

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Creating your Avatar



Now that you reached the end of this unit, we have a challenge for you!!
We want you to create an avatar on Voki, describing your profile. Let's do it!!!

Voki is an English website, which you can create an avatar, personalizing clothes, his/her physical appearances and voice.

For you to realize this activity, follow the next steps:

- 1 - Visit the website **Voki**
- 2 - Press the button Create, and try to find out how is possible to personalize your avatar!
- 3 - If you need help, press **here** to see a tutorial about Voki.
- 4 - After personalize your avatar, copy the code created by the website and post it in our forum!

I'm curious to know about your profile! :)



Figura 4 - Desafio final Unidade 1

Na segunda Unidade, a meta (Figura 5) dos participantes constitui-se na elaboração de um anúncio para alugar um imóvel no país de intercâmbio e, ao mesmo tempo, locar seu imóvel a um visitante estrangeiro (*Looking for a place to live*⁹). Os desafios lançados durante a execução das atividades consistem em reconhecer o propósito comunicativo e em estruturar um anúncio de moradia em língua inglesa. Nessa Unidade, será empregada também a pedagogia de gêneros, na qual os participantes se envolverão com a modelagem, a construção colaborativa e findando com uma construção independente de um novo modelo de gênero.

⁹ Procurando lugares para morar.

GAMEPAD VII

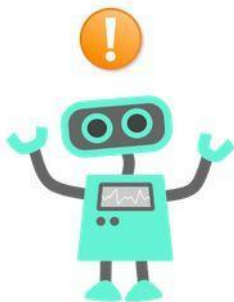
Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Looking for a place to live



Are you going abroad? Are you going to live alone or with a roommate?



Hi, there! I'm R2B2 and I am going to be your opponent in this Unit.

In this unit, you are going to learn how to ask for information about places to live and to rent. The purpose of this unit is to learn how to identify and create advertisements. To do it, visit the "content pages" and activities below.

Do not forget to do all the activities proposed, without it you are not going to achieve this quest.

I hope to see you again in the end of this unit for our last challenge, which is the advertisement challenge!

See you!

Figura 5 - Meta da Unidade 2

O material didático da Unidade 2 é composto pela mesma estrutura da Unidade 1, ou seja, disponibiliza material de apoio às atividades base, bônus extra e o desafio final em forma de *quest* (Figura 6). Essa última atividade, caracteriza a obtenção da meta, nela os participantes devem buscar subsídios linguísticos no material de apoio e nas atividades de modelagem e construção colaborativa, para produzirem um novo modelo de anúncio de moradia em língua inglesa.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Advertising activity: sharing a room with a roommate



Would you accept the challenge of creating an advertisement?

Are you are prepared to do it?

Be sure that it will not be an easy task!

Now, it is your turn to look for a roommate! You are going to create an advertisement in order to find a person to share a room with you, that is, you are not looking for a place anymore, you are now the one who is going to provide a place for renting!

To do it, you are going to **download** a document in attach and fill it out with the necessary information.

The information you are going to provide for the document is based on the advertisements we have analyzed before, such as: **title, objective, place, general information, tenant profile, referential point, contract information, tenant information**. However, at this time, you are going to illustrate your advertisements with pictures (you may use your own house as an example) and to use the google maps to show the address you live.

Figura 6 - Quest da Unidade 2

Nessas duas Unidades, as atividades são estruturadas e apresentadas aos participantes em forma de metas e desafios que os conduzirão ao objetivo final, caracterizado pela conclusão do curso e obtenção da aprendizagem básica em língua inglesa.

A elaboração do MDD empregado nas unidades está centrada na narrativa do intercâmbio acadêmico, visando atender as necessidades e objetivos dos participantes diagnosticados na etapa de análise, através do questionário aplicado.

O *feedback* será fornecido aos participantes do curso sempre que for julgado necessário. Essa interação será realizada pelos tutores e, ainda, por meio do sistema de recompensas, tais como pontuação, emblemas, medalhas, títulos, entre outros. No próprio *Moodle* é possível configurar esse sistema de recompensa.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Os participantes, em todo o processo de realização do curso, estarão sob regras, as quais devem ser obedecidas e respeitadas. A intenção de gameficar um curso básico de LE é uma proposta do LabEOn em deixar o ensino de LI mais descontraído e atrativo, associando a esse ensino as estratégias de jogos, os quais jovens e adultos gostam e destinam horas praticando.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo apresentar dados iniciais da *gamification* de um curso de língua inglesa. No entanto, os dados descritos se referem às duas primeiras unidades o Curso e-3D NB, que ainda, está em desenvolvimento e precisa de aplicação e testagens para podermos reportar dados mais precisos sobre a proposta de MDD que considera a integração de gameficação no curso para potencializar a aprendizagem de línguas a distância.

Por outro lado, já percebemos que o desenvolvimento e a implementação de um curso de LI a distância dessa natureza propicia ao aluno atividades de língua de modo mais significativo, considerando a linguagem como prática social.

Ao interligar as plataformas (*OpenSim*, *Moodle* e o *software Sloodle*) e adotarmos estratégias de gameficação, observamos que essas atividades podem contribuir para a imersão dos participantes em atividades elaboradas para os contextos digitais e essa integração proporciona a propagação de conhecimentos em ambientes em 3D, bem como um novo modelo de *e-learning*.

A construção de um MDD gameficado requer uma nova organização (*design*) para as atividades de línguas, bem como para apresentação dos conteúdos. O *Moodle* proporciona alguns recursos técnicos para efetivar estratégias de gameficação, no entanto, como equipe necessitamos aprender como romper com a linearidade existente em cursos EAD.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

O estudo aqui apresentado está longe de ser conclusivo, acreditamos que muito caminho precisa ser percorrido, contudo é um primeiro passo em direção a um novo modelo (*design*) de curso a distância que pode ser alavancado pelos mecanismos e estratégias de bons jogos.

BIBLIOGRAFIA

ABRAGAMES. **Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais**. 2013. Disponível em: <http://www.abragames.org/noticia_37/>. Acesso em: 27 fev. 2014.

BARAJAS, M. Entornos Virtuales de Aprendizaje en la enseñanza superior: fuentes para una revisión del campo. In: M. Barajas (Coord.); B. Álvarez G. **La tecnología educativa en la enseñanza superior**. Madrid: McGraw-Hill, 2003.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, p. 164-195, July 2009. ISSN: 1554-4818.

DETERDING, S.; SICART, M.; NACKE, L.; O'HARA, K.; DIXON, D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. In: PROCEEDINGS OF THE 2011 ANNUAL CONFERENCE EXTENDED ABSTRACTS ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2011, Vancouver, Canadá, 2011. **Anais eletrônicos...** Canadá. Disponível em: <<http://hci.usask.ca/uploads/198-Gamification.pdf>>. Acesso em: 17 mai. 2013.

_____: DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. E. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: **proceedings of mindtrek 2011**, New York: ACM Press, p. 9-15, 2011a. Disponível em: <http://dl.dropboxusercontent.com/u/220532/MindTrek_Gamification_PrinterReady_110806_SDE_accepted_LEN_changes_1.pdf>. Acesso em: 17 mai. 2013.

FAIRCLOUGH, N. **Discourse and Social Change**. Cambridge: Polity Press, 1992.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HALLIDAY, M. A. K. Part A. In: HALLIDAY, M. A. K. & HASAN, R. **Language, context and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective**. Oxford: Oxford University, p. 3-49, 1989.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

MEDINA, B.; VIANNA, Y.; VIANNA, M.; TANAKA, S. **Gamification, Inc.:** Como reinventar empresas a partir de jogos. 1 ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

McCALL, R.; LOUVETON, N.; KRACHEEL, M.; AVANESOV, T.; KOENIG, V. Gamification as a methodology: a multi-part development process. In: WORKSHOP DESIGNING GAMIFICATION: CREATING GAMEFUL AND PLAYFUL EXPERIENCES, CHI 2013, Paris, França. **Anais eletrônicos...** Paris, 2013. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2013/03/McCall_etal.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2013.

McGONIGAL, J. **A realidade em jogo.** Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

REIS, S. C. **Do discurso à prática:** textualização de pesquisas sobre ensino de inglês mediado por computador. 2010. 242 f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

_____. As fases de Pesquisas sobre Computer Assisted Language Learning (CALL) no Brasil: identificando o estado da arte. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, v. 11, n.1, 2012. ISSN: 2237-0951.

_____; LINCK, A. J. M.; MATTIELLO, L. English 3D: uma proposta de curso de inglês a distância no projeto LabEOn. In: XVIII CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (TISE), 2013, Porto Alegre, **Anais...** Porto Alegre: PUCRS, 2013. Disponível em: <<http://www.tise.cl/volumen9/TISE2012/353-359.pdf>>. ISBN: 978-956-19-0836-9.

_____; GOMES, A. F. **Letramento digital e aprendizagem de língua inglesa:** explorando o recurso *podcast*. 2013 (prelo).

ROTHERY, J. Making changes: developing an educational linguistics. In: HASAN, R.; WILLIAMS, G. (Ed.) **Literacy in Society.** London: Longman, 1996.

TEODORO, G. L. M; ROCHA, L. C. D. **Moodle** – Manual do professor. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

VISCH, V.; VEGT, N.; ANDERIESEN, H.; KOUIJ, K. V. Persuasive game design: a model and its definitions. In: WORKSHOP DESIGNING GAMIFICATION: CREATING GAMEFUL AND PLAYFUL EXPERIENCES, CHI 2013, Paris, França. **Anais eletrônicos...** Paris, 2013. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2013/03/McCall_etal.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2013.