

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS
EDUCACIONAIS EM REDE – MESTRADO PROFISSIONAL

João Roberto Ricalde Gervasio

INVESTIGAÇÃO DA CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA AVA
“MOODLE” PARA USO NO ENSINO DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA

Santa Maria, RS

2019

João Roberto Ricalde Gervasio

**INVESTIGAÇÃO DA CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA AVA “MOODLE”
PARA USO NO ENSINO DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Área de Concentração em Tecnologias Educacionais em Rede para Inovação e Democratização da Educação, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**.

Orientadora: Profa. Dra. Susana Cristina dos Reis

Santa Maria, RS

2019

Gervasio, João Roberto Ricalde
INVESTIGAÇÃO DA CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA AVA "MOODLE"
PARA USO NO ENSINO DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA / João Roberto
Ricalde Gervasio.- 2019.
96 p.; 30 cm

Orientadora: Susana Cristina Reis
Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em
Tecnologias Educacionais em Rede, RS, 2019

1. Customização 2. Moodle 3. Ensino de Línguas a
Distância I. Reis, Susana Cristina II. Título.

João Roberto Ricalde Gervasio

**INVESTIGAÇÃO DA CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA AVA “MOODLE”
PARA USO NO ENSINO DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Área de Concentração em Tecnologias Educacionais em Rede para Inovação e Democratização da Educação, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**.

Aprovado em 30 de agosto de 2019

Susana Cristina dos Reis, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Giliane Bernardi, Dra. (UFSM)

João Batista Bottentuit Junior

João Batista Bottentuit Junior, Dr. (UFMA)

Santa Maria, RS

2019

RESUMO

INVESTIGAÇÃO DA CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA AVA “MOODLE” PARA USO NO ENSINO DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA

AUTOR: João Roberto Ricalde Gervasio

ORIENTADORA: Profa. Dra. Susana Cristina dos Reis

A utilização de um ambiente virtual de aprendizagem AVA, tem sido constantemente empregado como suporte ao ensino a distância, pois serve como apoio as atividades por intermédio da internet. Diferentes cursos são ministrados nessa modalidade, incluindo o ensino de línguas, com o intuito de minimizar os problemas geográficos e ampliar as possibilidades de acesso ao conhecimento. Porém, a dificuldade de criação e adaptação desses ambientes ao propósito de cada curso torna o ambiente pouco atrativo aos professores e alunos, devido à escassez de recursos, resultando, muitas vezes, no desinteresse por sua utilização. Em vista disso, o objetivo deste estudo é a investigação e a implementação de uma estrutura customizada do AVA *Moodle* para o ensino de línguas na modalidade EAD, com a finalidade de possibilitar atividades mais interativas e que, também, explore as estratégias de gamificação, ampliando as possibilidades para a aprendizagem significativa em EAD. A presente dissertação foi proposta junto ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), na linha de pesquisa desenvolvimento de tecnologias educacionais em rede, e reporta um estudo de caso com abordagem exploratória, aplicação de questionários diagnósticos e entrevistas. A partir do mapeamento da literatura, buscamos fomentar a coleta de dados como apoio para a tomada de decisão. A investigação foi realizada com profissionais da área de línguas, sendo a primeira fase constituída por noventa e dois sujeitos e as fases finais por dez participantes. Os dados coletados nos permitiram customizar a plataforma *Moodle* com os plugins *BigBlueButton*, *H5P* e *Level Up*, bem como propor um material instrucional, o qual foi submetido à testagem por profissionais da área de línguas. Resultados indicam que o AVA customizado para o ensino de línguas apresenta ferramentas que potencializam a prática de habilidades linguísticas essenciais na modalidade a distância, sendo a adição dos plugins bem sucedida. Além disso, a customização do *Moodle* propiciou aos professores em formação inicial e continuada a elaboração de atividades mais interativas. Os avaliadores mostram-se satisfeitos com a diversidade de opções de ferramentas para serem utilizadas na preparação do material didático, considerando que os recursos favorecem o ensino de línguas de modo mais dinâmico e interativo, além de promover a aprendizagem significativa, visto que os plugins exploram elementos que tornam o aluno mais ativo em seu processo de aprendizagem. Como produto desta pesquisa apresentamos um material instrucional, no formato de *e-book*, que encontra-se em anexo a esta dissertação, com orientações sobre o uso dos *plugins* selecionados e exemplos de atividades de línguas adaptadas no ambiente *Moodle*.

Palavras-chave: Customização do Moodle. Plugins. Ensino de Línguas. Modalidade a distância.

ABSTRACT

RESEARCH ON CUSTOMIZATION OF AVA “MOODLE” PLATFORM FOR USE IN DISTANCE LANGUAGE TEACHING

AUTHOR: João Roberto Ricalde Gervasio

ADVISOR: Profa. Dra. Susana Cristina dos Reis

The use of a virtual learning environment (VLE) is fundamental to distance learning. Different courses are offered in this modality, including language teaching, in order to minimize geographical problems and to expand the possibilities of access to knowledge. However, the difficulty is to create and adapt these virtual environments to the purpose of each course, since most of them sometimes became unattractive to teachers and students, due to the lack of resources, often resulting in not using it. Based on this, the aim of this study is to investigate and implement a customized VLE for language teaching in distance learning modality, with the purpose of enabling more interactive activities and also exploring gamification strategies, expanding the possibilities for meaningful learning. This dissertation was proposed to the Graduate Program in Networked Educational Technologies (PPGTER), in the research line of development of networked educational technologies, and it reports a case study with exploratory approach, in which questionnaires and interviews were applied in order to collect data. From mapping the literature, we seek to foster data collection as a support for decision making. The research was carried out with language professionals, the first phase consisting of ninety-two subjects and the final phase by ten participants. The data collected allowed us to customize the Moodle platform with *BigBlueButton*, *H5P* and *Level Up* plugins/add on, as well as to propose instructional material, which was tested by language professionals. Results indicate that the customized VLE for language teaching presents essential tools that enhance the practice of essential language skills in distance learning and the use of add-ons was successful to customize the VLE. In addition, the customization of *Moodle* enabled teachers in initial and continuing education to develop more interactive activities. The evaluators are satisfied with the diversity of tool options to be used in the preparation of digital learning material, considering that the resources favor the teaching of languages in a more dynamic and interactive way, besides promoting the meaningful learning, as the add ons explore elements that make the students more active in their learning process. As a product of this research we present an instructional material, in an *e-book* format, which is attached to this dissertation, with guidelines on the use of selected plugin and examples of adapted language activities in the *Moodle* environment.

Keywords: VLE. plugin/Add on. Languages teaching. Distance modality. Digital learning material

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fases da pesquisa	28
Figura 2 - Diretório de plugins do Moodle.....	29
Figura 3 - Tela de testagem BigBlueButton.....	51
Figura 4 - Atividade utilizando recurso H5P Drag and Drop.....	52
Figura 5 - Atividade utilizando recurso H5P Audio Recorder.....	53
Figura 6 . Atividade utilizando recurso H5P Single Choice Set	54
Figura 7 . Atividade utilizando recurso H5P Course Presentation.....	55
Figura 8 . Atividade utilizando recurso H5P Video Interactive	56
Figura 9 .Tela inicial da atividade H5P com recurso Áudio.....	57
Figura 10 . Atividade utilizando recurso H5P Speak the Words.....	58
Figura 11 . Atividade utilizando recurso H5P Dictation.....	58
Figura 12 . Níveis de aprendizagem.....	59
Figura 13 . Níveis de pontuação Level up.....	60
Figura 14 .Tela de configuração das regras de atribuições de pontos às atividades.....	61
Figura 15 . Ebook Customização do AVA Moodle para o Ensino de Línguas a Distância.....	68

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Oferta de cursos regulamentados totalmente a distância e semipresenciais, em números absolutos, por nível acadêmico.....	11
Gráfico 2 - Ofertas de cursos livres corporativos e não corporativos, por tipo de curso.....	12
Gráfico 3 . Área de formação dos participantes.....	34
Gráfico 4 . Área de atuação dos participantes.....	35
Gráfico 5 . Experiência dos participantes com o ensino de línguas na modalidade a distância.....	35
Gráfico 6 . Ambientes virtuais de ensino aprendido utilizados pelos participantes.....	36
Gráfico 7 . Utilização do ambiente virtual de aprendizagem Moodle para o ensino de línguas EAD.....	37
Gráfico 8 . Capacitação dos participantes para a utilização do <i>Moodle</i>	38
Gráfico 9 . Recursos e atividades disponibilizadas no Moodle utilizadas pelos professores...	40
Gráfico 10 . Uso de estratégia de gamificação no Moodle pelos participantes.....	42
Gráfico 11 . Opinião dos participantes quanto aos recursos/ferramentas do Moodle que podem potencializar a motivação engajamento e interatividade do aluno com o AVA.....	42
Gráfico 12 . Opinião dos participantes quanto as ferramentas que gostariam que fossem disponibilizadas no Moodle.....	43
Gráfico 13 . Conhecimento teórico dos participantes com relação às metodologias educacionais.....	63

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 . Lista de ferramentas disponíveis no H5P.....	47
---	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 .Lista de atividades elaboradas com o H5P pelos participantes.....	33
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABED	Associação Brasileira de Educação a Distância
AVA	Ambientes Virtuais de Aprendizagem
AVEA	Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem
EAD	Ensino a Distância
HTML5	Hypertext Markup Language, versão 5
LABEON	Laboratório de Ensino de Línguas Online
LE	Línguas Estrangeiras
MOODLE	Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment
NUPEAD	Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
PPGTER	Programa de Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede
UFSM	Universidade Federal de Santa Maria
UNIPAMPA	Universidade Federal do Pampa

LISTA DE APÊNDICES

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES PARA VERIFICAR A DEMANDA DE APLICAÇÕES/FERRAMENTAS.....	79
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA VERIFICAR A ACEITAÇÃO DOS PROFESSORES COM RELAÇÃO A CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA MOODLE	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO 1 REVISÃO DA LITERATURA.....	7
1.1 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO.....	7
1.1.2 Cursos ofertados via EAD No Brasil.....	11
1.1.3. Breve panorama sobre pesquisas que abordam o ensino de línguas estrangeiras e modalidade a distância.....	13
1.1.4 Desafios no ensino de línguas EAD.....	15
1.2 AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA A MODALIDADE EAD.....	16
1.2.1 Moodle como ambiente virtual para o ensino de línguas estrangeiras a distância..	18
1.2.2 Estratégias de Gamificação e possibilidade de integração no Moodle.....	21
CAPÍTULO 2 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA.....	27
2.1 CONTEXTO E FASES DE PESQUISA.....	27
CAPÍTULO 3 DISCUSSÃO DOS DADOS COLETADOS E RESULTADOS.....	34
3.1 INVESTIGAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS RECURSOS DO MOODLE.....	34
3.2 DESCRIÇÃO DE PLUGINS PARA CUSTOMIZAÇÃO DO MOODLE PARA O ENSINO DE LÍNGUAS.....	44
3.3 TESTAGEM DE NOVOS PLUGINS NO MOODLE PELOS PARTICIPANTES DO NUPEAD.....	50
3.4 ELABORAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL CUSTOMIZADO E AVALIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA PELOS PARTICIPANTES.....	62
CAPÍTULO 4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	69
APÊNDICE A- QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES PARA VERIFICAR A DEMANDA DE APLICAÇÕES/FERRAMENTAS.....	79
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA VERIFICAR A ACEITAÇÃO DOS PROFESSORES COM RELAÇÃO A CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA MOODLE.....	86

INTRODUÇÃO

A evolução constante das tecnologias digitais mostra um novo cenário mundial diante de sua inserção na sociedade e exige de seus usuários mudança de comportamento e de paradigmas, pois o uso de tecnologias, nas diferentes áreas do conhecimento, fazem com que recursos digitais passem a ser utilizado de forma mais intensiva e sistemática, especialmente no campo da Educação.

Braga (2013, p. 58-59) relata que, em pesquisas sobre a inclusão de tecnologias em sala de aula, muitas orientações metodológicas vinculadas ao uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (doravante TIC) já vem sendo discutidas há bastante tempo, contudo, enfatiza a importância de reconhecer dois pontos centrais. Um deles refere-se ao surgimento de formas mais dinâmicas de implementar modos de ensinar e aprender, conduzidas pela tecnologia e, o outro é a constatação de que as inovações defendidas pela teoria não estão acontecendo na prática.

Na mesma direção, Mayrink et al. (2013, p.171) sugere que a inserção das tecnologias no contexto educacional tem motivado pesquisadores a desenvolverem estudos que contribuam para a compreensão do papel que elas exercem nos processos de ensino e aprendizagem. Com o advento das tecnologias na educação, surge, também, a necessidade de formação e adaptação para esse novo cenário. Em vista disso, parece importante investigar as implicações na definição de tecnologias, referenciais teóricos, modalidades pedagógicas e materiais didáticos específicos, principalmente, para as práticas de ensino que são propostas para o contexto de ensino a distância.

Na sociedade contemporânea, a possibilidade de obter formação acadêmica por meio de cursos oferecidos na modalidade a distância, apresenta-se como uma expansão do universo da aprendizagem, ampliando as barreiras geográficas e temporais, democratizando desse modo o acesso à informação e ao conhecimento, passando estes a serem mediados pelo uso das tecnologias. Consoante a isso, Nicácio et al., (2016) afirma que a educação a distância é uma importante modalidade de ensino que atende a necessidade de maior participação de pessoas que não teriam acesso ao estudo de forma presencial.

Ainda, com relação a EAD, as mudanças que envolvem essa modalidade de ensino, desde a preparação do ambiente escolar para o uso das tecnologias até a formação de professores para lidar com elas (MAGALHÃES, 2018, p. 154), requerem planejamento e dedicação, tanto por parte dos professores e gestores escolares, como do governo e das universidades. Em vista disso, a autora comenta que a introdução das TIC, na esfera educacional, principalmente na área de linguagens, possibilita nos processos de ensino e de aprendizagem aulas mais significativas, em virtude de aproximar o aluno as novas formas de linguagem e usos da língua-alvo.

Para Magalhães (2018),

as TIC promovem interação entre os alunos e proporcionam o desenvolvimento prático das quatro habilidades: ler, ouvir, falar e escrever. No entanto, saber fazer uso dessas tecnologias não é suficiente para o ensino aprendizagem de línguas, mais que isso, é preciso utilizá-las pedagogicamente (MAGALHÃES, 2018, p. 155).

Braga (2013) concorda com esse pensamento e acrescenta que:

na realidade, as mudanças não são determinadas pela mídias, mas sim pela perspectiva pedagógica adotada e pela exploração efetiva e criativa dos recursos que esse meio oferece (BRAGA, 2013, p.59).

Portanto, para que ocorra a adoção da tecnologia, por parte dos professores e obtenha-se maior sintonia da educação com o contexto da modernidade (MOTA, 2010), precisamos potencializar o seu uso, particularmente em cursos de formação de professores. Nesse contexto, a atividade docente, por exemplo, é caracterizada pelo desafio permanente dos profissionais da educação em estabelecerem relações com os educandos, de modo que os processos de ensino e de aprendizagem sejam articulados e que os métodos utilizados cumpram com os objetivos a que se propõem (MAZONI, 2013, p.3). Sobre esse tema, Mayrink et al. (2013, p.172) afirma que:

Contribuir para que os docentes em formação compreendam que as tecnologias hoje, são poderosas ferramentas do processo de aprendizagem e que seu uso pode favorecer a formação linguística e pedagógica constitui um desafio dos programas em instituições de ensino superior.

Nos últimos anos, as pesquisas publicadas evidenciam que o uso de tecnologias modificou as diversas áreas do conhecimento e, na área de ensino de línguas estrangeiras não é diferente. A transformação digital na forma como os conteúdos podem ser disseminados pela internet influenciam de forma favorável, expandindo as formas de aprendizagem, por

exemplo, de uma língua estrangeira, sendo essa aprendizagem mediada por diferentes recursos e ofertadas tanto em modalidades híbridas ou a distância. Diante do movimento de democratização da informação, a qualidade não pode ser dissociada da quantidade de oferta de cursos na modalidade a distância, sendo que, discutir qualidade exige um olhar amplo e sistêmico (CENSO EAD BRASIL 2016).

No ensino de línguas a distância (EaD), por exemplo, Silveira (2015) salienta que o crescente acesso às ferramentas pedagógicas permite maior flexibilidade e aprendizagem autônoma dos sujeitos envolvidos nesse processo. Além disso, com o surgimento da EaD ampliaram-se as possibilidades de interação, dando oportunidades de realizar cursos em diversos lugares, bem como democratizar o acesso à educação.

Com isso, no contexto a distância sabemos que as tecnologias tornam-se essenciais para que o professor promova o acesso ao conhecimento e estimule seus alunos a buscarem, por meio da leitura, da pesquisa, da realização de atividades interativas, o desenvolvimento de sua aprendizagem. Ruppenthal, Santos e Prati (2011) destacam que o uso de tecnologias pode tornar a aprendizagem prazerosa, já que permite inúmeras formas de interagir com um conteúdo.

Porém, Reis (2010; 2012) salienta que:

a investigação dos processos de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, na modalidade a distância, ainda é um tema que precisa ser aprofundado, pois poucas instituições de ensino superior no Brasil têm utilizado ambientes virtuais de ensino-aprendizagem (AVEA) como recurso de mediação para a aprendizagem de línguas estrangeiras (REIS; 2012, p 04).

Aliado a isto, ainda existe o receio (ou a estereotipação) de que a modalidade de ensino a distância tem qualidade inferior ao ensino presencial, agravando-se principalmente no ensino de línguas no sentido de faltar, normalmente, a interação face a face (SILVA, 2013) para potencializar, por exemplo, a prática oral, um aspecto tão importante na aprendizagem de uma língua estrangeira.

Oliveira e Santos (2018, p.2), ao estudar o desenvolvimento da habilidade de produção oral de língua estrangeira, comentam que, ainda que hajam ferramentas criadas com o intuito de promover a interação oral, como o *messenger*, *voice*, *chat*, *skype*, dentre outras, a utilização desses e/ou de outros recursos similares pelos alunos e professores/tutores geram um grau de desconfiança em relação aos cursos de línguas estrangeiras na modalidade EAD.

Essa impressão dos autores supracitados, possivelmente deve-se pelo fato de que a tecnologia digital, segundo Ferrari, Cachia e Punie (2009) ainda não atingiu o que dela se imaginava na educação. Em vista disso, estudos prévios (FERNANDES e RIBEIRO, 2018;

REIS, 2017; VIEIRA et al, 2018) reforçam a necessidade de inserção de tecnologias e recursos diversos no processo de ensino, principalmente de línguas, como forma de torná-lo mais dinâmico, sugerindo várias ferramentas, dentre elas o uso de ambientes virtuais de aprendizagem e da gamificação para engajar e motivar as atividades educacionais na modalidade a distância (GOMES, 2017; REIS, GOMES, 2018).

O termo gamificação começou a ser utilizado por volta de 2010 e basicamente, significa utilizar as estratégias dos jogos em atividades fora do contexto de jogo (FERNANDES e RIBEIRO, 2018;). Vale ressaltar, contudo, que o uso de tecnologias no meio educacional pode gerar mudanças, pois traz consigo uma possibilidade quase infinita de conteúdos e funcionalidades, mas não traz junto uma nova dinâmica para a aula. Diante dessa realidade, faz-se necessário identificar com estratégias de gamification têm sido exploradas em ambientes virtuais de aprendizagem, especialmente em cursos a distância, buscando identificar e diagnosticar possíveis deficiências e potencialidades de uso pelos professores e alunos, bem como investigar alternativas que possam minimizar os problemas encontrados por professores a fim de potencializar as atividades pela utilização desses ambientes.

De acordo com Mattar (2012) são diversas as plataformas disponibilizadas aos profissionais para potencializar a modalidade EaD como Edmodo, Google Classroom, Blackbord, Moodle, entre outros. A tendência brasileira e, no exterior, tem sido a utilização de Ambientes virtuais de ensino e aprendizagem (doravante AVA) gratuitos, de código aberto e/ou livres. Dentre essas plataformas de AVA pode-se citar o *Moodle*, ferramenta livre e de código aberto, o qual tem-se mostrado como uma ferramenta efetiva para o ensino a distância em diversas áreas.

Conforme dados adquiridos do sítio moodle.org, o Brasil está em quarto lugar no ranking entre os 231 países que utilizam o *Moodle* como ambiente virtual de aprendizagem (MOODLE, 2018). Segundo Crivelaro (2010), o *Moodle*, além de ser uma das melhores e mais usadas plataformas virtuais de aprendizagem, tem como destaque suas ferramentas de comunicação, criação e administração de componentes de aprendizagem, podendo ser baixado, utilizado e/ou modificado por qualquer indivíduo em todo o mundo. Além disso, fundamenta-se em amplos conceitos didáticos, contribuindo não somente para a EAD, quanto também como ambiente utilizado no ensino presencial.

Contudo, a estrutura inicial do *Moodle* possui um padrão de componentes básicos, o qual requer ampliação e ajuste de acordo com as particularidades de cada disciplina ou curso, a fim de otimizar e potencializar seu uso. Neste sentido, é necessário investigar quais

ferramentas são mais adequadas para cada área, em especial para curso de línguas estrangeiras, foco principal desta pesquisa.

Em vista disso, busco, desta forma, respostas às seguintes perguntas de pesquisa levantadas em presente estudo: a) Como a plataforma *Moodle* pode ser customizada para potencializar o ensino de línguas EaD?; b) Quais são as ferramentas/melhorias/implementações necessárias na plataforma *Moodle* que devem ser aplicadas para tornar o ensino de línguas na modalidade EaD interativo, dinâmico, gamificado e engajador ?; c) Como customizar o Moodle para potencializar as estratégias de gamificação?; d) Ao implementar a customização do *Moodle*, em que medida as ferramentas propostas contribuem para promover o ensino de línguas EaD mais dinâmico, interativo e gamificado?; e) A partir da testagem/aplicação da plataforma customizada, o que os professores/alunos em formação inicial, envolvidos com ensino de línguas a distância no NuPEAD, avaliam sobre a customização proposta?

Com o intuito de colaborar com GRPesq/CNPq Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NuPEaD), em cujo contexto me insiro como colaborador e pesquisador, buscamos investigar quais implementações/ferramentas/plugins precisam ser realizadas/instalados para customizar o ambiente do *Moodle* para o ensino de línguas a distância, com vista a favorecer a elaboração e o uso de atividades interativas e o uso de estratégias de gamificação por meio da plataforma, buscando ampliar a interação do aluno-aluno, aluno-professor e aluno-material didático digital. Essa pesquisa também parte da necessidade identificada pelos professores e pesquisadores envolvidos no GRPesq/CNPq NUPEaD, os quais detectaram no processo de produção de material didático digital a falta de *plugins* e recursos mais interativos, que favoreçam a gamificação e o desenvolvimento de um ambiente mais dinâmico, hipertextual e gamificado (REIS, 2018).

Esta pesquisa faz parte do Programa de Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), tendo como linha de pesquisa Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais em Rede, e como produto propomos investigar ferramentas e/ou *plugins* e formas de otimizar o *Moodle* como ambiente virtual de ensino e aprendizagem, a fim de tornar a plataforma mais dinâmica e atrativa para o ensino de línguas. Para atingir esse objetivo de preparar a plataforma *Moodle* de acordo com as características do curso de línguas EaD, temos como objetivos específicos:

- Analisar as ferramentas e os *plugins* encontrados no AVA *Moodle* e suas possíveis utilização no ensino de línguas a distância;

- Investigar *plugins* disponíveis no site de repositório do *Moodle* que podem ser utilizados especificamente para o ensino de línguas a distância;
- Avaliar a viabilidade de utilização dos *plugins* selecionados na plataforma *Moodle*;
- Elaborar atividades interativas no material didático digital do curso e-3D que proporcionem, por exemplo, o feedback instantâneo/automatizado dentro do AVA e o uso de estratégias de gamification;
- Desenvolver um material instrucional na forma de e-book, descrevendo as ferramentas e *plugins* necessários para o ensino de línguas EAD.

Na sequência, no capítulo 1 relato sobre as tecnologias em estudo na educação e faço um breve histórico da modalidade EAD, destacando os cursos oferecidos nesta modalidade no Brasil; discuto sobre e ambientes virtuais de aprendizagem, dando ênfase na plataforma *Moodle*. Após, no capítulo 2 apresento a metodologia para a realização desta pesquisa, e posteriormente, no capítulo 3 apresento resultados iniciais sobre a plataforma customizada.

CAPÍTULO 1 REVISÃO DA LITERATURA

1.1 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

No processo de evolução da sociedade, muitas conquistas foram alcançadas, porém nessa trajetória várias dificuldades e obstáculos têm sido enfrentadas ao longo de suas gerações. Contudo, o ser humano apresenta uma grande capacidade de inovação e adaptação às variadas mudanças, com o intuito de melhorar sua qualidade de vida.

A tecnologia aparece como uma forma de contribuir para essa evolução e, conforme salienta Silveira (2015), a internet facilitou a comunicação de forma radical, estando a informação em nosso poder de modo quase instantâneo, em qualquer parte do mundo, não havendo mais limites geográficos, tornando possível que atividades inalcançáveis no passado atualmente sejam presentes no nosso cotidiano e nos ajudam a resolver ou facilitar a resolução dos mais variados problemas.

A educação é uma das áreas que têm se beneficiado do uso das tecnologias, pois por meio da utilização de aparatos tecnológicos, busca-se aprimorar as formas como ensinamos e aprendemos. Em vista disso, como sugere Cerqueira (2014, p.129) é imprescindível explorar no processo de inovação pedagógica, recursos instrucionais, estratégias de ensino e ambientes/ferramentas digitais que propiciem a expansão do universo de aprendizagem, agregando a tecnologia para o favorecimento do ensino e da aprendizagem (OLIVEIRA e SANTOS, 2018).

Na mesma direção, Andrade (2018) salienta, ainda, que as tecnologias educacionais emergentes não devem ser concebidas apenas como modismo, mas sim como importantes ferramentas transformadoras e inovadoras do conhecimento, para isso é necessário reflexão e conscientização dos professores para abordar o uso de tecnologias em uma nova perspectiva teórica (REIS, 2010; 2017). Nesse contexto, a Educação a Distância (doravante EaD) é uma das modalidades que vem crescendo amplamente, ancoradas nessa evolução tecnológica e contribuindo grandemente para a expansão do ensino.

1.1.1 A Modalidade EAD: Um Breve Relato Histórico

De acordo com Alves (2011), a Educação a Distância é uma modalidade de ensino que ganhou mais impulso a partir do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e está sendo cada vez mais utilizada na Educação Básica, Educação Superior e, inclusive, em

cursos abertos, entre outros. Nessa modalidade, professores e alunos estão separados fisicamente no espaço e/ou no tempo e, dessa forma, milhões de pessoas, que por vários motivos não podiam frequentar uma organização de ensino presencial, puderam ter acesso a educação. Assim, aliada aos avanços tecnológicos, tal modalidade de ensino tem evoluído e influenciado o ambiente educativo e a sociedade.

O surgimento da Educação a Distância (EAD) se deu a partir da necessidade do preparo profissional, e, ao longo do tempo com significativos avanços tecnológicos, e continuou se expandindo no contexto mundial (NICÁCIO, 2016). O autor relata que a EAD como modalidade de ensino ficou conhecida desde o século XIX, contudo, somente passou a integrar o contexto pedagógico nas últimas décadas.

O tema Educação a Distância no Brasil se tornou objeto formal de acordo com o Artigo 80 da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), Lei 9.394/1996:9

O Poder Público incentivará o desenvolvimento e a veiculação de programas de ensino a distância, **em todos os níveis e modalidades de ensino, e de educação continuada**. § 1o. A educação a distância, organizada com abertura e regime especiais, será oferecida por instituições especificamente credenciadas pela União. § 2o. A União regulamentará os requisitos para a realização de exames e registro de diploma relativo a cursos de educação a distância. § 3o. As normas para produção, controle e avaliação de programas de educação a distância e a autorização para sua implementação, caberão aos respectivos sistemas de ensino, podendo haver cooperação e integração entre os diferentes sistemas. § 4o. A educação a distância gozará de tratamento diferenciado, que incluirá: I - custos de transmissão reduzidos em canais comerciais de radiodifusão sonora e de sons e imagens; II - concessão de canais com finalidades exclusivamente educativas; III - reserva de tempo mínimo, sem ônus para o Poder Público, pelos concessionários de canais comerciais. (grifo nosso)

Essa lei não apenas converteu a EAD em modalidade formal de ensino, como também criou novos caminhos que possibilitaram o grande desenvolvimento desse tipo de ensino, em que vários programas e projetos do governo foram propostos com foco no aluno, escola e professor, ampliando desse modo a prática em EAD.

De acordo com Carvalho (2013), no Brasil, a EAD se expande definitivamente em meados de 2005, nas universidades públicas brasileiras pela implantação da Universidade Aberta do Brasil. Embora, nessa época essa modalidade tenha recebido muitas críticas, no que diz respeito à qualidade, avaliação, metodologias de ensino empregadas, nos dias atuais a EAD passou a ser considerada pela sociedade como uma das mais importantes modalidades de propagação do conhecimento e de democratização da informação. O autor salienta, ainda,

que a ampliação da EAD permitiu aos alunos acesso a uma diversidade de recursos humanos e tecnológicos, colaborando assim de maneira eficiente para o ensino.

Além do crescimento constante da EAD em nosso país e sua expansão para difusão do conhecimento de forma rápida e abrangente, essa modalidade faz com que surjam assim novos papéis para o educador e para o aluno, exigindo novas atitudes e novas propostas pedagógicas para a formação continuada e para a preparação de profissionais para atuar no mercado de trabalho (CARVALHO, 2013).

Conforme o decreto n.º 9.057 de 25 de maio de 2017, que regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, em sua definição estabelece-se as diretrizes e bases da educação nacional, no art. 1º:

Considera-se educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos (BRASIL, 2017).

As atualizações realizadas nas leis vigentes vêm consolidando as proposições de avanço e modernização da EAD. A homologação do Parecer CNE/CES nº 567/2015 e Resolução CNE/CES nº 01/2016, bem como o decreto n.º 9.057 de 25 de maio de 2017 são marcos para a educação no sentido de institucionalização de tal modalidade. Os novos marcos legais estabelecem a EAD como modalidade educativa, a partir do uso de metodologias e dinâmicas pedagógicas, gestão e avaliação. Ainda, as instituições de ensino superior podem ampliar a oferta de cursos superiores de graduação e pós-graduação a distância, estando entre as principais mudanças, a criação de polos de EAD pelas próprias instituições.

De acordo com Garcia e Junior (2015),

com o avanço tecnológico, novos meios de comunicação ampliaram o acesso à informação através de jornais, revistas, rádio, televisão, vídeo e, a educação à distância também passou a ser veiculada por estas outras tecnologias de comunicação e informação.

Com a oferta de cursos na modalidade EAD, o fato do aluno ter flexibilidade de tempo para realizá-lo um curso em qualquer lugar que esteja, favorece também o desenvolvimento do aluno autônomo, sujeito principal no processo de aprendizagem, no qual professores e tutores atuam como mediadores, conectados pelo uso de tecnologias (NICÁCIO et al. (2016); GARCIA e JUNIOR, 2015, p.210).

Ainda, a EAD é entendida como uma forma de inclusão, uma vez que permite que indivíduos residentes, em áreas distantes ou isoladas, adquiram conhecimento (DURSO et al.,

2016). Bokum e Maia (2018) afirmam que a disponibilidade ao conteúdo ocorre de forma igualitária, rápida e sem distinção, oferecendo acesso às diferentes formações com qualidade. Ademais, os autores salientam que pelo uso da modalidade EAD há trocas de ideias entre vários indivíduos, não limitando a aprendizagem a um tempo específico ou pequeno espaço. Isso faz com que alunos interajam entre si, conhecendo outras culturas, costumes, realidades e preocupações, fortalecendo desse modo a inclusão social e a democratização da informação.

Do ponto de vista educacional, Braga (2013, p.16) questiona o termo “inclusão social” quando coloca que “são os interesses específicos nas esferas de poder que mantém uma estrutura de exclusão social e não o domínio ou não de práticas de letramento específicas” (p.16). A autora propõe, dessa forma, que o termo a ser usado deveria ser “participação social”, no qual defende ser uma alternativa mais flexível e adequada.

Tal conceito pressupõe, segundo a autora, de se ampliar o universo referencial dos alunos de modo que, respeitando as especificidades culturais, eles possam entender a sociedade no qual se inserem. Neste sentido, a internet tem sido apontada com um caminho para se ampliar essa participação, já que é vista como uma mídia democrática, que permite a circulação das vozes dos diferentes grupos sociais (BRAGA, 2013, p.16-17).

Embora diferentes autores tenham opiniões contraditórias acerca de definições conceituais, é unânime entre eles que o uso apropriado de tecnologias é indispensável para promover EAD de qualidade (BRAGA, 2013; DURSO et al., 2016; BOKUM; MAIA, 2018). Porém, não basta apenas democratizar o acesso e ampliar a participação social da sociedade em curso EAD, pois como salienta Reis (2019)¹ “é preciso buscar alternativas para tornar essa modalidade de ensino cada vez mais efetiva no contexto educacional, para isso é urgente formar profissionais capacitados para atuar nessa modalidade”. Além disso, “é essencial em cursos de formação de professores no ensino superior ensinar nossos futuros professores a elaborarem material didático digital adequado para o contexto EAD, bem com ensiná-los a ensinar online” (REIS, 2019)².

Em Reis (2017, p.200), a autora já destacava sobre a necessidade de planejamento de atividades que envolvem tecnologias, ao afirmar que:

não basta acessá-las na sala de aula, se não houver um material didático digital que explore as particularidades do contexto digital, bem como oriente-se por um planejamento sistemático e fundamentado teoricamente para que a aprendizagem se torne significativa no contexto escolar (REIS, 2017, p.200, grifo meu).

¹ comunicação oral, em sessão de orientação, em junho de 2019.

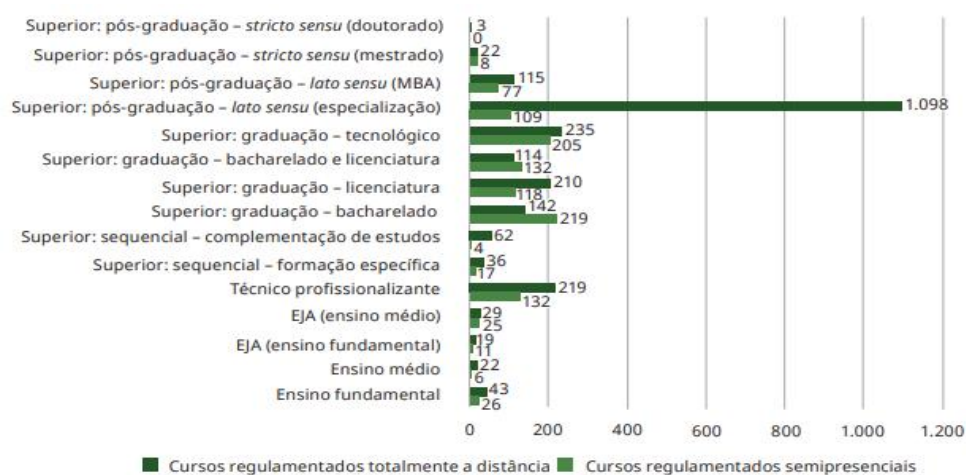
² comunicação oral, em sessão de orientação, em junho de 2019.

Com essas discussões, percebemos a importância de fazer uma análise e estudo da realidade dos cursos a distância no país, bem como os desafios e potencialidades desta modalidade no cenário atual, considerando a necessidade de um novo olhar e de estudo de estratégias que podem ser utilizadas nessa modalidade de ensino. No que concerne ao ensino de línguas estrangeiras, o esforço para sua expansão é de extrema relevância para a educação e ampliação de conhecimentos, visto sua abrangência no contexto mundial. Dentro desse contexto, na próxima seção abordamos acerca da oferta de cursos a distância no país, bem como apresentaremos um panorama sobre pesquisas que discutem o ensino de línguas estrangeiras e modalidade a distância, destacando alguns dos desafios do ensino de línguas na atualidade.

1.1.2 Cursos ofertados via EAD No Brasil

A presença de cursos ofertados a distância em todos os níveis acadêmicos reflete o potencial e importância dessa modalidade. De acordo com os dados do censo da Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED), dos anos 2016/2017, a grande maioria dos cursos ofertados são no nível de especialização *lato sensu*, porém também é expressivo o número de cursos técnicos, profissionalizantes e de licenciaturas, reforçando o valor da EAD para atender a demanda de práticas de educação na empregabilidade. Tal fato é demonstrado no Gráfico 1 sobre os cursos regulamentados e ofertados totalmente à distância e semipresenciais no Brasil.

Gráfico 1- Oferta de cursos regulamentados totalmente a distância e semipresenciais, em números absolutos, por nível acadêmico.

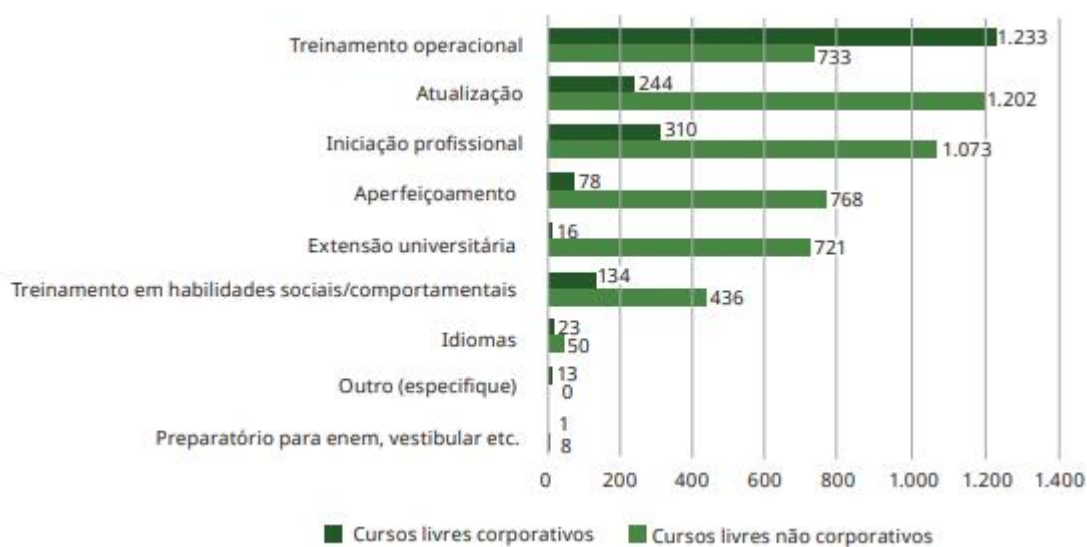


Fonte: (ABED, 2016, p. 75)

Considerando, ainda, os dados apontados pelo ABED, o Gráfico 2 apresenta a oferta de cursos livres a distância corporativos³ e não corporativos⁴. Esses dados reforçam a vocação prática da EAD, contabilizando 1.233 ofertas de cursos livres corporativos na área de treinamento operacional e 1.202 em cursos de atualização entre os cursos livres não corporativos. O estudo demonstra que as empresas enfatizam os treinamentos para atender às suas necessidades específicas, e os cursos de atualização aparentam ser uma boa opção para quem está buscando expandir seus horizontes educacionais, independentemente das demandas das empresas.

Com relação aos cursos de idiomas, conforme gráfico 2, embora com valores menos expressivos de oferta quando comparado aos outros, percebemos que atualmente a oferta de cursos na área de línguas estrangeiras têm aumentado consideravelmente, dobrando o número de ofertas.

Gráfico 2- Ofertas de cursos livres corporativos e não corporativos, por tipo de curso



Fonte: (ABED, 2016, P. 76)

Observa-se que a EAD possui potencial para atender a todos os níveis acadêmicos em todas as áreas de conhecimento, havendo ofertas para diferentes necessidades, com significativa variedade de cursos (ABED, 2016, p.80). Com isso, essa modalidade mostra-se,

³ Cursos EaD livres não corporativos: Trata-se dos cursos a distância, não regulamentados por órgão educacional, oferecidos livremente ao público em geral, ou não a uma instituição.

⁴ Cursos EaD livres corporativos: Trata-se de cursos não regulamentados por órgão educacional, elaborados para atender às necessidades de capacitação de funcionários de organizações ou de seus clientes.

desta forma, torna-se fundamental no processo de democratização do conhecimento, por encurtar barreiras tanto sociais, geográficas e socioeconômicas.

1.1.3. Breve panorama sobre pesquisas que abordam o ensino de línguas estrangeiras e modalidade a distância

Nas últimas décadas, o panorama de pesquisas sobre ensino de línguas estrangeiras no Brasil passou por várias transformações influenciadas por estudos na área da Linguística Aplicada, que discutem os avanços das tecnologias da comunicação e da informação e sua inserção na sala de aula, conforme sugerem Messias e Norte (2013).

A evolução e incorporação de tecnologias de informação em sala de aula trazem a necessidade de transformação e construção de novas habilidades e paradigmas para o ensino nas diversas áreas, incluindo línguas estrangeiras na modalidade a distância. Em pesquisa na área de educação e Linguística Aplicada, Mota (2010) colabora ao relatar que a adoção da tecnologia, por parte dos professores, possibilita uma maior sintonia da educação com o contexto da modernidade. Dentro desse contexto, a prática docente tem se empenhado para renovar os modelos pedagógicos e em buscar investigar novas metodologias de ensino-aprendizagem aliadas aos recursos tecnológicos. Em vista disso, as teorias de ensino e aprendizagem, desde o behaviorismo, até os dias atuais, com conectivismo, vêm se aperfeiçoando e se mesclando para que a educação se transforme (PADULA et al., 2017). Os autores afirmam ainda que:

a interatividade homem-máquina-homem, por meio de conexões hipermediáticas, cria novas formas de interação entre as pessoas, sejam alunos ou professores, favorecendo o espírito de um ambiente colaborativo, com questionamentos, pesquisas e, enfim, geração de conhecimento (PADULA, 2017, p.02).

Considerando o ensino de línguas e, as concepções mais contemporâneas de ensino de línguas, o professor possui o papel de mediador e ele é responsável por explorar os recursos digitais, bem como planejar atividades que promovam situações de interatividade por meio do uso da língua inglesa em ambientes virtuais (REIS, 2017). A autora aponta, ainda, que para produzir material didático adequado ao contexto digital, o educador precisa apoiar-se em bases teóricas, as quais darão sustentação para desenvolver uma prática orientada e significativa nesse contexto.

Contudo, segundo Braga (2013), as mídias fazem parte de um novo modelo de ensino, mas as mudanças no ensino não são determinadas por estas, mas sim pela perspectiva

pedagógica adotada e criação dos recursos que o meio oferece. Não é a incorporação da tecnologia que determina as mudanças nas práticas de ensino, mas sim o tipo de uso que o professor faz das possibilidades e recursos oferecidos pelas TIC.

De acordo com Garcia et al. (2013), “o ensinar e o aprender, subsidiados pelo aparato tecnológico, otimizam a construção de situações de aprendizagem significativas. A (co) construção do conhecimento envolvendo o professor e o aluno adquire grande relevância em uma relação bilateral de troca de saberes, intercâmbio de conhecimentos e desenvolvimento de práticas significativas” (GARCIA et al., 2013, p.264).

Nesse sentido, Schneider (2017) retrata que a formação de professores, para utilização dessas tecnologias, tem sido uma grande preocupação do Ministério da Educação, junto às Secretarias Estaduais e Municipais de Educação e Universidades. Com isso, tem-se aumentado os investimentos federais na criação de cursos, viabilizando o acesso daqueles que necessitam de flexibilidade de tempo e espaço para se atualizarem.

Na modalidade de educação a distância, o professor deve adaptar não apenas sua metodologia de ensino, antes, exclusivamente voltada para o contato pessoal e coletivo em sala de aula para outras formas, “mas também seu material didático, buscando elaborar atividades e conteúdos da língua estrangeira que promovam mais interação e interatividade com o meio digital” (REIS, 2019⁵) e, para isso, é preciso investir nas ferramentas digitais tais como o uso do correio eletrônico, fóruns, redes sociais, aplicativos, além do trabalho no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) (SILVA et al., 2013) para criar novos contextos que simulem atividades e práticas sociais importantes para promover a aprendizagem.

É importante destacar que as TIC, com destaque para os ambientes virtuais, configuram-se como um desafio para o uso tanto dos docentes quanto dos educandos devido às inúmeras possibilidades existentes, exigindo desses participantes reflexão e estudo quanto a como explorá-los e como elaborar materiais adequados nesses ambientes.

Em decorrência de uma série de problemas pedagógicos e metodológicos no ensino superior no Brasil, muitas universidades têm adotado a modalidade EAD para complementação ou ofertas de disciplina, levando, desta forma, a uma ideia errônea e estereotipada de que essa modalidade teria aproveitamento inferior a modalidade tradicional presencial (SILVA et al., 2013). Para o autor, com ensino de línguas não foi diferente, e

⁵ Em seção de orientação, em julho de 2019.

acentuam-se os desafios quando somados às dificuldades inerentes da língua e a falta de contato face a face na modalidade a distância, levando ao receio da sociedade quanto a qualidade do ensino.

Em virtude desta realidade faz-se necessário avaliar e discutir como os processos de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras são favorecidos por meio do uso de AVEA. Neste sentido, é importante pesquisar não somente como ensino de LE tem sido trabalhado, o entendimento e os desafios enfrentados pelos docentes, bem como conhecer as necessidades dos alunos e professores no cenário atual, e a partir daí, estudar propostas apoiadas na tecnologia, que visem customizar esses ambientes de aprendizagem.

1.1.4 Desafios no ensino de línguas EAD

Como relatado anteriormente, o avanço e a introdução das TIC no contexto educacional é inquestionável. Não podemos, desta forma, nos privar do dever de refletir sobre ações pedagógicas que almejam incluir nossos alunos em uma realidade social, cujas práticas se tornam cada vez mais tecnologizadas (GARCIA et al., 2013). Corroborando essa ideia, Garcia et al., (2013) afirmam:

As inovações tecnológicas acentuaram a necessidade de novas posturas no processo de ensino e aprendizagem. O ensinar e o aprender começam a ser subsidiados (e não substituídos) pelo aparato tecnológico, que tem como uma de suas funções otimizar a construção de situações de aprendizagem significativas.

Quando se discutem os processos de ensino e de aprendizagem, deve-se levar em consideração o fato de que todo saber a ser ensinado tem origem em um conhecimento teórico. No entanto, para que ele possa ser assimilado pelo estudante, é preciso que seja adaptado/redimensionado, levando-se em consideração: os sujeitos envolvidos, a natureza do conhecimento, bem como as condições materiais de ensino e de aprendizagem (WEBBER et al., 2016).

Enfatizar o prazer em descobrir, em investigar, em ter curiosidade e em (re)construir o conhecimento, usando como instrumentos mediadores as TIC, implica em aprender a aprender, compreendendo a aprendizagem como um processo que nunca está acabado e, sobretudo, que depende da tomada de consciência sobre a relevância desse processo (COSTA et al., 2015).

Segundo Carvalho (2015, p. 11), os aprendizes de língua estrangeira precisam aprender em contextos autênticos em situações da vida real, em que a língua estrangeira surge como um meio de comunicação. Esses contextos podem ser vistos em ambientes virtuais, porém uma das limitações está relacionada ao engajamento dos alunos, um fator fundamental no que diz respeito a aprendizagem.

Para Silveira (2015), no contexto de ensino de LE, o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas tais como ler, ouvir, falar e escrever, devem ser contínuas durante a aprendizagem, seja na modalidade presencial ou a distância. Em vista disso, consideramos fundamental que os ambientes virtuais sejam pensados e adaptados para trabalhar cada uma dessas habilidades linguísticas, já que são inerentes para potencializar a aprendizagem da língua em estudo. Por outro lado, percebemos que são várias as possibilidades de uso das tecnologias para potencializar essas habilidades, no entanto, nesta pesquisa iremos nos concentrar nos recursos disponibilizados em ambientes virtuais de ensino e aprendizagem.

1.2 AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA A MODALIDADE EAD

Os Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem (AVEA), desenvolvidos pelos recursos das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), utilizam como meio de disseminação e comunicação a Internet. Martins et al., (2016) conceituam os AVEA como softwares que “operam em servidores web, que podem ser acessados via internet por usuários distribuídos geograficamente, formando comunidades virtuais com objetivos definidos, como por exemplo, o de aprendizagem.

Esses ambientes têm sido uma valiosa ferramenta para o desenvolvimento de cursos na modalidade à distância, pois possuem diversos mecanismos que buscam virtualizar a sala de aula e prover interação entre professores e alunos. Atualmente não podemos pensar em EAD, sem pensarmos em uma ferramenta tecnológica que viabilize e torne possível a construção e o gerenciamento dos cursos e atividades.

Para Machado et al., (2013), o AVEA é também conhecido como plataforma de EaD, por empregar uma infraestrutura tecnológica com recursos que atendam a objetivos pedagógicos. O AVEA é o espaço na Internet que possibilita a criação de um ambiente de ensino, normalmente relacionado à organização de cursos e disciplinas, à administração de conteúdo e ao acompanhamento dos alunos, suportando um universo virtual composto pelo

aparato tecnológico, pelo gerenciamento das informações, pelos indivíduos e por suas interações.

Desenvolvidos com base em pressupostos pedagógicos, o objetivo é simplificar a administração dos cursos, auxiliar os alunos no planejamento individual do processo de aprendizagem e possibilitar a troca de informações e conhecimento (MAIA, 2012). Ao planejar o início de um projeto de EAD, parte-se da escolha do AVEA, pois são esses ambientes que concebem a ligação e interação entre professores e alunos, mesmo que separados geograficamente.

Braga (2013) também segue esse raciocínio e aponta que tais tecnologias trazem para a prática pedagógica “formas mais dinâmicas de implementar modos colaborativos ou reflexivos de ensinar e aprender” (BRAGA, 2013, p.98). Nessa perspectiva, os AVEA têm possibilitado que o ensino a distância se torne possível e, atualmente, é uma recurso que faz parte das práticas híbridas⁶ e a distância da maioria das instituições de ensino, pois alunos e professores estão cada dia mais conectados ao mundo virtual por meio de tais recursos.

De acordo com Silva (2018):

Alunos, professores e tutores encontram nos AVAs um espaço virtual que pode simular ou até mesmo extrapolar o potencial de uma sala de aula convencional. Vídeos, textos, hipertextos, áudios, salas de bate-papo, e-mails, fóruns, espaços de construção de trabalhos em equipe e avaliações virtuais são exemplos de ferramentas que podem favorecer a interação entre estudantes, professores, tutores e o objeto do conhecimento. Além disso, tele aulas ao vivo e chats podem criar momentos de interação que derrubam o mito de que os estudantes estudam sozinhos na modalidade a distância (SILVA, p. 6, 2018).

Como já mencionado anteriormente (ver página 4), são inúmeras as plataformas e funcionalidades disponibilizadas aos profissionais para a prática de EAD, tais como Moodle, Blackboard, Google Classroom, entre outros. Segundo Lima et al., (2018) existem várias plataformas (softwares) destinada a formatação de AVA que possuem características particulares e podem ser adquiridas gratuitamente. Algumas instituições optam em produzir sua própria plataforma. Conforme dados publicados pela ABED (2016),

Nos cursos regulamentados totalmente a distância, a preferência das instituições se deu pelos ambientes de aprendizagem de softwares livres customizados pela própria instituição (46,79%), seguido de softwares livres customizados por terceiros (22,84%). Em terceiro lugar, temos o ambiente de aprendizagem proprietário

⁶ É um modelo de educação formal que se caracteriza por mesclar **dois modos de ensino**: o **on-line**, em que geralmente o aluno estuda sozinho, aproveitando o potencial de ferramentas on-line que podem inclusive guardar dados individuais dos alunos sobre características gerais do seu momento de estudo (acertos, erros, correções automáticas de suas atividades, tempo total de estudo, conteúdo estudado, dentre outros); e o **off-line**, momento em que o aluno estuda em grupo, com o professor ou colegas, valorizando a interação e o aprendizado coletivo e colaborativo.

(20,83%), e, em quarto, os criados pela própria instituição (19,67%), (ABED, Pag.29, 2016).

Dentre as plataformas de ambiente virtual de aprendizagem podemos citar o *Moodle*, foco principal deste estudo, no qual é uma ferramenta livre e de código aberto, que tem se mostrado efetiva para o ensino a distância em diversas áreas. Em pesquisa realizada no ano de 2013, sobre a utilização de AVEA nas Instituições de Ensino Superior (IES), foi verificado que 98 % das instituições de ensino públicas utilizam o *Moodle* como AVA (GALAFASSI et al., 2013).

O *Moodle* (Ambiente de Aprendizagem Dinâmico Modular Orientado a Objeto) (MOODLE, 2017) foi desenvolvido para possibilitar aos professores e aos estudantes um sistema robusto, seguro e integrado para criar ambientes de aprendizagem personalizados (BEZERRA, 2017). Com base nesses dados é inegável que o *Moodle* se tornou uma poderosa ferramenta tanto para o ensino EAD como no presencial, sua variedade de *plugins* e flexibilidade de customização o torna utilizável em qualquer curso e modalidade de ensino. A combinação de metodologias de ensino, agrupadas as tecnologias disponíveis nesse ambiente, é de fundamental importância para o design de cursos direcionados especificamente a área de atuação.

1.2.1 Moodle como ambiente virtual para o ensino de línguas estrangeiras a distância

O ambiente virtual *Moodle* é uma das plataformas homologadas, no Brasil pelo Ministério da Educação, como instrumento oficial para educação a distância. Esse recurso é um Software Livre (*open source*), ou seja, qualquer pessoa pode participar de seu desenvolvimento e, além disso, apresenta diversos recursos: fóruns de discussão, chats, questionários, glossários e diversas outras funcionalidades que podem ser adicionadas por meio de *plugins*, que são disponibilizados no ambiente virtual (MOODLE, 2019).

Uma das principais características e vantagens do *Moodle* é a possibilidade da criação de *plugins*. De acordo com Lima et.al (2004), a ideia de *plugin* está relacionada à extensão das funcionalidades da ferramenta, ou seja, “plugar” um pedaço de software ao que já existe, possibilitando ao desenvolvedor realizar atividades além das que já eram possíveis. Desse modo, é possível adicionar e estender recursos para um ambiente, criar novos ambientes de programação para outras linguagens ou para um propósito específico. Um *plugin* pode ser desenvolvido e distribuído separadamente, pois, é a menor unidade de função de uma

plataforma. Usualmente, uma ferramenta pequena pode ser escrita em apenas um *plugin*, porém pode ter funcionalidades divididas.

No entendimento de Lima et al (2004), o *plugin* deve interagir com outro software para prover alguma funcionalidade particular. O software principal define a forma pela qual os *plugins* são incorporados ao sistema e a maneira que irão trocar informações. Uma das grandes vantagens do uso de *plugins* como parte integrante de um sistema é a não necessidade de recompilação ou substituição de partes do sistema original.

O *Moodle* também apresenta interfaces para interação síncrona e assíncrona entre os participantes dos processos de ensino- e aprendizagem e está baseado em um paradigma de aprendizagem colaborativa, podendo ser configurado e customizado segundo os objetivos da disciplina e do professor (SILVA, 2013). Esse software pode ser executado em qualquer computador, pois trata-se de um sistema multiplataformas e fica hospedado em um servidor, por meio do qual professores e alunos podem ter acesso por meio de qualquer lugar com acesso à Internet (FRANCO, 2010).

Baia et al. (2017), avaliando o aprendizado de alunos no ensino a distância, afirmam que a adoção do *Moodle* superou as expectativas, por não limitar os estudantes ao que lhes era pedido no tema proposto, incentivando-os a buscar conhecimentos, por meio da integração de múltiplas mídias e recursos, suas discussões eram enriquecidas, reforçando a aprendizagem de modo interativo. Contudo, a utilização e adequação da plataforma com as devidas melhorias requer um estudo aprofundado de quais ferramentas podem ser utilizadas para potencializar o ensino de línguas.

Conforme Kay e Andrade (2012), o ambiente virtual de aprendizagem *Moodle* possui diversas ferramentas para o desenvolvimento de atividades nos cursos e, além dessas, esse ambiente dispõe de diversos aplicativos que permitem instalar e utilizar novas ferramentas. Somando todas essas aplicabilidades padrão existentes no Moodle, pode-se ainda agrupar ferramentas externas a esse ambiente, com o intuito de potencializar as propostas pedagógicas de ensino-aprendizagem.

Kay e Andrade (2012, p.85) afirmam que é importante utilizar no ensino as ferramentas web mais usadas para favorecer os interesses dos alunos, como as redes sociais e a gamificação. Essas ferramentas podem ser utilizadas em conjunto com o Moodle, ampliando as possibilidades do AVEA, de modo que o torne mais atrativo para o estudo.

Dentro do contexto de ensino de línguas, Brahim et al., (2015) sugerem que os ambientes virtuais são uma ferramenta para o aluno estar em contato com a língua em uso. Em sua pesquisa, os autores afirmam a importância dos AVEA na aprendizagem da língua

inglesa e os caracterizam em seu estudo como uma extensão da sala de aula. Contudo, concordam sobre a necessidade de mudanças, não só na metodologia utilizada quanto com relação a concepção de língua de todo o processo de ensino, para que este seja realmente significativo.

A tecnologia integrada à aprendizagem de línguas pode potencializar a aprendizagem dos alunos. No entanto, o professor precisa manter um monitoramento efetivo a fim de verificar o engajamento dos alunos nesse ambiente virtual, buscando promover estratégias e evitar que os alunos percam o interesse pela aprendizagem na modalidade online (QUADRO 2012).

Segundo Lacerda e Correa (2013) o letramento digital e linguístico é fundamental para capacitar professores, desde as séries iniciais da educação. Os autores colocam ainda que:

o intercâmbio cultural, a proximidade da globalização, a quebra de barreiras linguísticas são fatores que não devem ser desprezados. Para isso a inserção das TICs precisa também fazer parte da rotina do contexto educacional (LACERDA E CORREA, p. 7, 2013).

Franco (2010) enfatiza que a plataforma *Moodle*, caracterizado por ser um ambiente colaborativo que possui uma interface livre e amigável, possui um modelo social de aprendizagem centrada no aluno e permite a ele interagir através de uma rede de comunicação. Essa interação pode ocorrer de diversas maneiras, dentro das possibilidades da plataforma, utilizando os recursos e ferramentas disponíveis como os fóruns, diários, chats, bibliotecas (virtuais), indicação de links, disponibilização de materiais, questionários de avaliação, exercícios e outras.

Andrade (2013) ao investigar o uso da plataforma *Moodle* no ensino da língua inglesa, verificou o impacto positivo dessa atividade na aprendizagem dos alunos, os quais mostraram-se bastante motivados e colaborativos. Corroborando com esses dados, Lacerda e Correa (2013), ao utilizarem atividades interativas desenvolvidas no *Moodle*, potencializaram os processos de ensino e de aprendizagem dada a possibilidade de extensão das aulas de língua inglesa para o espaço virtual. Os autores enfatizam que nas atividades de produção textual, por exemplo, foi possível esclarecer erros de coerência, coesão e gramática praticados pelos alunos de forma mais eficiente e dinâmica, promovendo, juntamente com outras atividades, a quebra a barreira linguística.

As ferramentas tecnológicas podem também ser utilizadas para aproveitar e trabalhar com os conhecimentos anteriores. Psicólogos cognitivistas concordam que para uma

informação nova ser retida, faz-se necessário que os alunos estabeleçam uma relação entre essa nova informações a outra já armazenada na sua memória longa. Nesse caso, a internet oferece uma vantagem sobre os muitos métodos educacionais pela sua habilidade de associar links (GARCIA et al., 2013, p. 295). Ainda, Mozzaquatro e Medina (2010) identificaram indicadores para adaptação do ambiente virtual de aprendizagem Mobile Learning Engine Moodle⁷ aos diferentes estilos cognitivos utilizando a hipermídia adaptativa, mostrando que o AVEA adaptado influenciou positivamente o processo de aprendizagem dos alunos e, conseqüentemente, a sua estrutura cognitiva.

Baseado nesses preceitos, acreditamos que professores podem adequar as ferramentas presentes no *Moodle* para atividades de acordo com o perfil dos estudantes, usufruindo de todas as vantagens da plataforma na busca de uma aprendizagem mais efetiva, principalmente para promover a aprendizagem da língua inglesa. Tendo em vista isso, na seqüência discutiremos sobre Gamificação no *Moodle*.

1.2.2 Estratégias de Gamificação e possibilidade de integração no Moodle

Como comentado anteriormente, é importante a utilização de ferramentas que auxiliem o professor na criação de atividades mais dinâmicas e interativas que mantenham o estudante engajado e motivado. Dessa forma, a gamificação surge como uma nova alternativa para fomentar a participação dos alunos em de atividades que provoquem maior engajamento em sala de aula ou no contexto digital (GOMES, 2017; REIS; GOMES, 2018).

Segundo Alves et al. (2014, p.76), o crescimento exponencial de gamers no Brasil consolida os games como um fenômeno cultural que vem sendo investigado por distintos olhares, incluindo a educação. A autora relata que:

o próprio Ministério da Cultura já reconhece os games como um produto audiovisual, e o Ministério da Educação apoia o desenvolvimento de ambientes gamificados, a exemplo do Geekgames⁸, uma plataforma online de aprendizado adaptativo que possibilita aos estudantes prepararem-se para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) através do cumprimento de certos desafios (ALVES et al., 2014, p.76.)

De acordo com Kapp (2012), a gamificação consiste em utilizar elementos de jogos (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos jogos, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagem. Para o

⁷ Mobile Learning Engine Moodle (Mle Moodle): é um sistema criado para dispositivos móveis, totalmente gratuito, de código aberto e personalizável, vinculado ao AVA Moodle (MOZZAQUATRO e MEDINA, 2010)

⁸ <http://lr.geekielab.com.br/>.

autor, o objetivo é tornar a aprendizagem mais atrativa para o aluno, de modo que ele se torne mais envolvido e possa ter um maior engajamento durante o processo de aprendizagem.

Ratificando essa informação, Fardo (2013) retrata que a gamificação propõe como estratégia aplicável aos processos de ensino e aprendizagem, a utilização de um conjunto de elementos comumente encontrados na maioria dos games, a fim de aplicá-los nesses processos. Dessa forma, busca-se gerar níveis semelhantes de envolvimento e dedicação dos alunos do mesmo modo que os games normalmente conseguem.

Para isso, vale ressaltar a importância de compreender o real significado do conceito de gamificação e sua aplicação, não levando a interpretações errôneas a que esta prática se propõe. Fardo (2013, p.3) enfatiza a importância de não subestimar a gamificação ao atribuir somente alguns significados levianos que surgiram recentemente, tais como atribuir à gamificação a simples adição de mecânicas de games (recompensas, pontos, medalhas) para tornar menos entediante a realização de tarefas cotidianas. O autor cita em seu estudo o pesquisador Kapp (2012, p.13), o qual adverte que esse não é o caminho que a gamificação deve tomar, sendo a gamificação entendida muito mais do que somente o sistema de recompensas.

Para Busarello (2016, p.28) é importante compreender que gamificação não significa, necessariamente, a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes – como mecânicas, dinâmicas e estética – para reproduzir os mesmos benefícios alcançados com o ato de jogar. A gamificação se apresenta como um fenômeno com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e as estratégias de games são bastante populares e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento (FARDO, 2013).

A imersão da nova geração no meio tecnológico e uso da mídia digital como parte integrante de suas vidas, resultou no que alguns pesquisadores denominam de nativos digitais (PRENSKY, 2001). Porém, estudos recentes mostram que aprendizagem mediada por tecnologias e vivenciada por esses estudantes, é uma prática que precisa ser cada vez mais incentivada nas escolas pela integração do uso de tecnologias na sala de aula, pois a maioria dos alunos sabe apenas usar redes sociais para comunicar-se, porém pouco exploram recursos digitais para promover a sua própria aprendizagem (CECCHIN, 2015; MARCHEZAN, 2018; BITTENCOURT, 2018).

Assim, Pescador (2010) aponta em seus estudos e análise, enquanto professor entrevistador de provas de nivelamento de língua estrangeira, que parte do conhecimento

linguístico dos entrevistados, classificados como nível intermediário para língua inglesa, se deve ao resultado de suas interações com videogames ou de suas navegações na internet em games online. O autor salienta ainda:

que a interação dos alunos entrevistados, principalmente no meio digital suportado em seus consoles de videogame ou pelos games online, a língua inglesa não é tratada como língua estrangeira, mas como língua comum a todos participantes do jogo ou com outras pessoas com que estão interagindo na Web (PESCADOR, p.15, 2010).

Corroborando essas ideias, Rocha (2017) retrata que jogos digitais no ensino de línguas são recursos digitais capazes de favorecer as práticas pedagógicas do professor, considerando que essas ferramentas despertam motivação e interesse dos jovens e possuem elementos que os caracterizam como hipergêneros, o que disponibiliza ao professor, uma série de elementos que podem ser explorados em sala de aula em prol do ensino e da aprendizagem.

No processo de aprendizagem, Schmitz et al., (2012) afirmam que a utilização da gamificação contribui tanto para a motivação quanto para o desenvolvimento cognitivo do estudante. No âmbito educacional várias iniciativas acadêmicas de estudo e avanço no uso de elementos de jogos em sala de aula estão surgindo, contudo para o ensino de línguas poucos trabalhos ainda são encontrados na literatura que investigam e integram o uso de jogos na sala de aula, ou ainda, utilizando as estratégias de gamificação em plataforma como o *Moodle*. Em vista disso, em nosso grupo de pesquisa, alguns estudos têm buscado explorar essas temáticas, por exemplo, podemos citar as pesquisas de Reis et al, (2015), Reis (2017), Centenaro (2016), Centenaro e Reis (2017); Gomes (2017); Reis; Gomes (2018); Gomes e Reis (2019).

De acordo com Centenaro e Reis (2017), trabalhar com jogos digitais em sala de aula de línguas pode ser uma alternativa para potencializar os processos de ensino e aprendizagem. Conforme enfatizam as autoras,

no atual cenário tecnológico, essas ferramentas atraem muito mais atenção desta geração de alunos. Contudo, professores, que fazem parte de uma geração nascida anteriormente à popularização dos computadores, têm o desafio de saber identificar, selecionar e compreender como podem beneficiar o ensino por meio de jogos digitais (ROCHA, 2017; CENTENARO; REIS, 2017, p.01).

No mesmo estudo, Centenaro e Reis (2017) afirmam que o desenvolvimento de ações, pelo professor de línguas, para que ocorra a aprendizagem efetiva em sala de aula, deve levar em consideração as experiências do aluno. Como ações em sala de aula para promover a prática de multiletramentos e o uso de jogos digitais em sala de aula, as autoras sugerem oito processos, os quais iniciam considerando desde o conhecimento prévio já adquirido pelo

aprendiz até a construção do o conhecimento potencial a ser adquirido. No entanto, para favorecer essa prática, por meio do uso de JD, com o objetivo de tornar os alunos indivíduos capazes de fazerem uso das diferentes formas da linguagem para se comunicar, requer-se ainda pelo professor um estudo profundo dos diferentes elementos multimodais presentes em jogos, para que seja melhor explorado nas ações em sala de aula.

Gomes (2017) em seu trabalho estudou a elaboração de uma proposta final de *design* com gamificação para cursos online, e estabeleceu um conjunto de práticas para desenvolver este design. Dentre estas práticas cita a utilização de recursos tecnológicos, que no referido estudo foi adotado o *Moodle* como plataforma educacional. O autor salienta que a plataforma *Moodle* necessita da integração de outras ferramentas para tornar-se mais flexível e interativa, em que a possibilidade de associação de softwares poderia torná-la mais atraente.

Vale ressaltar ainda, que, segundo Gomes (2017, p.148) não há um entendimento comum entre pesquisadores sobre quais elementos de *design* de jogos digitais são essenciais para o uso em gamification. Dessa forma, apoia-se a ideia de que esta temática precisa ser cada vez mais explorada de acordo com as diferentes realidades e características dos cursos. Tal fato reforça a justificativa do nosso estudo, o qual dentre outros objetivos, busca responder quais ferramentas tecnológicas com elementos de games podem propiciar maior engajamento e eficácia no ensino de línguas estrangeiras, dentro da plataforma *Moodle*, já que esse é o ambiente virtual mais utilizado atualmente pelos professores investigados.

Outros estudos correlatos sobre a temática que foram investigados para esta dissertação são os de Valentim et al (2016), Bezerra (2017), Paschoal et al. (2015), entre outros. Na publicação de Valentim et al. (2016), os autores afirmam que a gamificação no cenário online pode potencializar a interatividade, pois por meio de estratégias oriundas de elementos dos games podemos criar atividades diferenciadas, envolvendo uma diversidade de tecnologias no ambiente virtual, com a multiplicidade de interfaces existentes, e que se coloquem como desafios para motivar a participação do discente neste espaço de ensinar e aprender.

Em estudos avaliando o engajamento dos alunos para colaboração em um Ambiente Virtual de Aprendizagem, utilizando a Aprendizagem baseada em Projetos e a Gamificação, França et al. (2016) obtiveram resultados positivos no sentido de motivar os alunos intrínseca e extrinsecamente. Observou-se que o engajamento dos alunos na atividade proposta pelo professor da disciplina para desenvolvimento de um projeto de Loja Virtual, a partir do uso de

plugins do *Moodle*, os quais foram desenvolvidos/adaptados especificamente para essa pesquisa.

Maior engajamento e participação dos alunos também foi observado em avaliações realizadas por Bezerra (2017) quando aplicou o módulo *TeLeGami*⁹ no *Moodle*, utilizando Gamificação, com o intuito de proporcionar um ambiente mais atrativo para os estudantes. De acordo com o autor, o *TeLeGami* é um módulo de atividade para o ambiente virtual de aprendizagem *Moodle*, desenvolvido com o objetivo de tornar os cursos mais atraentes para os alunos e engajados e motivados com o processo de aprendizagem. Bezerra (2017) conclui que diversas são as contribuições positivas para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem com o uso do *TeLeGami*. Com relação à dificuldade em tornar o aluno mais participativo, relata que a Gamificação é uma ótima alternativa para buscar superar esse obstáculo.

A prática de gamificação por meio de jogos integrados ao AVA *Moodle* foi avaliada por Paschoal et al. (2015), em que o autor propôs a integração do jogo virtual eNIGMA nessa plataforma, aplicada aos alunos matriculados na disciplina de Lógica para Computação. Segundo o autor:

O jogo eNIGMA segue as características de jogos aplicados a qualquer ambiente virtual. Tal especificação visa fornecer ao jogador a possibilidade de acessar a ferramenta a partir de qualquer local que ofereça algum tipo de conexão com a internet, utilizando qualquer dispositivo computacional, seja ele móvel ou fixo. O eNIGMA possui atributos de tecnologia responsiva, já que se adapta ao dispositivo utilizado (PASCHOAL et al. 2015, p. 3).

Paschoal et al. (2015) observaram que a integração obteve uma boa aceitação por parte dos usuários, mostrando resultados satisfatórios, garantindo desta forma, a usabilidade da aplicação do jogo eNIGMA. Salientam ainda que o jogo foi desenvolvido voltado a dispositivos móveis, e em trabalhos futuros avaliarão a integração do jogo ao ambiente *Moodle*, para uso em equipamentos portáteis e nova adaptação da interface do AVA *Moodle* por meio do *frameworks*¹⁰ específicos.

Percebe-se através dessas discussões, que o uso da gamificação na área de educação pode trazer um ambiente que estimule os processos de ensino e de aprendizagem. Um ambiente em que haja a interação dos usuários e suas emoções propiciam um maior grau de engajamento e, conseqüentemente, pode se tornar uma prática bastante eficaz. Contudo, é

⁹ O nome *TeLeGami* vem das palavras *Teaching*, *Learning* e *Gamification* que significam ensino, aprendizagem e gamificação em inglês.

¹⁰ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Framework>

preciso um entendimento e esclarecimento dos objetivos metodológicos e planejamento sistemático das atividades a serem desenvolvidas com os alunos. Para tanto, é de extrema relevância a investigação acerca do cenário no ensino de línguas, identificando suas demandas e entendendo como novas metodologias, utilizando elementos de jogos, podem colaborar para um ensino eficaz e dinâmico em cursos a distância. Neste sentido, abordaremos a seguir os procedimentos metodológicos desta pesquisa a fim de responder aos questionamentos levantados anteriormente.

CAPÍTULO 2 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

Para o desenvolvimento desta pesquisa foi adotada a metodologia estudo de caso com abordagem exploratória, pois por meio da pesquisa bibliográfica e de aplicação de questionários, iniciamos a presente pesquisa com a finalidade de mapear a literatura e fomentar a coleta de dados como suporte para a tomada de decisão.

A escolha dessa abordagem metodológica justifica-se por focar no planejamento, na coleta, na análise dos dados e na aplicação, sendo cada etapa de fundamental importância para o desenvolvimento desta investigação. De acordo com Severino (2007, p. 121), uma pesquisa que tem com método estudo de caso “se concentra no estudo de um caso particular, considerando-o representativo de um conjunto de casos análogos [...]”. Perovano (2016, p. 198) aborda o assunto descrevendo que o estudo de caso tem “a finalidade de esclarecer sobre um ou mais componentes de pesquisa (variáveis), com uma análise profunda, exaustiva, ampla e detalhada, a fim de explorar situações do cotidiano de pessoas e grupos [...]”. A pesquisa com base em estudo de caso, segundo Yan (2005) pode “limitar-se a um estudo único ou basear-se em casos múltiplos”.

Já a escolha pela abordagem exploratória justifica-se devido a necessidade do pesquisador em adquirir maior conhecimento sobre o tema e problema de pesquisa. De acordo com Gil (2002), uma pesquisa exploratória possui como propósito proporcionar maior familiaridade do pesquisador com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.

Portanto, a presente pesquisa compreende as características das metodologias citadas, pois analisa o cenário teórico sobre o ensino de línguas estrangeiras na modalidade a distância no contexto brasileiro, mediada pelo AVA *Moodle*, e investiga as necessidades de melhorias nesse ambiente.

2.1 CONTEXTO E FASES DE PESQUISA

A presente pesquisa é realizada na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), e está inserida nas ações de pesquisa do GRPesq/CNPq Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NUPEaD), bem como como atividade de pesquisa do

Laboratório Virtual de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (LabEOn)¹¹. Nesse laboratório geralmente são oferecidos cursos de Língua Inglesa na modalidade híbrida e a distância, o que torna relevante o presente estudo, haja vista a necessidade de adaptarmos a plataforma Moodle utilizada pelo projeto para adequarmos às necessidades dos cursos que são oferecidos por meio desse laboratório como atividade de extensão na UFSM.

Para a investigação e avaliação dos recursos do *Moodle*, o presente estudo foi organizado em fases que são assim demonstradas conforme na Figura 1 e descritas abaixo:

Figura 1 – Fases da pesquisa



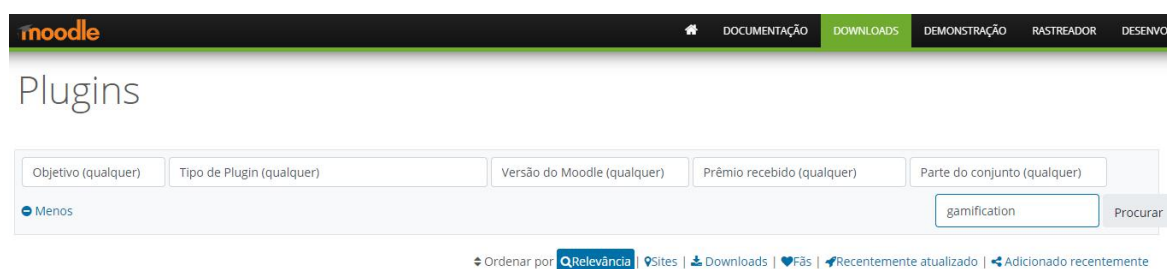
Fonte: O autor.

Fase 1: Início e aplicação do primeiro estudo, tendo como base o questionário diagnóstico (apêndice a). Nessa fase foi aplicado um questionário diagnóstico contendo 20 questões abertas e fechadas, as quais foram enviados para professores e pesquisadores com formação na área de Letras e respectivas literaturas, escolhidos de forma aleatória (apêndice 01), com a finalidade de traçar um panorama abrangente sobre a utilização de ambientes virtuais como mediadores do ensino de línguas na modalidade a distância.

Fase 2: Estudo de plugins na plataforma Moodle. Após a coleta dos dados, foi realizada uma varredura no sítio da plataforma *Moodle* em que foram encontrados 1608 *plugins*. Como forma de otimizar a pesquisa foram utilizadas como referência as respostas da seção três do questionário diagnóstico (apêndice A), sobre quais ferramentas os entrevistados achavam importante e gostariam de ter disponível no *Moodle*. Para isso foram utilizadas três *strings* de busca com os seguintes filtros: Objetivo “Qualquer”, Tipo de *plugin* “qualquer”, Versão do *Moodle* “qualquer”, Prêmio recebido “Qualquer”, Parte do conjunto “Qualquer” ordenados por “relevância”, conforme figura 1.

¹¹ <http://www.ufsm.br/labeon>

Figura 2- Diretório de plugins do Moodle



Fonte: (Moodle, 2019)

A primeira *string* utilizada foi “gamification”, a qual retornou 18 resultados; a segunda foi “conference” retornando 11 resultando e; por último, “interactive” com 55 resultados. Para cada *string* pesquisada, após reunião com o grupo de pesquisa NuPEAD optou-se para análise e testes dos resultados mais relevantes, por fim, analisamos e interpretamos os dados iniciais. Nessa fase foram analisados e selecionados três *plugins* com base nos dados obtidos na fase anterior. Posteriormente os *plugins* foram instalados no Moodle capacitação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), sendo este ambiente disponibilizado a servidores e alunos da instituição para treinamentos e testes.

Fase 3: Nesta fase, iniciamos a elaboração de tutoriais (Material instrucional) com a finalidade de orientar os professores em formação inicial ou continuada da equipe NuPEAD quanto a elaboração e utilização das novas ferramentas já em testagem no *Moodle*.

Fase 4: Para a testagem da plataforma customizada foram convidados dez participantes nesta fase da pesquisa. Contudo, haja vista a disponibilidade para participação e engajamento dos membros do grupo, tínhamos como hipótese inicial que apenas três participantes do GrPesq, com perfis diferentes poderiam envolver-se na pesquisa. Esses participantes são ativos no grupo, pois ministram cursos de extensão de línguas na modalidade híbrida e EAD, oferecidos pelo Laboratório de Ensino de Línguas Online (LabEOn) e possuem diferente grau de conhecimento acerca do tema investigado.

Fase 5: Neste momento foi feita a apresentação da versão final da plataforma customizada com os *plugins* e feita a testagem realizadas pelos participantes, a partir do uso do material instrucional (tutorial) como suporte para a criação das atividades para o ensino de línguas a distância.

2.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Há dois tipos de participantes nesta pesquisa. Os participantes que participaram da sondagem sobre o uso de EAD e da plataforma *Moodle*, e os participantes que testaram a plataforma customizada, conforme descrição a seguir:

2.2.1 PARTICIPANTES DA SONDAGEM SOBRE USO DE EAD E DA PLATAFORMA MOODLE

Conforme já descrito na seção anterior, na fase 1 da pesquisa, foi aplicado questionário diagnóstico para 92 professores e pesquisadores com formação na área de Letras e respectivas literaturas, com o objetivo de traçar um panorama abrangente sobre a utilização de ambientes virtuais como mediadores do ensino de línguas na modalidade EAD, sendo que destes obtivemos 11 respostas. Os participantes dessa primeira investigação foram selecionados de forma aleatória, com base em dados adquiridos no grupo de pesquisa NuPEaD, bem como na Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), instituição onde o pesquisador trabalha.

O motivo pelo qual foram escolhidos esses participantes para a aplicação desta pesquisa é devido a necessidade de entender como tais pesquisadores utilizam AVEA no ensino a distância e buscar soluções tecnológicas que visem facilitar e ampliar as formas de ensino e aprendizagem no ensino de línguas a distância, de modo que, a implementação e customização do ambiente AVEA otimize o ensino nessa modalidade.

Os participantes desta fase foram nomeados como P#1 a P#11, pois foram estes que responderam ao questionário diagnóstico A, o que nos possibilitou entender melhor sobre as necessidades dos professores de línguas a distância quanto aos recursos tecnológicos, gamification e Plataforma *Moodle* (ver seção 2.2.1).

2.2.2 PARTICIPANTES PARA AVALIAR O MATERIAL INSTRUCIONAL E TESTAR A PLATAFORMA CUSTOMIZADA

Para testagem inicial da plataforma customizada e do material que orienta o professor em formação inicial/continuada a como utilizá-lo, foram convidados 10

participantes do NuPEAD. O critério para seleção dos avaliadores do material instrucional levou em conta três classes de conhecimento sobre a utilização do *Moodle* e gamification: a) conhecer efetivamente a teoria sobre gamification; b) apresentar conhecimentos básicos/iniciais sobre gamification; c) desconhecer o tema gamification. A decisão por investigar esse público justifica-se pela necessidade de fomentar as ações de ensino e pesquisa sobre EAD no próprio grupo em investigação.

Porém, dos 10 membros apenas dois participaram efetivamente da pesquisa. Os participantes selecionados foram nomeados como P#A, P#B e são membros ativos do grupo de pesquisa NuPEAD que responderam aos questionários de perfil e avaliação da experiência, bem como participaram das entrevistas realizadas durante a fase de testagem. Essa testagem teve como suporte as orientações fornecidas pelos tutoriais desenvolvido na fase 3.

Na etapa de testagem os *plugins* selecionados (*H5P*, *BigBlueButton* e *Level Up*) foram disponibilizados na plataforma, cada qual com suas respectivas ferramentas. Os participantes tiveram a liberdade de escolher e utilizar quaisquer das ferramentas de acordo com seu planejamento e especificidade de cada nível do curso, tendo como suporte o material instrucional.

Ademais, foram realizados encontros periódicos para analisar e acompanhar o desenvolvimento das atividades, discutindo e esclarecendo dúvidas acerca da plataforma. A análise e discussão desses encontros constituem-se das testagens realizadas em diferentes momentos, os quais serão detalhadas a seguir no texto.

2.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Como instrumento de coleta de dados foram aplicados dois questionários, compostos de questões abertas e fechadas, e entrevistas, conforme descrição abaixo:

- Instrumento de investigação 1: questionário diagnóstico destinado a professores e pesquisadores da área de Letras e respectivas literaturas, composto de 20 perguntas divididas em três seções, com o intuito de traçar o perfil dos participantes, bem como a utilização de AVEA para o ensino de LE e gamificação (ver apêndice A).
- Instrumento de investigação 2: questionário de avaliação, composto de nove perguntas com a finalidade de verificar a aceitação dos professores do grupo de pesquisa com relação à customização da plataforma *Moodle* (ver apêndice B).

- Instrumento de investigação 3 - Entrevistas em áudio, com perguntas diretas e discussão realizada em encontros presenciais periódicos ao longo do andamento do desenvolvimento e testagem das atividades na plataforma.

2.4 CRITÉRIOS PARA SELEÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Para seleção, análise e categorização dos dados coletados, identificamos, primeiramente, o perfil dos participantes e a utilização e entendimento sobre AVEA apontados através da aplicação de questionários. A partir das respostas do primeiro questionário, selecionamos para análise aquelas ferramentas no qual os entrevistados achavam importante e gostariam de ter disponível no *Moodle*. Partindo dessa demanda foram selecionados três *plugins* que atendessem os critérios e necessidades descritas nos questionários, sendo eles: *H5P*, *BigBlueButton* e *Level Up*.

Coletados os dados pela aplicação dos dois questionários diagnósticos, nas diferentes fases, os dados foram tabulados e organizados para análise. Em todas as fases do estudo os dados foram extraídos dos questionários diagnósticos gerados pela ferramenta formulários do Google, em que as respostas foram analisadas, gerados gráficos e interpretadas no formato resumo e individual. Posteriormente foram exportados no formato *xls* para a melhor análise e visualização, principalmente das questões abertas.

Como critérios para a seleção dos dados levou-se em conta a área de formação dos professores e pesquisadores, em que consideramos a área de Letras e respectivas literaturas e sua experiência com desenvolvimento de material didático digital. Para a testagem das novas funcionalidades customizadas no Moodle, levamos em consideração o nível de conhecimento dos participantes da pesquisa, bem como o conhecimento prévio dos participantes do NuPEAD sobre o processo de elaboração de material didático digital e gamificação, consolidadas pelo projeto LABEON, mais especificamente, considerando suas experiências com o desenvolvimento de atividades para o projeto English Online 3D (e-3D).

Ainda, baseamo-nos para a seleção dos três *plugins*, aqueles que apresentassem características que atendessem às demandas apontadas nos questionários diagnósticos, que incluem ofertar recursos que possibilitam mais interação/interatividade, gamificação e dinamicidade da apresentação do conteúdo. Nas etapas de testagem das novas ferramentas, foram elaboradas dezessete atividades com o *plugin H5P*, em diferentes níveis de

conhecimento do curso, em que para a criação destas, foram selecionadas pelos participantes onze ferramentas das 42 disponíveis pelo *plugin*, conforme tabela abaixo.

Tabela 1. Lista de atividades elaboradas com o H5P pelos participantes.

Descrição das Ferramentas	Descrição das Atividades	Níveis do Curso	Total de Atividades
Course Presentation	Welcome to e-3D	1	3
	About us		
	Let's check our tutors' profile?		
Audio Recorder	Record your self - presentation	1	4
	Introducing your relatives!	1	
	How does your bedroom look like?	3	
	Listening - Front yard	3	
Arithmetic Quiz	Math Time! Let's play with numbers?	1	1
Drag and Drop	Drag and Drop - Vocabulary	2	2
	How do you sayin English?	3	
Interactive Video	Interactive listening activity	1	1
Dialog Cards	What part of the house is it	2	2
	What part of the house is it	3	
Image Hotspots	Vocabulary about describing the room	3	1
Dictation	Dictation - Front yard	3	1
Speak the Words	Say the vocabulary	3	1
Speak the Words Set	Vocabulary test	3	1

Fonte: O autor.

Pode-se observar que as ferramentas mais utilizadas pelos participantes foram o *Audio Recorder* com quatro atividades desenvolvidas, seguido pelo *Course Presentation* com três. A preferência pela utilização das duas ferramentas justifica-se pelo fato de apresentarem recursos mais dinâmicos e interativos e que chamaram mais atenção dos participantes, pois com elas é possível explorar práticas de diferentes habilidades linguísticas, atividades estas importantes para o ensino de línguas.

Com base na escolha das ferramentas, os dados foram utilizados para elaboração do produto final desta pesquisa, no qual foi desenvolvido um tutorial interativo no formato de e-book, que será descrito no próximo capítulo dessa dissertação.

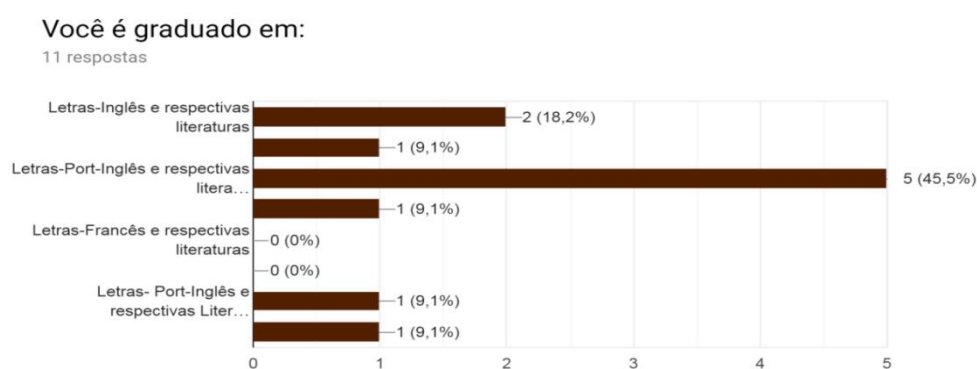
CAPÍTULO 3 DISCUSSÃO DOS DADOS COLETADOS E RESULTADOS

3.1 INVESTIGAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS RECURSOS DO MOODLE

Nesta seção apresentaremos os dados da primeira fase da Investigação e Avaliação dos Recursos do *Moodle*, tendo como base a pesquisa e análise dos *plugins* disponíveis. Tal fase consistiu em identificar o *Moodle* como plataforma flexível ao ensino de línguas e verificar o entendimento dos professores de línguas sobre a temática e recursos existentes. Esta fase inicial busca responder aos questionamentos levantados neste estudo, principalmente no que concerne a questão de como a plataforma *Moodle* pode ser customizada para potencializar o ensino de línguas Ead e implementações necessárias a fim de tornar o ensino mais dinâmico e interativo. O instrumento de investigação 1 constituiu-se de um questionário diagnóstico, no qual foi aplicado a 92 professores e pesquisadores da área de Letras. Destes, 11, 95% responderam ao questionário, constituindo nossa amostra de análise.

Dos professores analisados, a maioria deles possui graduação em Letras com habilitação em Português-Inglês, seguido aqueles com habilitação em Inglês representando 45,5% e 18,8% respectivamente (Gráfico 3). A área de atuação destes, abrange, em sua maioria professores de Escola Básica-Ensino médio, representando 46% dos entrevistados, seguido de professores de Escola Básica- Ensino fundamental, com 36% (Gráfico 4).

Gráfico 3. Área de formação dos participantes.

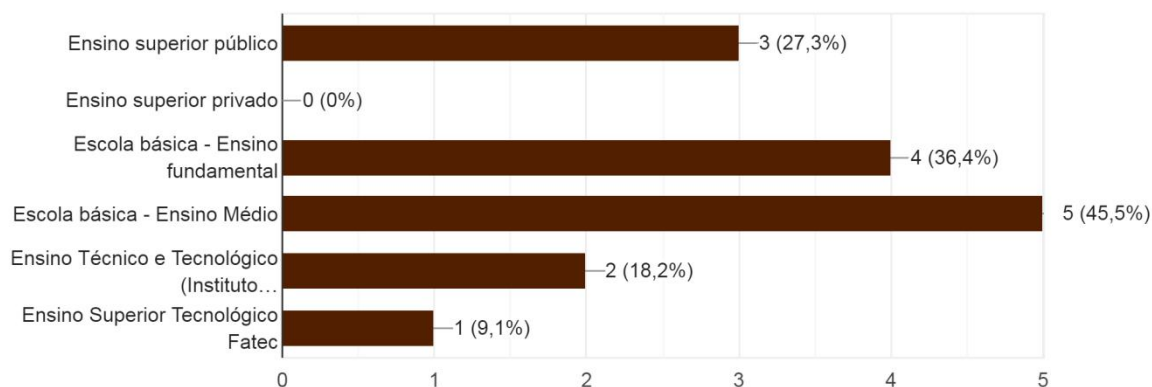


Fonte: O autor.

Gráfico 4. Área de atuação dos participantes

Você é professor(a) de línguas e atua em que contexto de ensino ?

11 respostas



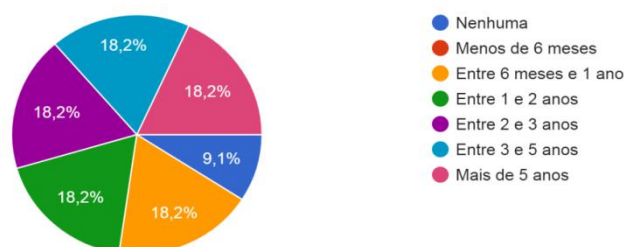
Fonte: O autor.

A maioria dos entrevistados apresenta experiência com o ensino de línguas na modalidade a distância, sendo que apenas 9,1 % destes nunca trabalharam nessa modalidade de ensino (Gráfico 5). Os participantes que utilizam a modalidade EAD possuem diferentes tempo de experiência com essa modalidade.

Gráfico 5. Experiência dos participantes com o ensino de línguas na modalidade a distância.

Qual sua experiência com ensino de línguas na modalidade a distância (EAD)?

11 respostas



Fonte: O autor.

No gráfico 5 é possível perceber a experiência dos participantes com relação ao ensino de línguas na modalidade a distância. Do questionário diagnóstico salientamos também

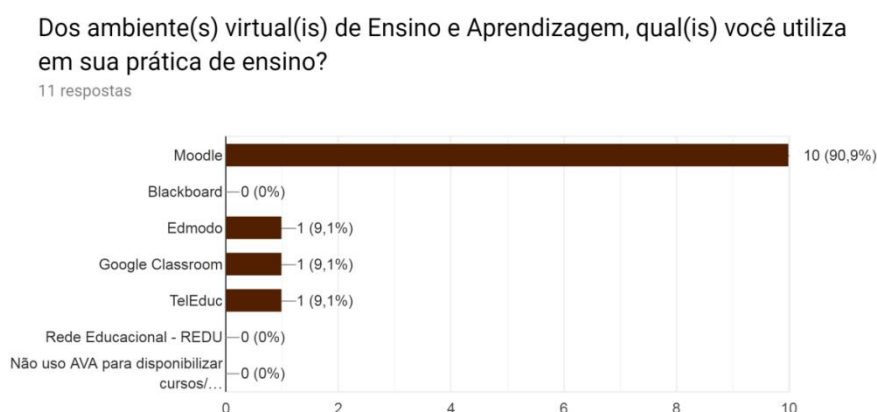
a opinião dos entrevistados ao relatarem sobre a importância do uso de AVEA no ensino de línguas, o que justifica também a necessidade de customização do *Moodle*:

“ Os AVAs são fundamentais no ensino de línguas EaD, pois permitem a inserção de materiais/unidades didáticas, além do uso de diferentes recursos como fóruns, questionários, etc., que influenciam de forma direta na aprendizagem discente. Além disso, os AVAs permitem a ocorrência de interações entre os envolvidos, sendo ela síncrona ou assíncrona, promovendo o desenvolvimento linguístico do estudante. ” (P#6);

“Considero imprescindível para o desenvolvimento de habilidades inerentes ao ensino - aprendizagem da Língua Inglesa, tais como listen, write and **speak**” (P#9);

Deste modo, percebe-se a importância de explorar ferramentas como AVEA no ensino, porém faz-se necessário investir na formação de professores para o ensino a distância, visto que é uma modalidade bastante promissora e que já tem sido utilizada por professores que atuam em diferentes contextos de ensino de línguas. Os AVEA têm sido uma valiosa ferramenta para o desenvolvimento de cursos na modalidade à distância, por possuírem diversos mecanismos que buscam virtualizar o ambiente de sala de aula (BALIERIO et al., 2017). Com relação aos ambientes virtuais utilizados na prática de ensino pelos professores entrevistados, 91% utilizam a plataforma *Moodle*, enquanto apenas 9% trabalham com as plataformas *Edmodo*, *Google Classroom* e *Teleduc* (Gráfico 6).

Gráfico 6. Ambientes virtuais de ensino e aprendizagem utilizados pelos participantes.



Fonte: O autor.

Corroborando com os dados encontrados nesta pesquisa, Santos et al. (2016) enfatiza também que o *Moodle* é um dos ambientes de aprendizagem virtuais mais utilizados pelas

instituições no Brasil, possibilitando a simulação de várias situações em sala de aula, fazendo “o gerenciamento dos participantes, relatórios de acesso e atividades, além de promover a interação entre alunos e docentes”, permitindo assim maior autonomia e aquisição de novas habilidades.

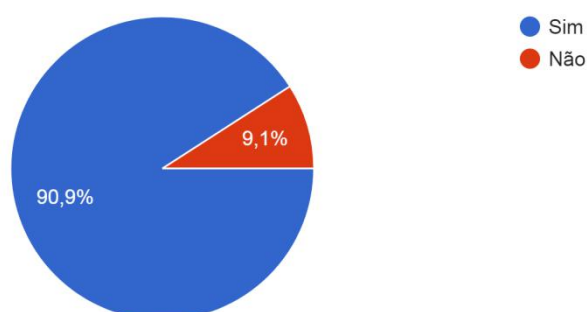
A maior utilização da plataforma *Moodle* verificada neste estudo pode ser em decorrência de facilidade de uso e ferramentas oferecidas por esta quando comparada às outras plataformas. Ainda, no tocante a aceitabilidade, estudos realizados por Santos et al. (2016) mostram que os alunos investigados percebem a plataforma *Moodle* sem muitas dificuldades de uso, possivelmente porque a mesma apresenta semelhanças com outras plataformas com as quais já estão familiarizados, por exemplo, as redes sociais *facebook* e *twitter*.

Quando perguntados com relação ao uso do *Moodle* especificamente para o ensino de línguas, 91% dos entrevistados utiliza ou já utilizou alguma vez (Gráfico 7). Contudo, um número considerável de professores, representando 36,4%, não fez capacitação para o uso desta plataforma (Gráfico 8).

Gráfico 7. Utilização do ambiente virtual de aprendizagem Moodle para o ensino de línguas EAD.

Você utiliza ou já utilizou o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle para o ensino de línguas EAD?

11 respostas

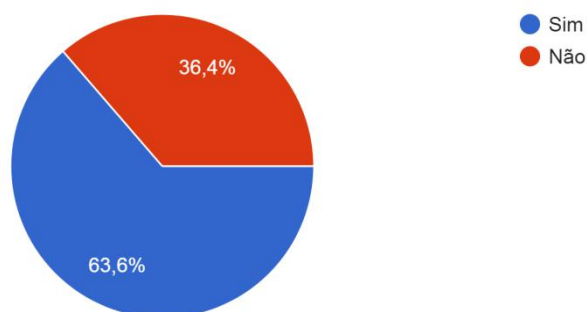


Fonte: O autor.

Gráfico 8. Capacitação dos participantes para a utilização do *Moodle*.

Você fez capacitação para o uso do Moodle?

11 respostas



Fonte: O autor.

Cabe ressaltar aqui a importância da apropriação do conhecimento e atualização por parte dos professores acerca do ambiente no qual já trabalham ou irão trabalhar. Discutimos anteriormente neste trabalho a evolução das ferramentas tecnológicas na área do ensino e a necessidade dos professores em acompanhar essa nova era digital. A capacitação dos professores para o uso da plataforma constitui-se numa ação de suma importância na busca por aperfeiçoar e qualificar os processos de ensino e aprendizagem, pois o domínio das ferramentas encontradas nas plataformas permitirá uma melhor e ampla utilização dos recursos disponíveis.

Para Silva et al. (2013), a qualidade do ensino de línguas na modalidade EAD depende da adequação das ferramentas tecnológicas para um ensino voltado para a interação e práticas languageiras. Ainda, Soares et al. (2018) salientam que o oferecimento de curso de formação no AVA *Moodle* para professores com tutoria e espaço para reflexão das práxis, pode proporcionar, além do contato destes docentes com as TIC, a possibilidade de um planejamento pedagógico integrado aos objetos de aprendizagem.

Santos et al., (2016) sugerem que ações específicas desenvolvidas pelas instituições para auxiliar professores podem melhorar a experiência dos alunos com plataformas virtuais. Os autores assinalam, ainda, ser de extrema relevância o treinamento prévio em ambientes virtuais como o *Moodle*, por exemplo, para seu efetivo uso, visto que este permite o ajuste de conteúdos e material de apoio.

A interface do *Moodle* para a elaboração de conteúdos e gerenciamento das atividades nos cursos de línguas on-line, na avaliação dos professores entrevistados, de modo geral é satisfatória. Podemos destacar, que para alguns, embora a plataforma *Moodle* seja boa e de linguagem fácil, ainda há necessidade de um aprimoramento ou adaptação para o uso no ensino de línguas.

Nos relatos, os professores entrevistados colocam que a plataforma é:

“ Amigável. Vem sendo aprimorada e contempla recursos e possibilidades de práticas pedagógicas efetivas. ” (P#5).

“ Acredito que a interface é acessível e de fácil exploração. Não há mistérios no moodle: tudo está bem detalhado e especificado. Entretanto, é evidente que o professor precisa ter um conhecimento básico sobre este AVA para poder explorá-lo da melhor maneira possível. ” (P#6);

“ Gostaria de mais recursos interativos e dinâmicos”; (P#7)

“Boa. Pode ser melhorada quando adicionado *plugins*, especialmente para gravação/reprodução de áudio e vídeo. ”; (P#11)

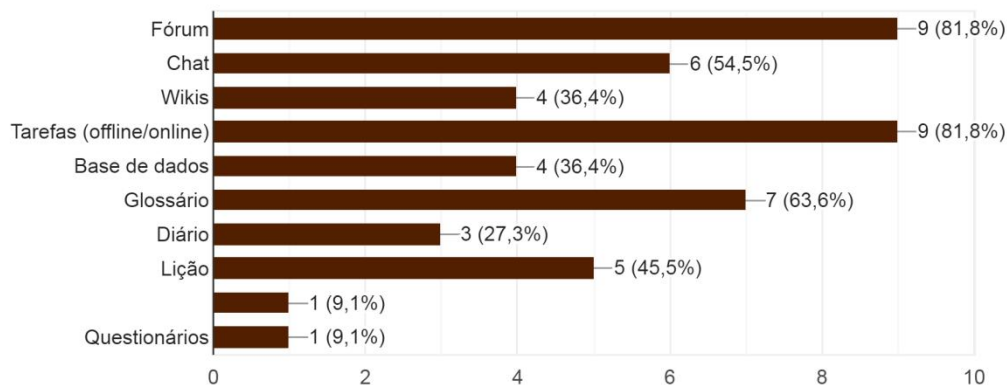
Percebe-se, desta forma, a utilidade desta plataforma para o ensino de línguas por parte dos professores. É importante considerar que, para explorar todas as potencialidades que o *Moodle* oferece e atender aos objetivos a que está se propõe no contexto do ensino, é imprescindível uma personalização/customização de acordo com as necessidades consideradas pelos professores e suas respectivas áreas.

Segundo Goes et al., (2017), em seu estudo analisando e associando as funcionalidades das ferramentas do *Moodle* com alguns recursos, técnicas, estratégias relevantes para o ensino online de línguas, os autores concluem que a plataforma *Moodle* permite a criação de um curso de Português como língua estrangeira capaz de desenvolver nos alunos as competências linguísticas para a aquisição de uma língua estrangeira. Contudo, reconhecem a falta de algumas ferramentas específicas, especialmente no quesito comunicação por meio da fala. No gráfico 9, destacamos os recursos e atividades disponíveis no *Moodle* que os entrevistados já utilizam. Fórum e tarefas (offline/online) estão entre os mais utilizados, representando 81,8% cada um. O Glossário é o segundo recurso mais utilizado, seguido do Chat, com 63,6% e 54,5% respectivamente. Questionários e outros como páginas de conteúdo, rótulos para módulo e avaliações configuram os percentuais mais baixos, sendo utilizados apenas 9,1%.

Gráfico 9. Recursos e atividades disponibilizadas no Moodle utilizadas pelos professores

Entre os recursos e atividades disponíveis no Moodle, selecione aqueles que você já utiliza

11 respostas



Fonte: O autor.

O fórum é apresentado no *Moodle* como uma atividade de discussão muito enriquecedora, contendo diversos tipos de estrutura. Suas mensagens podem apresentar diversos formatos e permite anexar documentos (SOARES et al., 2018). O autor coloca ainda que, diferente do chat, o fórum permite a comunicação assíncrona dos participantes, ou seja, de acordo com sua disponibilidade pessoal, não sendo necessário que todos estejam simultaneamente conectados.

A utilização do fórum no *Moodle* é destacada por Leffa et al. (2017), no qual discute os relatos de Costa et al. (2015) e Kalayci e Humiston, (2015), que mostram a preferência dos alunos pelo fórum ao quiz, instigados principalmente pela oportunidade de usar a língua, expressar suas ideias e interagir com os colegas. Contudo Leffa et al. (2017) observou em sua avaliação as preferências dos alunos na aprendizagem de línguas por quiz, questão dissertativa e fórum, sendo este último representando apenas 20% da escolha dos alunos. Contudo, a opinião dos participantes quanto aos recursos/ferramentas do *Moodle* que podem potencializar a motivação engajamento e interatividade do aluno com o AVEA, o quiz é o mais citado, representando 80%, conforme mostra o Gráfico 11.

Em nosso trabalho expomos a preferências dos professores quanto essa ferramenta usada na área de línguas, mostrando desta forma, que há uma divergência de opiniões entre a

utilização desses recursos, reforçando a ideia de que o planejamento e estudo das ferramentas disponíveis é imprescindível de acordo com a especificidade das áreas de ensino.

O recurso Tarefa, também, muito utilizado pelos professores entrevistados, é um módulo que permite ao professor pedir uma tarefa e depois atribuir diferentes tipos de feedbacks notas e comentários. Essa tarefa pode ser a realização de uma pesquisa, a escrita de algum texto ou um pedido de uma gravação de áudio ou vídeo referente ao conteúdo estudado etc. (GOES et al., 2017).

A preferência dos professores por esse recurso possivelmente se deve ao fato dessa ferramenta possibilitar um acompanhamento mais específico no estudo de línguas estrangeiras. Segundo Goes et al. (2017) o que mais chama a atenção nesse módulo, pensando no ensino de línguas, é o fato de permitir ao professor a possibilidade de acompanhar e avaliar a pronúncia, dicção, entonação, percebendo as facilidades e as dificuldades dos alunos na fala.

Quanto à gamificação no *Moodle*, os dados mostram, de forma geral, uma percepção positiva por parte dos professores, no qual acreditam ser uma estratégia interessante e motivadora, que permite a aprendizagem da língua estrangeira. Em seus relatos os entrevistados destacam:

“ Muito relevante e produtivo. ” (P#1)

“ Acredito que se trata de um recurso envolvente para o aluno, afinal, quem não gosta de games? Penso que se trata de uma forma de explorar o conteúdo gramatical e, ao mesmo tempo, promover a consciência estratégica do estudante. ” (P#6)

“ Gamificação estimula a aprendizagem. Incentiva o estudante a buscar o conhecimento. ” (P#8)

“ Estratégia que permite uma aprendizagem da língua de forma descontraída. ” (P#9)

“ Uma ótima estratégia para engajar os alunos nos processos de ensino e aprendizagem. (P#10)

“ Motivador, porém, pode incentivar uma lógica capitalista da competição e da meritocracia, em que "sabe mais" que "acumula" mais coisas; ou de quem é melhor é que está no topo do ranking. ” (P#11)

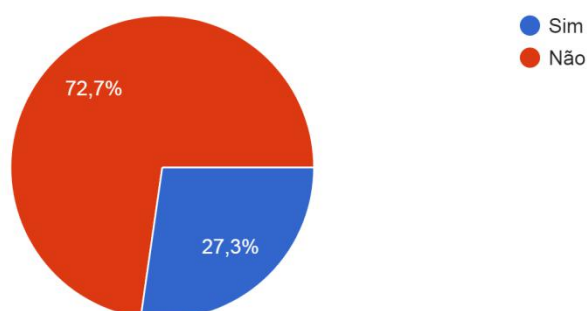
Embora a maioria dos professores considere importante a gamificação no ensino de línguas, uma pequena parcela destes utiliza as ferramentas do *Moodle* que exploram estratégias de gamificação, configurando 27, 3 % apenas (Gráfico 10). Quando perguntados sua opinião quanto aos recursos/ferramentas do *Moodle* que podem potencializar a motivação engajamento e interatividade do aluno com o AVA (Gráfico 11), a ferramenta Quiz se destaca, tendo preferência referente a 80%, seguida das ferramentas *HotPotatoes* e questionários, representando 60 e 50% respectivamente. Esses dados vão ao encontro dos resultados

observados por Leffa et al. (2017), já citado anteriormente, quando aponta que o Quiz foi a ferramenta preferencial por parte dos alunos entrevistados. Desta forma, evidencia que alunos e professores convergem quanto a preferência desta ferramenta.

Gráfico 10. Uso de estratégia de gamificação no Moodle pelos participantes

Você já utilizou (ou utiliza) alguma ferramenta para explorar estratégias de gamificação no Moodle?

11 respostas

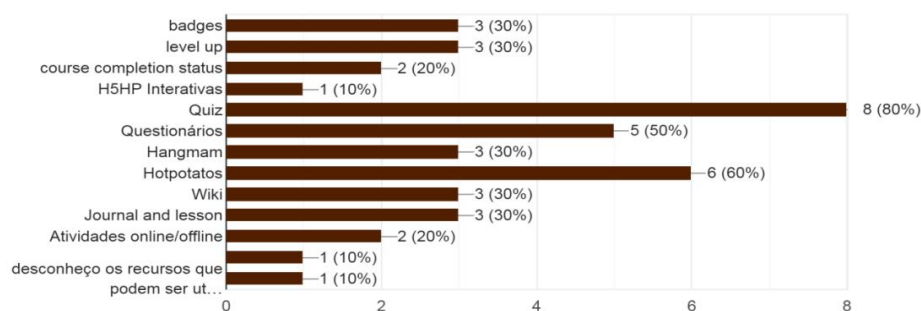


Fonte: O autor.

Gráfico 11. Opinião dos participantes quanto aos recursos/ferramentas do Moodle que podem potencializar a motivação engajamento e interatividade do aluno com o AVA.

Estudos prévios indicam que a gamificação pode potencializar a motivação, o engajamento e interatividade...aíxo, podem auxiliar nesse processo?

10 respostas



Fonte: O autor.

Segundo Silva (2018), como elemento de gamificação, a ferramenta Quiz permite diferentes abordagens. Pode ser usada para criar tarefas de perguntas e respostas com apelo

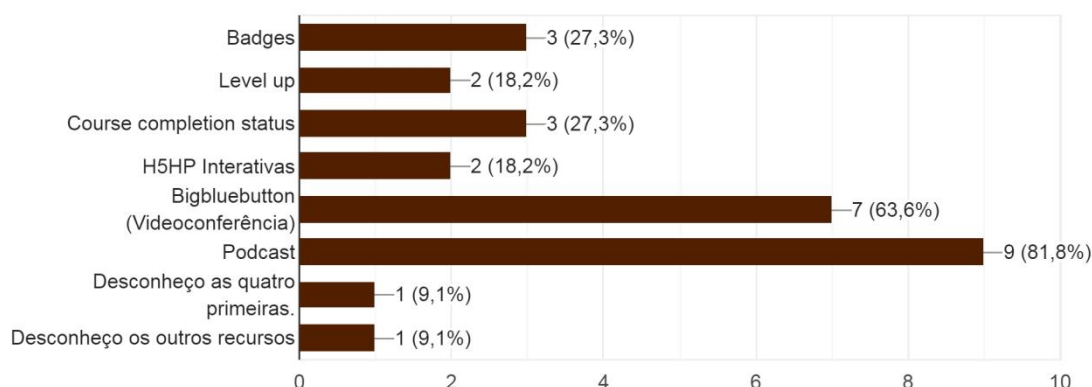
competitivo entre estudantes, seja de forma individual ou em equipes, ou com foco menos competitivo, permitindo que os jogadores disputem consigo mesmo, apelando para o espírito de realização e desenvolvimento. Desta forma, além de considerar os participantes e utilização de elementos de games, deve-se considerar o contexto educacional com o fim de direcionar objetivos, propostas e práticas, levando em conta as motivações e as habilidades a serem trabalhadas (CASTILHO, 2018).

Ao analisarmos as ferramentas nas quais os professores gostariam que fossem disponibilizadas para tornar o ensino de línguas mais dinâmico e gamificado, observa-se na Gráfico 12, que 81,8% destes citaram o *Podcast*. Essa ferramenta constitui-se em arquivos de mídia digital no formato de áudios e vídeos, podendo ser explorados em ambientes diferentes e permitindo maior flexibilidade durante as aulas, tanto na modalidade presencial como à distância (SOARES et al., 2018). Além desse recurso, o *BigBlueButton* foi escolhido por 63,6% dos professores entrevistados, sendo esta uma ferramenta de webconferência, o qual permite ministrar aulas ao vivo com chat integrado (BIGBLUEBUTTON, 2019).

Gráfico 12. Opinião dos participantes quanto as ferramentas que gostariam que fossem disponibilizadas no Moodle.

Além das ferramentas existentes no Moodle, quais você gostaria que fossem disponibilizadas para tornar o ...icado? Justifique sua resposta abaixo:

11 respostas



Fonte: O autor.

Com esses dados, percebe-se, que os professores das diferentes áreas de linguística entrevistados, embora apontem preferências em comuns, citam diferentes recursos que gostariam que fossem disponibilizados, possivelmente por apresentarem objetivos

diferenciados e específicos de acordo com a especificidade de cada área (Gráfico 12). Em seus relatos os professores consideram:

“Todas as alternativas têm propósitos diferentes e podem ser muito bem exploradas” (P#1)

“ Acho que as palavras dinamismo, interação e desafio resumem, pois certamente favorecem a motivação dos alunos. ” (P#2)

“ Acredito que ao introduzir a videoconferência em um game, o aluno se depararia com uma situação relacionada ao mundo real e se sentiria mais motivado para concluir as diferentes fases do game. Além disso, ele colocaria em prática o seu conhecimento linguístico. ” (P#6)

“ Elas proporcionariam a gamificação, a interação e participação mais ativa dos estudantes, incentivando-os a buscar mais novidades e conhecimento. (P#8)

“ O podcast permite ouvir informações, músicas, jogos e filmes em LI, portanto além de acesso a informações sobre várias partes do mundo, o aluno pode ouvir a língua ensinada. ” (P#9)

É possível destacar que a maioria dos professores percebe a importância dos recursos tecnológicos e a introdução de elementos de gamificação para favorecer a aprendizagem dos alunos, haja visto que já adotam algum tipo de recurso já disponível no *Moodle* para o ensino de línguas. Contudo com relação às ferramentas que utilizam elementos de gamificação, estas são muito pouco exploradas. Tal fato pode ser explicado por a plataforma não ter *plugins* específicos instalados, mas que possivelmente poderiam passar a ser usados visto o interesse e necessidade destes recursos apontadas nos relatos dos professores neste estudo e conforme pode ser visto no Gráfico 13.

Diante deste cenário, reforçamos a importância do estudo da customização do *Moodle* com *plugins* que ofereçam a possibilidade de criação das mais variadas atividades para o ensino de línguas e atendam às necessidades dos professores.

3.2 DESCRIÇÃO DE PLUGINS PARA CUSTOMIZAÇÃO DO MOODLE PARA O ENSINO DE LÍNGUAS

Conforme descrito neste trabalho, uma das vantagens do *Moodle* é a possibilidade de customização de sua interface. Entre suas características está a capacidade de trabalhar com códigos programados em páginas externas, alocados previamente em seus diretórios internos, instalados no diretório raiz (FICIANO, 2010). Ainda, segundo o autor, a liberdade de customização em determinadas linguagens e incorporação do produto final pela plataforma

transforma a produção de conteúdo pelos docentes e outros profissionais envolvidos, em um processo muito mais flexível e produtivo.

Dessa forma, para a customização do *Moodle*, pela incorporação de *plugins* específicos para a área de línguas, fez-se um estudo prévio das necessidades do curso de línguas estrangeiras a distância pelo grupo de pesquisa da Instituição (NUPEAD) e questionário diagnóstico com professores de línguas. A partir do estudo preliminar da plataforma já existente e análise da primeira fase da Investigação e Avaliação dos Recursos do *Moodle*, verificou-se quais *plugins* disponíveis seriam os mais adequados para customizar o ambiente para a área de línguas estrangeiras.

Dentre os *plugins* existentes, foram selecionados três *plugins*: *BigBlueButton*, *H5P* e *Level Up*, todos com características específicas, podendo também ser utilizados em conjunto, ampliando a criação de atividades com as mais diversas funcionalidades para potencializar o ensino de línguas. É importante ressaltar que na avaliação das respostas dos professores ao questionário diagnóstico, observou-se que, embora alguns professores tenham escolhido esses *plugins* selecionados como ferramentas para o ensino de línguas, estes não representaram a maior preferência, como é o caso do *H5P* e *Level Up*. Contudo a avaliação técnica, realizada por mim, profissional com experiência na área de tecnologia de informação na educação, indica que as ferramentas escolhidas pelos professores estão contempladas nos *plugins* selecionados, visto que são mais completos e dinâmicos atendendo as necessidades evidenciadas pelos professores na primeira análise.

As atividades de interesse apontadas separadamente pelos professores neste estudo como quiz, tarefas, lição, vídeos, chats, questionário, fórum entre outras, estão disponíveis em um único *plugin*, como o *H5P*, por exemplo, permitindo assim a construção de muitas atividades interativas ampliando os recursos que o professor pode utilizar. Nota-se que quando avaliados separadamente, essas atividades são apontadas como preferências dos professores, como é o caso dos dados mostrados no Gráfico 11 em que são apontados o quiz, *HotPotatos* e Questionários como preferências. Contudo, as características destes podem ser encontradas no *H5P* e serem usadas em conjunto no ensino de línguas.

Salienta-se ainda, que o *H5P* é pouco conhecido e escassos são os materiais na literatura sobre essa ferramenta aplicada ao ensino. Frente aos vários recursos de interesse que esta apresenta e seu grande potencial para contribuir no ensino, esta ferramenta constitui-se em uma estratégia promissora na área da educação, podendo ser fortalecida quando da apropriação do conhecimento de seus recursos por parte dos professores e alunos.

Além disso, a esses recursos/tarefas podem ser ainda adicionados elementos de gamificação, através do *plugin Level Up*, contemplando outra estratégia de ensino de interesse dos professores. Conforme já citado anteriormente nos relatos dos professores, estes consideram as estratégias de gamificação uma ferramenta poderosa para potencializar o ensino de línguas, porém a maioria não utiliza esse recurso. Nesse sentido o *Level Up* apresenta o recurso de pontuação por níveis, em que a cada nível alcançado, o aluno ganha uma pontuação e acesso para as atividades desbloqueadas, instigando o aluno a alcançar todos os níveis (SILVA, 2018). Ainda, a opção de personalizar as regras desta atividade (MONTEIRO, 2017) pode contribuir para adequação dos objetivos dessa atividade no ensino de uma língua estrangeira, potencializando desse modo a aprendizagem.

Já para o recurso de webconferência foi selecionado o *plugin BigBlueButton*, ferramenta que oferece meios para a criação de aulas ao vivo com chats, incluindo gravação de aulas, compartilhamento de tela e diversos outros recursos. Esse *plugin* teve a segunda maior preferência pelos professores, depois do *PodCast*, evidenciando o interesse destes para a utilização do *BigBlueButton* na plataforma *Moodle*. Neste sentido, conceituaremos brevemente os *plugins* selecionados como recurso para uso nas práticas de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, conforme sugere este estudo:

- Bigbluebutton - Webconferência

O *BigBlueButton* é um sistema de webconferência de código aberto e gratuito. Trata-se de uma ferramenta de reunião ou encontro/aprendizado on-line que reúne diversos recursos de compartilhamento como áudio, vídeo, textos, arquivos e apresentações e que permite a integração com o AVA *Moodle*, ou seja, é possível acessá-la diretamente pelo *Moodle* (MANZAN et al., 2018), sem ter que utilizar outro aplicativo.

O objetivo do *BigBlueButton* é capacitar instrutores a envolver o aluno remoto em uma experiência de aprendizado on-line de alta qualidade (BIGBLUEBUTTON, 2019). Em uma sessão *BigBlueButton*, há dois usuários, um deles que normalmente é o aluno, pode conversar, enviar/receber áudio e vídeo, responder as enquetes, exibir um *emoji*¹² e controlar a área de apresentação, devendo esta última ação receber permissão do professor.

¹² <https://pt.wikipedia.org/wiki/Emoji>

Outro usuário é o chamado moderador, normalmente o professor, que tem como recursos a ativação e desativação dos áudios, opção de bloqueio de ações e é ele quem atribui o papel de apresentador aos alunos (BIGBLUEBUTTON, 2019).

- H5P - Conteúdo Interativo

O *H5P* é uma estrutura de colaboração de conteúdo gratuita e de código aberto baseada em *JAVASCRIPT*¹³. O *H5P* é uma abreviatura de *HTML5*¹⁴ e visa facilitar a criação, partilha e reutilização de conteúdo *HTML5* interativo (H5P 2019), onde cada tipo de conteúdo é uma coleção de arquivos *HTML*, *CSS* e *JAVASCRIPT* compactados juntos. O conteúdo interativo pode ser compartilhado entre uma grande variedade de sites e plataformas. Atualmente existem quatro integrações de plataforma, uma para *Drupal*¹⁵, *WordPress*¹⁶, *Tiki*¹⁷, e uma para o *Moodle*.

Ainda, é possível fazer a incorporação do *H5P* em qualquer site, bastando introduzir um código fonte de incorporação. Pelo uso do módulo de atividades do *H5P*, o usuário pode criar conteúdos interativos como vídeos, conjunto de perguntas, perguntas de arrastar e soltar, múltipla escolha, reconhecimento de voz onde é possível setar 123 linguagens de entrada de fala, apresentações e vários outros. Esse *plugin* permite a combinação de vários tipos de conteúdos disponíveis combinando-os entre si. O *H5P* possui quarenta e dois tipos de atividades disponíveis conforme citado abaixo:

Quadro 1. Lista de ferramentas disponíveis no H5P.

Atividade	Descrição
Accordion	Crie ítems expansíveis empilhados
Agamotto	Crie uma sequência de imagens que mudam
Arithmetic Quiz	Criar testes aritméticos baseados em tempo

¹³ <https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

¹⁴ <https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML5>

¹⁵ <http://www.drupal.com/>

¹⁶ <https://br.wordpress.org/>

¹⁷ <https://tiki.org/>

Audio Recorder	Crie uma gravação de áudio
Chart	Gere rapidamente gráficos de barras e pizza
Collage	Crie uma colagem de várias imagens
Column	Layout da coluna para o conteúdo do H5P
Dialog Cards	Crie cartões de torneamento baseados
Dictation	Crie um ditado com feedback instantâneo
Documentation Tool	Crie um assistente de Avaliação
Drag and Drop	Crie tarefas de arrastar e soltar com imagens
Drag the Words	Criar tarefas de arrastar e soltar com base em palavras
Essay	Crie redação com feedback instantâneo
Fill in the Blanks	Preencha os espaços em branco
Find Multiple Hotspots	Encontre vários pontos de acesso
Find the Hotspot	Criar um ponto de acesso de imagem
Flashcards	Crie flashcards modernos e elegantes
Guess the Answer	Crie uma imagem com um botão de pergunta e resposta
Iframe Embedder	Incorporar a partir de uma URL
Image Hotspots	Crie uma imagem com vários pontos de acesso
Image Juxtaposition	Crie imagens interativas
Image pairing	Arraste e solte o jogo de correspondência
Image Sequencing	Coloque as imagens na ordem correta
Image Slider	Crie facilmente um slide de imagem
Impressive Presentation (ALPHA)	Crie uma apresentação de slides com efeitos
Mark the Words	Crie uma tarefa onde os usuários destacam as palavras corretas
Memory Game	Crie um jogo clássico de emparelhamento de imagens
Multiple Choice	Crie perguntas flexíveis de múltipla escolha
Personality Quiz	Crie questionários de personalidade

Questionnaire	Crie um questionário para receber feedback
Quiz (Question Set)	Crie uma sequência de vários tipos de pergunta
Single Choice Set	Crie perguntas com uma resposta correta
Speak the Words	Crie suas próprias perguntas e faça o usuário responder com sua própria voz
Speak the Words Set	Crie uma série de perguntas respondidas pelo usuários com sua voz
Summary	Crie tarefas com uma lista de instruções
Timeline	Crie uma linha do tempo com eventos multimidia
True/False Question	Criar perguntas verdadeiras / falsas
Virtual Tour (360)	Crie ambientes 360 interativos
Interactive Video	Crie vídeos enriquecidos com interações
Course Presentation	Crie uma apresentação com slides interativos
Branching Scenario (beta)	Crie dilemas e aprendizado
Advanced fill the blanks	Preencha as palavras que faltam

Fonte: O autor.

- Level Up - Gamificação

Um dos principais e mais usados *plugins* relacionados com gamificação aplicada ao Moodle, é o *Level Up*. Apresenta como função a gestão dos níveis do sistema gamificado e dos pontos que serão atribuídos a cada tarefa que o aluno realizar (MONTEIRO, 2017).

De acordo com Monteiro (2017, p.34) o uso desse *plugin* permite as seguintes ações:

- Definir o número de níveis e pontos de experiência necessários obter em cada um deles para passar para o próximo nível;
- Definir os pontos de experiência atribuídos a cada tarefa;
- Detectar o aluno que realizou determinada tarefa e atribui automaticamente os pontos;
- Obtenção de relatório dos níveis e da pontuação geral dos alunos;
- Recebimento de mensagens, por parte dos alunos, o subirem de nível;

❑ Visualização do ranking dos alunos.

É possível destacar nesse *plugin*, a autonomia para definir o número de pontos para cada ação realizada pelo jogador, podendo assim, personalizar as regras padrão já existentes (MONTEIRO, 2017). Esses recursos de pontuação e níveis são bastante conhecidos em jogos, podendo ser aplicado para motivar usuários através da competição, promovendo a disputa por níveis cada vez mais altos, ou instigando-os a alcançar todos os níveis possíveis e ganhar acesso a todas as atividades bloqueadas (SILVA, 2018). Salienta-se a variedade de recursos deste *plugin* para utilização pelo professor, contudo, há ainda recursos extras que somente são acessados mediante pagamento. Embora esse possa ser um empecilho, não deixa de viabilizar o acesso às interessantes funcionalidades abertas, os quais, como discutido acima, promovem a ampliação de recursos de aprendizagem.

3.3 TESTAGEM DE NOVOS PLUGINS NO MOODLE PELOS PARTICIPANTES DO NUPEAD

Para a testagem das novas funcionalidades customizadas no *Moodle*, levamos em consideração o nível de conhecimento dos participante da pesquisa, bem como o conhecimento prévio dos participantes do NuPEAD sobre o processo de elaboração de material didático digital e gamificação, consolidadas pelo projeto LABEON, mais especificamente pelo desenvolvimento de atividades para o projeto English Online 3D (e-3D)¹⁸.

Para instruir os participantes quanto aos novos recursos, foi elaborado um material instrucional (tutorial), como produto desta pesquisa, para prover suporte aos professores em formação inicial ou continuada, que estivessem interessados em customizar a plataforma com os recursos disponibilizados. As testagens ocorreram em sete encontros, realizados de forma presencial e a distância, os quais serão detalhados conforme segue abaixo:

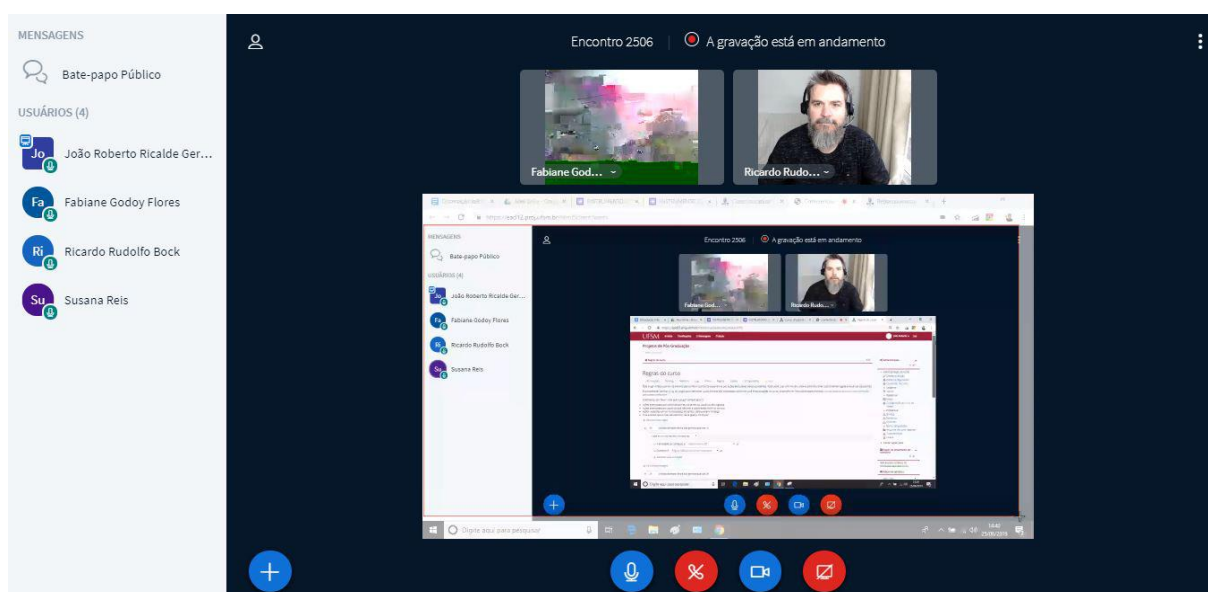
Testagem 01: Para essa testagem foi realizado um encontro no dia 12 de março de 2019, a distância, com a finalidade de testar as funcionalidades do *plugin BigBlueButton*. A testagem possibilitou perceber as potencialidades da ferramenta, a qual permitiu estabelecer conexão e interação entre os quatro participantes, localizados em locais e cidades distintas,

¹⁸ <http://coral.ufsm.br/labeon/index.php/projetos/>

estando um em Bagé- RS, outros em Santa Maria -RS, estando um em sua residência e os outros dois na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

A testagem deste recurso é de extrema importância no ambiente educacional, principalmente se tratando de ensino a distância e ensino de línguas, foco deste estudo. A Figura 3 demonstra a tela de conexão dos participantes utilizando o referido *plugin*.

Figura 3- Tela de testagem BigBlueButton



Fonte: O autor.

Foram exploradas diversas funcionalidades do *plugin*, tais como compartilhamento de tela, apresentação individual e modo compartilhado (Multiusuário), alteração de apresentador, bate papo público e privado, gravação da webconferência, entre outros. Todas essas ferramentas apresentaram comportamento estável durante o tempo de testagem, o qual teve duração de aproximadamente duas horas. Os participantes conseguiram trabalhar de forma efetiva em todas as funcionalidades testadas, facilitadas a partir da leitura prévia do material instrucional e por sua interface intuitiva, possibilitando melhor compreensão e uso do sistema. Apenas um participante teve dificuldade com a configuração do microfone, porém foi identificado que seu computador apresentava problemas de configuração do *headset*¹⁹.

Segundo Manzan et al. (2018), o uso de ferramentas como webconferência, embora ainda apresentem obstáculos, esta é bem sucedida, principalmente, em virtude de aproximar professores e estudantes, oportunizando, desta forma, momentos reais de mediação

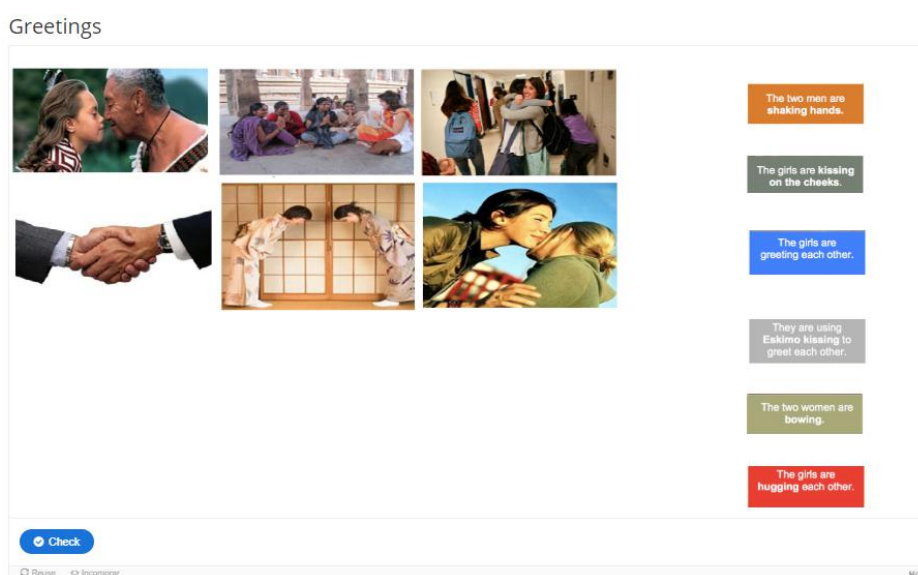
¹⁹ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Headset>

pedagógica. Em seu trabalho, o autor estuda as contribuições da ferramenta *BigBlueButton* para a aprendizagem dos estudantes do curso de Licenciatura em Matemática e evidencia o êxito desse recurso. Ressaltam ainda, que antes do uso da Webconferência, não ocorria interação entre alunos de polos distintos, mas no decorrer das aulas, estes passaram a trocar informação e conhecimento em tempo real.

Ainda, o *BigBlueButton* permite àqueles alunos que não tenham assistido alguma aula, a visualização posterior desta, visto que aceita a gravação do conteúdo.

Testagem 2: Realizada no dia 19 de março de 2019, onde avaliou-se o plugin H5P. Foram discutidas e solucionadas dúvidas dos participantes quanto a testagem preliminar da elaboração de uma atividade de língua estrangeira usando o recurso H5P. Além disso, nesta oportunidade, foi criado um grupo via *WhatsApp*²⁰ para solucionar possíveis dúvidas para além dos encontros presenciais. O *H5P* apresenta 42 opções de conteúdo, estes reportados anteriormente (ver página 58), os quais os participantes optaram por aqueles que melhor atendiam às estratégias de ensino específicas de suas áreas e níveis. Neste encontro iniciaram-se as discussões sobre obstáculos que pudessem ter sido encontrados no desenvolvimento das atividades. Entre as funcionalidades do H5P, o participante A reportou que encontrou dificuldade em realizar atividades de vocabulários e imagens através da funcionalidade do *H5P drag and drop* (FIGURA 4).

Figura 4 - Atividade utilizando recurso H5P Drag and Drop



Fonte: O autor.

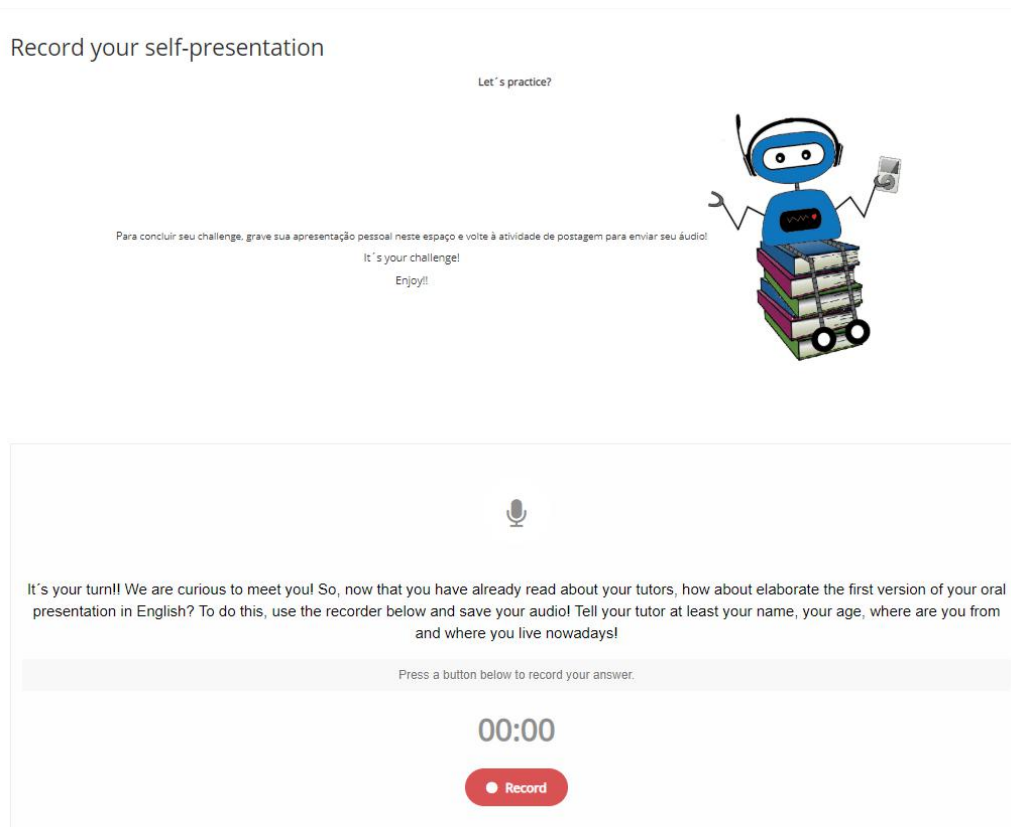
²⁰ <https://pt.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>

Neste momento identificou-se que a não leitura do material instrucional referente a este recurso trouxe maior grau de dificuldade para a compreensão do uso e desenvolvimento das atividades, bem como o planejamento da supracitada proposta de atividade. Relatou-se ainda, pelo participante, que o recurso permite apenas um tipo de atividade com a possibilidade de uso de uma única imagem e não com várias.

Dentro deste contexto foi realizada uma análise da atividade planejada e discussão de soluções para o uso de várias imagens, indicando assim estratégias de uso de imagens conjuntas em um único arquivo, como ilustra a Figura 4.

Testagem 3: Foi realizada no dia 14 de maio de 2019, e esta testagem teve como objetivo dar continuidade aos testes preliminares e criação das unidades do curso. Esta etapa foi testada apenas pelos participantes A e B as ferramentas do H5P de gravação de áudio “Audio Recorder” (Figura 5), conjunto de escolha única “Single Choice Set” (Figura 6), Apresentação de curso “Course Presentation” (Figura 7) e vídeo interativo “Interactive Video” (Figura 7), conforme descritas abaixo.

Figura 5 - Atividade utilizando recurso H5P Audio Recorder



Fonte: O autor.

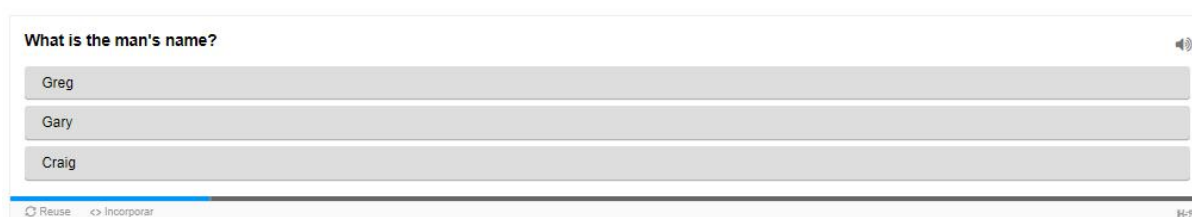
A funcionalidade *H5P Audio Recorder* permite gravar sua voz e reproduzi-la imediatamente ou baixar o arquivo de áudio na extensão .wav para uso futuro. Contudo, os participantes A e B relataram que essa ferramenta poderia ser melhor aproveitada, caso fosse possível o aluno encaminhar sua gravação diretamente por meio da atividade produzida.

Atualmente para o envio da gravação pelo aluno, é necessário que o professor elabore outra tarefa concomitante a essa atividade para possibilitar o envio do áudio gravado. Em vista disso, os participantes consideram que neste formato, o número de interações com o sistema torna-se mais trabalhoso e cansativo para os alunos.

Figura 6. Atividade utilizando recurso H5P Single Choice Set

Listening Activity 1

In this activity you are going to listen a self-introduction that is available here. Listen to it and answer the following questions.



What is the man's name?

Greg

Gary

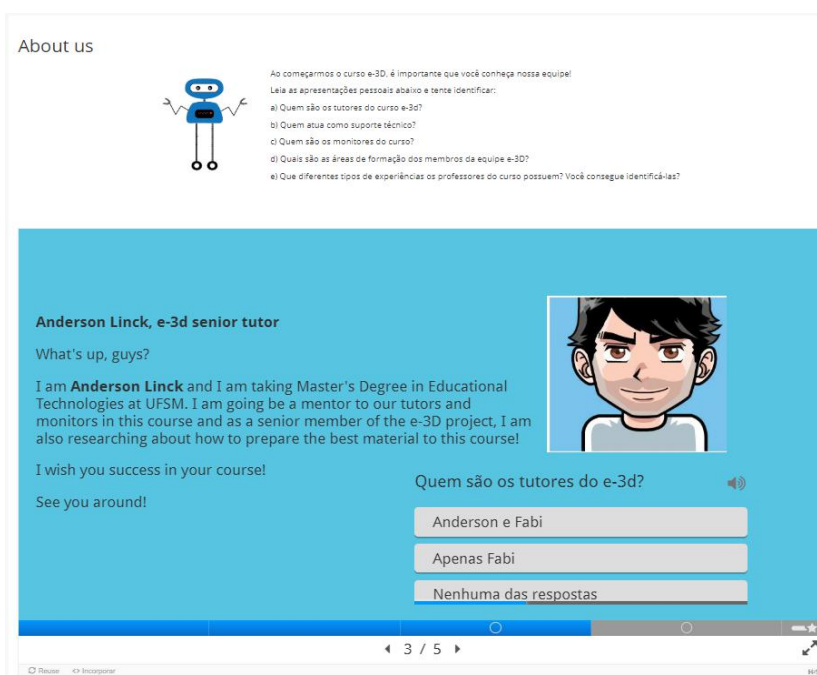
Craig

Reuse Incorporar H5P

Fonte: O autor.

A funcionalidade do *H5P Single Choice Set* fornece um conjunto de opções únicas permitindo que os professores criem conjuntos de perguntas com uma alternativa de resposta correta por pergunta. Ao responder e enviar as perguntas da atividade, o aluno recebe um feedback imediato de cada resposta. A importância dessa atividade foi descrita pelos participantes como uma ferramenta que pode ser usada conjuntamente ou posteriormente a apresentação de um conceito, conteúdo ou explicação realizada pelo professor, pois com ela pode-se verificar o entendimento do aluno quanto ao assunto abordado. Esse recurso é interessante para colocar em testagem tarefas de compreensão auditiva.

Figura 7. Atividade utilizando recurso H5P Course Presentation



Fonte: O autor.

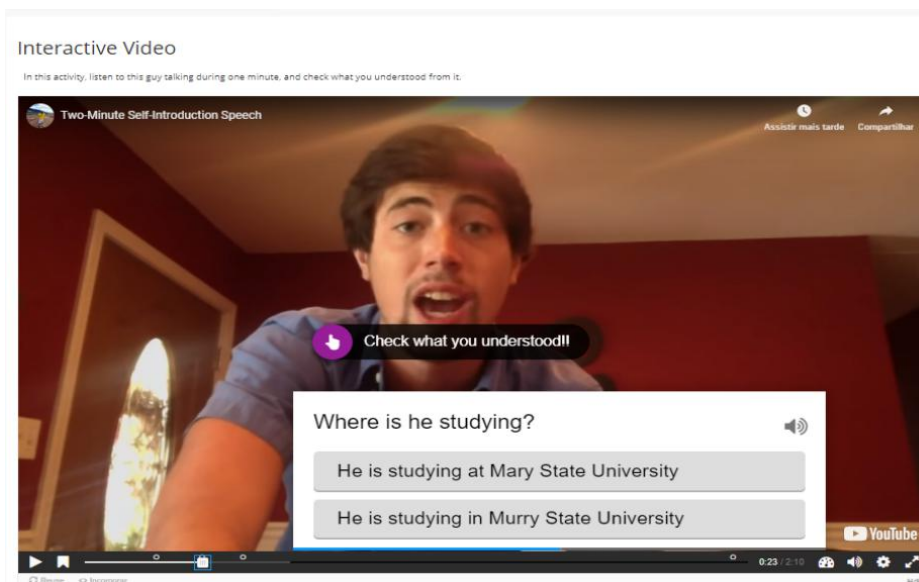
O *H5P Course Presentation* consiste em disponibilizar a criação de apresentações no formato de slides com multimídia, texto e muitos outros tipos diferentes de interações, como resumos interativos, perguntas de múltipla escolha e vídeos interativos. Nesse formato e atividades, os alunos podem experimentar novos materiais de aprendizagem interativos e testar seus conhecimentos e memória.

Esse recurso inclui uma ferramenta de criação baseada em arrastar e soltar, o que facilita a elaboração do conteúdo por parte dos professores. Um uso típico da atividade é usar alguns slides para apresentar um assunto e segui-los com mais alguns slides em que o conhecimento do usuário é testado. As funcionalidades podem, no entanto, ser usadas de muitas maneiras diferentes, como no caso específico ilustrado na Figura 18, em que foi proposta a apresentação da equipe do curso e-3d, que antes era feita de forma estática em uma página do *Moodle*. Com o uso do plugin, essa apresentação está mais interativa e dinâmica, com a migração realizada pelos participantes com o uso deste recurso.

Já o *H5P Interactive Video* fornece aos professores uma forma interativa para elaboração de material didático digital, pois permite a criação e edição de vídeos, em que várias outras funcionalidades do H5P, tais como questões de múltiplas escolhas com uma ou mais opções corretas, respostas livres, preencha os espaços em branco, arrastar e soltar,

resumos, questões de escolha única, marque as palavras, arrastar e soltar texto, imagens, tabelas, etiquetas, textos e links, podem ser inseridas nos vídeo.

Figura 8. Atividade utilizando recurso H5P Video Interactive



Fonte: (<https://youtu.be/NO82Vtwa0Fs>)

Diferentes tipos de perguntas podem ser configuradas para executar um comportamento adaptável, o que significa que uma resposta correta pode fazer com que o usuário pule para um local especificado no vídeo, enquanto uma resposta incorreta poderia levar o usuário a outro lugar do vídeo. Normalmente, o envio de uma resposta errada fará com que o usuário seja direcionado para o local no vídeo em que a resposta à pergunta é apresentada. Na atividade ilustrada na figura acima, elaborada pelos participantes, um vídeo armazenado no youtube²¹ foi linkado e inseridas interações em determinado espaço de tempo, as interações têm o intuito de trazer verificar o entendimento do aluno através da visualização do vídeo, bem como sua participação instigadas pelas interações com o vídeo.

A possibilidade da interação em um vídeo, por meio desse recurso, apresenta-se como uma ferramenta de extrema relevância para o ensino de línguas, por potencializar e dinamizar a aprendizagem. Vale ressaltar que, vídeos disponibilizados no *Youtube*, por exemplo, podem contribuir com a aprendizagem, porém, apenas assistir esses vídeos, podem tornar os alunos meros espectadores passivos. Neste contexto, a construção de atividades interativas, como

²¹ <https://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>

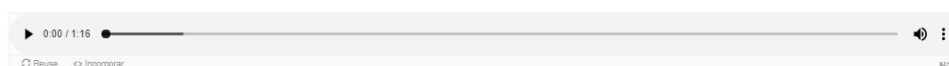
vídeos adaptados para o ensino de línguas, permite com que o aluno se torne um sujeito ativo na construção do conhecimento. Afonso et al. (2018) ao estudar uma abordagem de ensino com suporte na aprendizagem ativa observou que o uso de vídeos reais proporcionou uma diferente interatividade voltada à construção do conhecimento, inovando na prática docente e favorecendo a aprendizagem de alunos na área de física.

Testagem 4 e 5: Teste de Novas funcionalidades de extrema relevância para o ensino de línguas como atividades de compreensão e produção oral (listening e speaking) com reconhecimento de voz (Figura 9 e 10) também foram avaliadas. A partir dessa ferramenta, o professor tem a possibilidade de ampliar substancialmente a aprendizagem, bem como a forma de avaliar. Desta forma, o professor consegue, em atividades on line, avaliar a compreensão e oralidade do aluno na língua estrangeira. Além desses recursos, a ferramenta ditado “Dictation” (Figura 11) também foi testada, sendo todas estas consideradas importantes para o ensino de línguas.

Figura 9. Tela inicial da atividade H5P com recurso Áudio

Listening - Front yard

Listen to a description of a front yard. When you are done, go to the next activity.



Fonte: O autor.

Figura 10. Atividade utilizando recurso H5P Speak the Words

Say the vocabulary

Based on the vocabulary you've learned on this unit, respond the questions below by recording the word being described on each item.

A private box into which mail is delivered, especially one mounted on a post at the entrance to a person's property.

🔊 Push to speak

Reuse <> Incorporar H5P

Fonte: O autor.

O recurso *Áudio* é uma atividade em que é possível efetuar o envio de arquivos de áudio, podendo ser explorada de diversas formas. É possível a criação de áudios, no qual instiguem os alunos a responder perguntas e/ou sugerir opinião. Já o recurso *H5P Speak the Words* é um tipo de conteúdo de reconhecimento de voz baseado em *HTML5* que permite aos professores elaborarem uma pergunta que deve ser respondida com a própria voz do aluno. O conteúdo “Speak the Words” é criado usando apenas um navegador da web em plataformas suportadas pelo H5P (H5P, 2019).

Figura 11. Atividade utilizando recurso H5P Dictation

Dictation - Front yard

Listen to the audio samples and write it down.

🔊 🌤️

🔊 🌤️

🔊 🌤️

✔️ Check

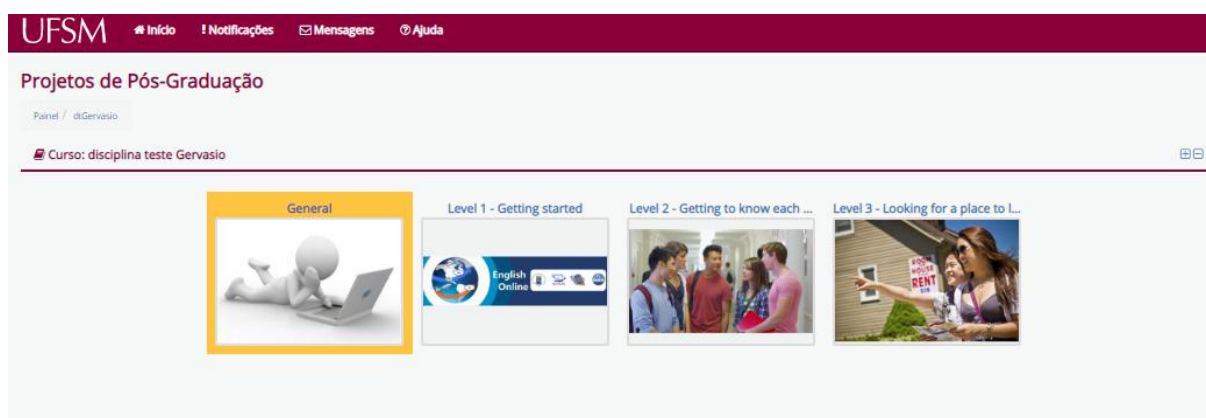
Reuse <> Incorporar H5P

Fonte: O autor.

A funcionalidade *Dictation* tem como finalidade testar os conhecimentos de escuta e escrita, pois permite adicionar amostras de áudio para ditar e inserir a transcrição correta. Dessa forma, os alunos podem ouvir as amostras e digitar o que ouviram em um campo de texto, sendo as respostas avaliadas automaticamente (H5P, 2019). Se tratando do ensino de línguas, essa ferramenta pode se tornar um grande facilitador do feedback instantâneo, visto que amplia as possibilidades de aprendizagem e, também, de avaliação do conteúdo, pois dentre as habilidades da compreensão de uma língua estrangeira, desenvolver as habilidades de escuta e escrita são imprescindíveis.

Testagem 6: Finalizada a criação e testagem das atividades, os participantes efetuaram o planejamento e organização dos conteúdos em três diferentes níveis de conhecimento, denominados “Level 1 - Getting started”, “Level 2 - Getting to know each other” e “Level 3 - Looking for a place to live”, (Figura 12). Tal planejamento é embasado no projeto do Curso English Online e3D, no qual preconiza a produção de conteúdos que contemplem práticas inovadoras de ensino de linguagem, principalmente explorando as particularidades do contexto digital. Neste cenário, a separação em níveis, das atividades testadas, se fez necessária para proceder estratégias educacionais que utilizem elementos de gamificação. Essa testagem e organização é fundamental para subsidiar a fase seguinte deste trabalho, no qual serão inseridas as etapas de gamificação.

Figura 12. Níveis de aprendizagem



Fonte: O autor.

Testagem 7: A testagem da gamificação nos níveis foi realizada após elaboradas as atividades na plataforma pelos participantes, utilizando os plugins já descritos anteriormente, onde procedeu-se a introdução de elementos de gamificação nessas atividades.

É importante destacar que as estratégias de gamificação previstas para o curso e-3D, incluem desde uma narrativa e os demais elementos de gamification tais como badges, níveis e pontuação. De acordo com a coordenadora do projeto “há uma narrativa que contextualiza o aluno no curso, e busca engajá-lo no curso, a fim de resolver o seu problema principal que é praticar o uso da língua inglesa” (REIS, 2019²²). Além disso, conforme salienta a autora em

²² Em entrevista oral, julho de 2019.

entrevista “planejamos que houvesse a conquista de pontos pelo aluno a partir do seu engajamento e resolução dos desafios propostos”.

Evidenciamos ainda que toda a ação do aluno no curso, seja nas aulas presenciais ou a distância deveria ser valorizado, buscando com isso fomentar o autismo, a cooperação e a colaboração, recompensando o aluno por seu engajamento (GOMES, 2017; GOMES; REIS, 2019). Na figura 24, é possível verificar as pontuações de acordo com os níveis. Nessa etapa do desenvolvimento de gamificação, foram atribuídas pontuações para cada nível, em que ao realizar as atividades, o aluno receberá uma pontuação x e ao alcançá-la poderá prosseguir para o próximo nível. Por exemplo, a figura 13 mostra que o aluno parte do nível 1, no qual inicia com pontuação zero. Ao realizar as atividades e atingir a pontuação 150, o aluno estará apto e terá acesso às atividades do segundo nível e, assim consecutivamente.

Figura 13. Níveis de pontuação Level up

Nível #1	Pontos requeridos	0
Nível #2	Pontos requeridos	150
	Descrição do nível	You are a beginner!
Nível #3	Pontos requeridos	420
	Descrição do nível	The Connector
Nível #4	Pontos requeridos	700
	Descrição do nível	Exchange Student

Fonte: O autor.

Cada nível constituiu-se de um conjunto de atividades elaboradas de acordo com o grau de dificuldade desta etapa, explorando diversos recursos dos novos *plugins* disponíveis na plataforma, conforme o planejamento dos participantes da pesquisa. Relembramos que esse planejamento baseia-se no Curso e-3D mencionado anteriormente. Dentro do nível, cada atividade apresenta pontuações com pesos diferentes, conforme é demonstrado na Figura 14.

Nessa figura exemplificamos as regras para atribuição de pontos de atividades do nível 1 denominado Level 1- Getting started. Na tela de configuração de regras podemos observar que para a atividade *Record yourself -presentation*, que utiliza a funcionalidade do *H5P Audio Recorder* foram atribuídos 6 pontos, assim como a atividade de webconferência, que utiliza o *plugin BigBlueButton* foram atribuídos mais 6 pontos.

Figura 14. Tela de configuração das regras de atribuições de pontos às atividades.



Fonte: O autor.

De acordo com Gomes (2017), dentre os modelos pedagógicos que orientam a prática de ensino, o motivacional gamificado surge como de extrema relevância. Por outro lado, em seu estudo, o autor propõe o modelo design com gamification, indicando ser esta uma opção diferenciada e inovadora para cursos a distância, visto que adota elementos de jogos atrativos ao usuário. Essa proposta de design, segundo Gomes (2017, p. 13):

tem como base o ciclo de reprodução do material digital (REIS; GOMES, 2014), o uso de elementos (intrínsecos e extrínsecos) do design de jogos digitais (LOPES, TODA; BRANCHER, 2015) e a definição de design proposta por Filatro (2008).

Gomes (2017), ainda, evidencia que essa proposta de design com gamification pode estimular, engajar e motivar os participantes na execução de tarefas em cursos online. O autor

cita estudo de McGonigal (2012, p.30), que reporta que todos os jogos compartilham características como meta, regras, sistemas de feedback e participação voluntária.

Dentro de um contexto geral, nas testagens das ferramentas que potencializam a gamification no *Moodle*, os participantes descrevem ter desenvolvido as atividades com êxito. O participante A, que primeiramente havia encontrado dificuldade na produção de atividades *Drag and Drop*, posteriormente, nas demais ferramentas, após fazer a leitura do material instrucional, conseguiu realizar as tarefas com maior facilidade. Em vista disso, acreditamos que a melhor familiarização com a configuração das atividades e das ferramentas, bem como com a leitura do material instrucional, o sistema passe a se tornar amigável ao usuário e de fácil compreensão.

Com isso, concebemos que é plausível que a utilização de uma nova metodologia de ensino demande algum tempo de adaptação para que os professores passem a apropriar-se efetivamente das novas ferramentas e procedimentos que ambientes virtuais, muitas vezes exigem. Diante de um cenário de uso de jogos e de seus elementos de design no ensino, é importante que o professor esteja disposto a ter um novo olhar e entendimento sobre o mundo (virtual/real) para arriscar-se, perder e vencer, dialogar e buscar subsídios, entre outros (GOMES e REIS, 2018).

Os participantes da presente pesquisa consideram as ferramentas utilizadas neste estudo interessantes, principalmente no que concerne a interação e dinamismo que estas trazem ao ambiente do ensino de línguas. Contudo, estes relatam o desafio do professor, dentro do contexto atual, em viabilizar o tempo de planejamento e execução desse tipo de tarefa dentro do seu plano de trabalho, haja vista que a produção de material didático digital requer um planejamento sistemático para sua construção, conforme salienta Reis (2017).

Os testes realizados apontaram que as ferramentas podem ser utilizadas de modo eficaz para o contexto do ensino de línguas estrangeiras, porém necessitam de um planejamento prévio das atividades, o que pode demandar um tempo extra para sua criação.

3.4 ELABORAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL CUSTOMIZADO E AVALIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA PELOS PARTICIPANTES

O material didático digital do e-3D foi readaptado ao longo das etapas de testagens, conforme detalhados no item anterior, fazendo uso das novas ferramentas na plataforma *Moodle*. Os encontros foram realizados periodicamente e serviram de alicerce para a

construção das atividades didáticas, visto que, nessas reuniões esclarecimentos e possíveis dúvidas eram debatidas em conjunto com os participantes da pesquisa.

Ao finalizar as etapas de teste, os participantes responderam a um questionário diagnóstico de avaliação dessa etapa. O questionário constou de nove questões objetivas e dissertativas, as quais podem ser encontradas no Apêndice B. Nessa fase, o questionário foi aplicado aos dez participantes e temos inicialmente o retorno de sete destes, sendo que deste apenas dois efetivamente construíram as atividades na plataforma e puderam avaliar sua experiência com relação às novas ferramentas. Os participantes que não puderam dar continuidade ao desenvolvimento das atividades descrevem como motivo, principalmente a falta de disponibilidade de tempo.

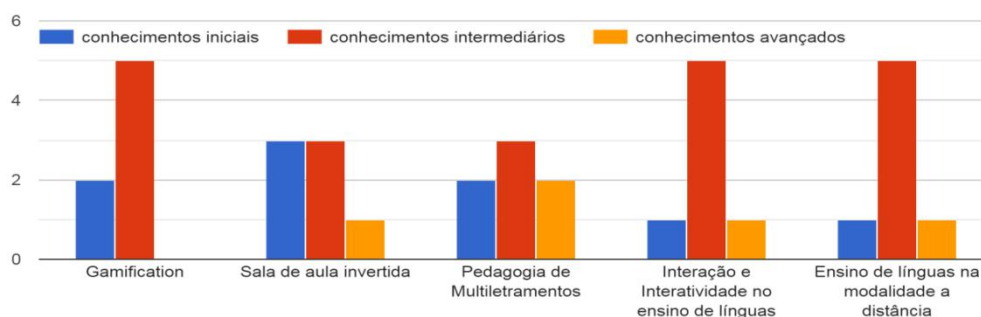
Por outro lado, embora os dados não podem ser generalizados, é possível considerar positiva a utilização das ferramentas para potencializar a aprendizagem no ensino de línguas na modalidade EAD, conforme sugerem os dois participantes avaliadores.

3.4.1 Perfil dos participantes do Grupo NuPEAD

Os participantes, representantes do Grupo de Pesquisa/ CNPq NuPEAD, avaliam seu conhecimento teórico a respeito de diferentes temáticas que envolvem o uso de tecnologias em sala de aula, conforme mostra o Gráfico 13.

Gráfico 13. Conhecimento teórico dos participantes com relação às metodologias educacionais

4. Como você avalia seu conhecimento teórico com relação a



Fonte: O autor.

Com relação aos temas gamification, sala de aula invertida, pedagogia de multiletramentos, interação e interatividade no ensino de línguas e ensino de línguas na modalidade a distância, percebe-se que a maioria dos participantes avalia-se com conhecimento teórico intermediário. Todos esses temas podem ser considerados abordagens e metodologias ativas para o ensino de línguas, em que a autonomia, a colaboração e a participação do aluno são enfatizadas, tornando-se este protagonista de sua aprendizagem. Como enfatizam Bacich e Moran (2018, p.02),

“A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las.”

Em vista disso, pensamos que o conhecimento teórico por parte dos professores sobre essas metodologias ativas, ainda que em níveis intermediários, em sua maioria, apontam a conscientização e busca desses profissionais por uma educação inovadora. Acreditamos que essa seja uma das premissas para que a transformação do ensino aconteça em sala de aula, em busca de uma aprendizagem realmente significativa.

3.4.2. Avaliando as ferramentas customizadas no *Moodle* e o tutorial em sua primeira versão

A pesquisa sobre customização do *Moodle* buscou mostrar, aos pesquisadores envolvidos no Projeto LabEON, as principais funcionalidades dos *plugins* *H5P*, *BigBlueButton* e *Level up*. Quando perguntados se haviam acessado os tutoriais propostos para elaborar as novas tarefas de línguas usando tais recursos no *Moodle*, apenas dois participantes afirmaram positivamente. Ainda, estes responderam que consideraram o material instrucional apresentado na primeira versão no formato de tutoriais como suficiente, isso é identificado nas avaliações retiradas do questionário P#A “*suficiente para orientar a customização das atividades e uso dos novos plugins no Moodle*.”

Na tentativa de evidenciar a perspectiva dos participantes quanto à avaliação das novas funcionalidades customizadas e apresentadas para dinamizar o ensino de línguas no *Moodle*, foram apresentadas várias ferramentas como *BigBlueButton*; *H5P- Course Presentation*; *H5P Drag and Drop*; *H5P Audio*; *H5P Interactive Videos*; *H5P Multiple Choice*; *Level Up*, entre outras, buscando identificar quais foram as mais importantes. Todas as funcionalidades

tiveram respostas positivas, sendo que a maioria foi avaliada como muito *importante, importante e bom*.

Dentre as ferramentas customizadas no Moodle, os participantes citaram aquelas consideradas necessárias para tornar o ensino de línguas na modalidade EaD interativo, dinâmico, gamificado e engajador. Estas estão destacadas nos excertos abaixo:

- “Acredito que **todas elas** são necessárias para tornar o ensino de línguas EAD interativo, dinâmico, gamificado e engajador. Porém, as **ferramentas de áudio** poderiam melhorar para que não precisasse de mais uma atividade para enviar o áudio. ” (P#A)
- “Big Blue Button, Level Up, Audio Recorder, e Interactive video.” (P#B)

Assim, destacamos que as ferramentas utilizadas pelos entrevistados contribuíram significativamente para dinamizar o ensino de línguas, favorecendo grandemente para potencializar a aprendizagem. Ainda, o desenvolvimento das atividades, sustentado por uma plataforma intuitiva e pelo tutorial de apoio, faz com que os professores tivessem maior facilidade e entendimento quanto ao uso das novas ferramentas.

3.4.3 Avaliação os recursos para potencializar o uso de estratégias de gamification no Moodle

Neste estudo, buscamos entender os elementos de gamificação para que estes pudessem ser utilizados por professores no ensino de línguas em AVEA. Em estudos realizados por GOMES e REIS (2018), os autores inferem que a definição de gamification está associada a uma mudança de comportamento, em busca da motivação que os jogos proporcionam, associando aos conteúdos didáticos e os recursos tecnológicos, de modo sistematicamente organizado e interativo. Os autores relatam, ainda, que a exploração de estratégias de gamification surge como uma alternativa que poderá engajar os alunos na resolução de tarefas com mais autonomia e motivação, bem como tornar os processos de ensino e aprendizagem a distância mais significativo, estimulante e envolvente.

Ao investigar a opinião dos participantes quanto às funcionalidades com elementos de gamificação oferecidos no Moodle, o participante P#A diz que *são de fácil implementação, pois as configurações são intuitivas, conforme exemplificam o tutorial*, e o participante #B considera que *exigem a compreensão das estratégias de gamificação para elaborar um planejamento do que deve e pode ser gamificado na plataforma*. Esses dados reforçam o que

afirmam GOMES e REIS (2018), quando relatam que ao explorar estratégias de gamification no design de curso, consideram imprescindível planejar ações/atividades que explorem elementos extrínsecos e intrínsecos nos desafios propostos.

Segundo GOMES (2017, p.113), o sistema de gamification engloba o uso dos elementos intrínsecos e extrínsecos no design de jogos. Elementos intrínsecos são aqueles elementos que não vemos, mas geram sensações que são sentidas durante o ato de jogar como alívio do estresse, emoção, satisfação, cooperação, colaboração e cognição. Já os extrínsecos referem-se aqueles que são visíveis no jogo como narrativa, pontos, medalhas, títulos, tabela de pontuação, entre outros, caracterizados como motivadores externos aos jogos digitais.

Por fim, buscando avaliar a opinião dos participantes, enquanto professores de língua Inglesa, em formação inicial/ou continuada, sobre as ferramentas customizadas, ao responder a questão sobre o que podem trazer as novas ferramentas/plugins customizadas no *Moodle*, os participantes afirmaram que elas podem:

- *#PA contribuir para promover a prática de diferentes habilidades, entre elas, oralidade, ao utilizar, por exemplo, os recursos...*
- *#PB potencializar o ensino EAD de modo mais ubíquo, pois o recurso BigBlueButton permite o agendamento de horários de aulas para interação real, bem como disponibilizar a gravação de aulas*

Esse feedback dos participantes é extremamente importante, visto que responde muitos de nossos questionamentos iniciais deste trabalho, principalmente no que diz respeito em que medida as ferramentas propostas contribuem para promover o ensino de línguas EAD mais dinâmico, interativo e gamificado.

A partir da testagem/aplicação da plataforma customizada, os participantes em formação inicial/continuada, envolvidos com ensino de línguas a distância no NuPEAD, também puderam avaliar sobre a customização proposta. Foram questionados a respeito dos aspectos positivos quanto a utilização dos *plugins* selecionados para a customização do *Moodle*, bem como buscamos identificar sugestões para melhorar o material instrucional, caso houvesse necessidade.

Com relação a customização, o participante #A aponta como aspectos positivos que o material instrucional foi de *“fácil de manuseio, dinamismo, contribuição significativa para o ensino de línguas”*, ressaltando que *“o material instrucional está bom e não há necessidade de melhorar”*. Esse participante, destaca, ainda, quanto a sua experiência na elaboração do material:

“ Consegui criar bastante atividades, não tive muitos problemas ao utilizar os plugins, as ferramentas são ótimas para criar recursos dinâmicos e devem ser implementadas no ambiente Moodle para que todos tenham oportunidade de criar atividades diferenciadas em seus cursos. ” (P#A)

Quanto aos mesmos aspectos supracitados, o participante#B lista três aspectos positivos na utilização dos *plugins*: *“Capacidade de gravação de áudio do aluno; Interatividade maior; e Apresentação visual mais atrativa.* Ainda, esse participante sugere melhoria no material instrucional quando diz que *“o pdf é bom recurso, mas por ser muito linear, pode ser um pouco demorado para localizar informações específicas. Acredito que uma webpage ou banco de dados seria mais dinâmico. Vídeo com captura de tela ajudaria”.*

Ao elaborar o material didático digital utilizando os *plugins* o participante #B expressa sua experiência ao dizer que:

“Em geral foi bem positiva. Eu poderia ter dedicado mais tempo nas atividades para explorar mais os plugins. Creio que o Moodle em si oferece tantas possibilidades que acaba atrapalhando na escolha dos meios para elaboração das atividades. Mas os recursos são extremamente relevantes para o ensino de línguas pela plataforma”.
(P#B)

Percebe-se, desta forma, que a utilização dos *plugins* foi bem sucedida no desenvolvimento das atividades elaboradas pelos participantes, e a aceitação por parte destes foi muito positiva. Os participantes mostram-se satisfeitos com a diversidade de opções de ferramentas para serem utilizadas na preparação do material didático, considerando que esses recursos favorecem o ensino de línguas de modo mais dinâmico e interativo, além de promover a aprendizagem significativa, já que os *plugins* permitem criar atividades que explorem elementos multimodais, tornando o processo de aprendizagem mais ativo.

Levando em consideração as sugestões propostas pelos participantes da pesquisa fizemos o redesign do material instrucional para apresentar como produto final nesta dissertação.

3.5 PROPOSTA DE MATERIAL INSTRUCIONAL PARA ORIENTAR O DESIGN DE ATIVIDADES PARA CURSOS DE LÍNGUAS EAD CUSTOMIZADO NO MOODLE

O desenvolvimento deste material instrucional, produto final desta pesquisa, tem como finalidade servir de guia para orientar o desenvolvimento de atividades para cursos de línguas EAD no *Moodle*, de forma fácil e rápida, permitindo a criação de conteúdos interativos. Esse

material consta de informações detalhadas acerca dos *plugins* selecionados neste estudo, sendo eles: *BigBlueButton*, *H5P* e *Level Up*.

O material está estruturado de acordo com as atividades selecionadas nesta pesquisa, a partir do estudo e análise prévios. O material instrucional segue o formato *ebook* e serve de apoio/recurso para orientar a customização do *Moodle*, especialmente aos professores de línguas que desejam utilizar tais recursos nos processos de ensino aprendizagem .

Figura 15. Ebook Customização do AVA Moodle para o Ensino de Línguas a Distância



Fonte: O autor.

O produto *Customização do AVA Moodle para o Ensino de Línguas a Distância*, foi desenvolvido com a utilização da ferramenta apresentações do *Google*, juntamente com as ferramentas de captura e edição de vídeos *Camtasia* e *Screencast-O-Matic*. A escolha dessas ferramentas, foram de extrema importância para o desenvolvimento deste material, pois possibilitam a criação e edição de conteúdo de forma ágil, dinâmica e de fácil compreensão.

O arquivo pode ser acessado através do endereço <<https://drive.google.com/open?id=1kxmxWQnFIP9OGJPWRffZ7B1KsT3bvvMY>> sob a licença Creative Commons.

CAPÍTULO 4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

O avanço e introdução das tecnologias digitais no contexto educacional é inquestionável. Tratando-se do ensino de línguas a distância, os ambientes virtuais são concebidos como uma ferramenta efetiva, sendo a plataforma *Moodle* a mais utilizada pelos professores, conforme indicam os dados obtidos por meio desta pesquisa.

Em nossas análises, é possível destacar que a maioria dos professores percebe a importância dos recursos tecnológicos, bem como a introdução de elementos de gamificação para favorecer o ensino e a aprendizagem, pois podem propiciar maior participação e o engajamento do aluno. A maioria dos professores entrevistados já adota algum tipo de recurso já disponível no *Moodle* para o ensino de línguas, contudo com relação às ferramentas que utilizam elementos de gamificação, estas são muito pouco exploradas.

Tal fato reforçou a importância do estudo da customização do *Moodle* com *plugins* que ofereçam a possibilidade de criação das mais variadas atividades para o ensino de línguas e atendam às necessidades dos professores, principalmente quanto ao uso de estratégias de gamificação para possibilitar maior engajamento e motivação na modalidade EAD, conforme já destacam estudos prévios tais como Gomes (2017) e os dados obtidos por meio da aplicação dos questionários aplicados no presente estudo.

A constituição modular e aberta da plataforma *Moodle* possibilitou um desenho pedagógico desenvolvido para o perfil do curso de línguas estrangeiras. Assim, neste estudo foi possível identificar o perfil, as dificuldades e os interesses dos professores e selecionar *plugins* favoráveis para o ensino de línguas. Destacamos, ainda, pelos relatos dos professores, que estes consideram as estratégias de gamificação um recurso importante para potencializar o engajamento e a motivação no ensino de línguas, porém a maioria não utiliza esse recurso em aulas de línguas.

Para isso, buscamos estudar alguns *plugins*, os quais foram *BigBlueButton*, *H5P* e *Level Up*, todos com características específicas, podendo também ser utilizados em conjunto, ampliando a criação de atividades com as mais diversas funcionalidades para potencializar o ensino de línguas. Esses *plugins* foram selecionados a partir do estudo preliminar da plataforma já existente e análise da primeira fase da Investigação e Avaliação dos Recursos do *Moodle*. A análise técnica, realizada por mim, profissional com experiência na área de tecnologia de informação na educação, contribui para a indicação das ferramentas as quais contemplam as necessidades evidenciadas pelos professores.

As novas funcionalidades customizadas no *Moodle* foram instaladas no servidor de capacitação da UFSM e disponibilizadas juntamente com os tutoriais no formato de e-book produto desta dissertação, para testes pelos participantes, no qual elaboraram as atividades utilizando os *plugins* selecionados, com algumas destas atividades introduzidos elementos de gamificação. Dentro de um contexto geral, nas testagens das ferramentas que potencializam a gamification no *Moodle*, os participantes descrevem ter desenvolvido as atividades com êxito e que os tutoriais foram suficientes para a elaboração das atividades. Embora, inicialmente um dos participantes tenha relatado um certo grau de dificuldade ao começar a atividade, porém esta ação de elaboração da atividade foi facilitada pelas instruções recebidas diretamente pelo pesquisador durante as sessões de instruções ou, ainda, complementadas pela leitura do material instrucional, o que contribuiu para a proposta de redesign da versão final do produto apresentado.

Os participantes consideram as ferramentas utilizadas neste estudo interessantes, principalmente no que concerne a interação e dinamismo que estas trazem ao ambiente do ensino de línguas. Contudo, estes relatam o desafio do professor, dentro do contexto atual, em viabilizar o tempo de planejamento e execução desse tipo de tarefa dentro do seu plano de trabalho. Os testes realizados apontaram que as ferramentas podem ser utilizadas de modo eficaz para o contexto do ensino de línguas estrangeiras, porém necessitam de um planejamento prévio das atividades, o que pode demandar um tempo extra para sua criação.

Com relação à perspectiva dos entrevistados quanto às novas funcionalidades customizadas e apresentadas para dinamizar o ensino de línguas no *Moodle*, no qual foram apresentadas várias ferramentas como *BigBlueButton*; *H5P- Course Presentation*; *H5P Drag and Drop*; *H5P Audio*; *H5P Interactive Videos*; *H5P Multiple Choice*; *Level Up*, entre outras, todas estas tiveram respostas positivas, sendo consideradas importantes no contexto ao qual estão sendo estudadas.

Desta forma, percebe-se que a exploração de estratégias de gamification surge como uma alternativa que poderá propiciar maior engajamento do aluno, bem como tornar os processos de ensino e de aprendizagem a distância mais significativo e prazeroso, corroborando com as discussões já propostas por Gomes (2017).

Quanto às funcionalidades com elementos de gamificação oferecidos no *Moodle*, os participantes percebem que podem se tornar de fácil configuração quando da elaboração das atividades no *Moodle*, porém concluem que para isso exige-se a compreensão teórica sobre o

que compreende-se sobre as estratégias de gamificação para elaborar e incluí-las no planejamento de um material didático digital.

Dentro do contexto do nosso estudo, podemos inferir que a utilização dos *plugins* foi bem sucedida no desenvolvimento das atividades elaboradas pelos participantes, e a aceitação por parte destes foi muito positiva. A diversidade de opções de ferramentas para serem utilizadas na preparação do material didático foi bastante valorizada pelos participantes, os quais mostraram-se satisfeitos com a proposta. Estes consideraram que esses recursos favorecem o ensino de línguas de modo mais dinâmico e interativo, além de promover a aprendizagem significativa, já que os *plugins* permitem criar atividades que explorem elementos multimodais, tornando o processo de aprendizagem mais ativo.

Assim, por meio do nosso estudo, mostramos o grande potencial e contribuição da customização da plataforma *Moodle*, bem como as ferramentas que se mostraram mais eficientes, dentro da nossa proposta, na promoção do ensino de línguas a distância. A principal contribuição deste trabalho para a instituição pode ser verificada pela incorporação dos *plugins* estudados no ambiente Moodle presencial que atualmente já está em produção no contexto universitário.

Entendemos, contudo, que estudos futuros ainda são necessários no sentido de avaliar a aplicação das ferramentas, considerando o uso desses recursos pelos alunos, bem como explorar a grande diversidade de ferramentas dentro do *plugin H5P*, além dos selecionados neste estudo, possibilitando novas pesquisas nos diferentes contextos educacionais para o ensino de línguas.

REFERÊNCIAS

- ABED – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (Paraná) (Org.). **Censo EaD.BR: Relatório Analítico da Aprendizagem a Distância no Brasil 2016**. Curitiba: Intersaberes, 2016. 168 p. Disponível em: <http://www.abed.org.br/site/pt/midiateca/censo_EaD/1449/2017/09/censoEaDbr_-_2016/2017>. Acesso em: 25 out. 2018.
- AFONSO, R. A.; NASCIMENTO, W. G.; OLIVEIRA, I. G. O uso de vídeos reais como possibilidade para aprendizagem em física: relato de uma experiência. In: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias (CIET 2018) e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância (EnPED 2018), 1. Educação e Tecnologias: inovação em cenários em transição. **Anais...** São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, São Paulo. 2018.
- ALVES, L. R.G.; MINHO, M. R. S; DINIZ, M. V.C. Gamificação: Diálogos com a educação. In.: **Gamificação na educação** / FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (Orgs.). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.
- ALVES, L. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, v. 10, 2011. Disponível em: <<http://seer.abed.net.br/index.php/RBAAD/article/view/235>>. Acesso em: 25 out. 2018
- ANDRADE, L. S. Tecnologia e educação: Desafio e inovação para um ensino de língua estrangeira. **Ideias e Inovação-Lato Sensu**, v. 4, n. 2, p. 115, 2018.
- BACICH, L. MORAN. J. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018. 260p.
- BALIEIRO, A. M.; MELO, I.; ARAÚJO, D.; R NETO, S.; GALDINO, E.; GOMES, A. Uma Abordagem Baseada em Algoritmo Genético para Formação de Grupos de Estudos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. In.: VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação. Recife, PE, Brasil, 2017. **Anais dos Workshops do VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (WCBIE 2017)**. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/issue/view/170>>.
- BEZERRA, KLEITON LUCAS LOPES. **Telegami: um módulo de atividade gamificado para o moodle**. 2017. 61 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação), Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró, 2017.
- BIGBLUEBUTTON. **BigBlueButton**. 2019. Disponível em: <<http://bigbluebutton.org>>. Acesso em: 18 fev. 2019.
- BOKUMS, R. M.; MAIA, J. F. Educação a Distância (EaD) no Brasil: uma reflexão a respeito da inclusão social. **Diálogo**, Canoas, n. 38, p. 99-111, ago. 2018.3
- BRAGA, D. B. **Ambientes Digitais: reflexões teóricas e práticas**. São Paulo: Cortez Editora, 2013.

BRAHIM, A. C. S.; SILVA, E. M O; ; BRUZ, I. M.. O uso de um ambiente virtual de aprendizagem como apoio para o ensino de inglês na perspectiva de língua como discurso. **Revista Letras**, v. 17, n. 20, 2015.

BRASIL. **DECRETO Nº 9.057, DE 25 DE MAIO DE 2017**. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9057.htm>. Acesso em: 16 out. 2018.

BUSARELLO, R. I. Gamification: princípios e estratégias. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

CARVALHO, A. H. **A evolução histórica da educação à distância no Brasil: avanços e retrocessos**. 2013. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013. Disponível em: <<http://www.repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4653>>. Acesso em: 15 de out de 2018.

CASTILHO, C. C. **Por novos materiais didáticos que contemplem os multiletramentos: gamificação e elementos de narrativa transmídia no aventuras currículo+**. Dissertação (Mestrado). Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, p.188, 2018.

CECCHIN, A. S. **Práticas de multiletramentos no contexto escolar: investigação de uma abordagem de ensino de produção de narrativa digital**. 2015. 168f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede). Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria/RS, 2015.

CECCHIN, A. S.; REIS, S. C. Investigação de uma abordagem para o ensino de produção de narrativas digitais: um estudo com foco em práticas de multiletramentos no contexto escolar público. **Veredas On-Line. As tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de línguas**. Vol. 20, nº 1, p. 38-58, 2016.

CENTENARO, F. K.; REIS, S. C. Jogos digitais em sala de aula de Língua Inglesa: investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino. **Linguagem & Ensino** (UCPel), v.20, n.1, p. 35-60, jan./jun. 2017. Disponível em: <<http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/1541/1029>>. Acesso em: 26 de out de 2018.

CENTENARO, F. K. **Investigação de uma abordagem pedagógica para o ensino de língua inglesa por meio de jogos digitais**. 2016. 177 p. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) - Universidade Federal de Santa Maria, 2016.

COSTA, S. R.S.; DUQUEVIZ, B. C.; PEDROZA, R. L. S. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, Maringá. vol.19 no.3 p. 603-610, dez. 2015, set./dez. 2015.

DE S. V, A. et al. O estado da arte das práticas de gamificação no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior. **Revista Brasileira de Ensino Superior**, v. 4, n. 1, p. 5-23, 2018.

DURSO, S. O.; NASCIMENTO, E. M.; CUNHA, J. V. A. Fatores Motivadores da Realização de Disciplinas em EaD: Um Estudo sob a Ótica da Teoria de Autodeterminação. **Future Studies Research Journal**. São Paulo, v.8, n.2, p. 83 – 116, abr./ago 2016.

FARDO, M. L. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/.../Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf>>. Acesso em 22 de janeiro de 2019.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS. Porto Alegre. v. 11 Nº 1, julho, 2013.

FERNANDES, C. W. R; RIBEIRO, E. L. P. GAMES, GAMIFICAÇÃO E O CENÁRIO EDUCACIONAL BRASILEIRO. **CIET: EnPED**, 2018.

FICIANO, A. M. A customização do Moodle tendo como base maior navegabilidade e usabilidade do ambiente: uma experiência de ensino. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Universidade Católica de São Paulo, p. 138, 2010.

FRANCO, C. de P. A Plataforma Moodle como Alternativa para uma Educação Flexível. **Revista EducaOnline**. v. 4, n.1 Janeiro/Abril de 2010. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=97>>. Acesso em: 21 out. 2017.

FRANÇA, R. M.; REATEGUI, E. B.; COLLARES, D. Engajamento dos Alunos para Colaboração em um Ambiente utilizando a Aprendizagem basEaDa em Projetos e a Gamificação. **Revista Tecnologias na Educação**, n. 14, 2016.

GALAFASSI, F; GLUZ, J; GALAFASSI, C. Análise crítica das pesquisas recentes sobre as tecnologias de objetos de aprendizagem e ambientes virtuais de aprendizagem. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 21, n. 3, p. 41-52, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/YoQGv8>>. Acesso em: 25 out. 2018

GARCIA, D. N. M.; NORTE, M. B.; MESSIAS, R. A. L. TIC: concepções no ensino/aprendizagem de línguas. In: NORTE, B. M; JUNIOR. S. K; SCHLÜNZEN. M. T. E. (Org.). **Língua Inglesa Coleção Temas de Formação**. V. 4. São Paulo, p. 262- 274. 2013.

GARCIA, D. N. M.; NORTE, M. B.; MESSIAS, R. A. L. Materiais didático-pedagógicos da web para o ensino/aprendizagem de língua inglesa. In: NORTE, B. M; JUNIOR. S. K; SCHLÜNZEN. M. T. E. (Org.). **Língua Inglesa Coleção Temas de Formação**. V. 4. São Paulo, p. 293- 315. 2013.

GARCIA, V. L.; JUNIOR, P. M. C. Educação à distância (EaD), conceitos e reflexões. **Medicina** (Ribeirão Preto. Online), 48(3), 209-213, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2176-7262.v48i3p209-213>>

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. **São Paulo**, v. 5, n. 61, p. 16-17, 2002.

GOES, E. D.; GOMES, L. B.; ZACARIAS, R. A. S. Plataforma Moodle como ferramenta eficaz na elaboração de curso básico de português como língua estrangeira. **Revista EntreLínguas, Araraquara**, v.3, n.1, p.19-34, jan./jun. 2017.

GOMES, A. F. **Material didático digital, games e gamification: conexões no design para implementação de cursos online**. 2017, 209 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Santa Maria, RS.

GOMES, A. F., REIS, S. C. Descrição do modelo sistêmico design com gamification para cursos online de línguas. **Letras em Revista**, Teresina, v. 09, n. 01, jan./jun. 2018.

GOMES, A. F. ; REIS, S. C. Estágios de uma proposta prática com jogos comerciais: elaboração de material didático digital complementar. In: XXVI Ciclo de Palestras sobre Novas Tecnologias na Educação, 2018, Porto Alegre. **XXVI Ciclo de Palestras sobre Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre, 2018. p. 11-22.

GOMES, A.F; REIS, S. C. “Jogos digitais e o ensino de línguas: orientações práticas para a produção de material didático digital complementar”. **The Specialist (PUCSP)**, 2019 (no prelo).

KAY, V. N. Ferramentas Web 2.0 para atividades em Educação a Distância utilizadas em conjunto com o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 2, n. 3, p. 81-93, 2014.

LIMA, G. F. D. E. A.; MERINO, E. A. D.; TRISKA, R. **Métodos mais usados para avaliações de ambientes virtuais de aprendizagem (AVAS)**. Disponível em: <<http://periodicos.udesc.br/index.php/hfd/article/view/2316796307132018132>>. Acesso em: 23 out. 2017.

LIMA, L. A. et al. **Eclipse tools - ferramenta para auxílio à composição dinâmica de software**. Campina Grande, 2005. Depto. de Sistemas e Computação DSC/UFCG. Disponível em<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~pet/Artigos/ARTIGO_ECLIPSETOOLS.pdf> . Acesso em 25 de jan de 2019

MAGALHÃES, J. R. da S. Letramentos digitais e ensino-aprendizagem de língua inglesa: reflexões acerca do processo crítico-reflexivo do aluno em sala de aula. In: seminário de formação de professores e ensino de língua inglesa, 4., 2018, São Cristóvão, SE. **Anais eletrônicos [...]**. São Cristóvão, SE: LINC/UFS, 2018. p. 154-167.

MANZAN, J. R.; SILVA, L. M.; MENEZES, L. M.; GOMES, P. A contribuição da ferramenta bigbluebutton para a potencialização dos processos de ensino-aprendizagem dos conteúdos matemáticos. In: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias (CIET 2018) e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância (EnPED 2018), 1.Educação e Tecnologias: Aprendizagem e construção do conhecimento. **Anais...** São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, São Paulo. 2018.

MARCHEZAN, M. D. S. (2018). **Desenvolvimento de Material Didático Digital para o ensino de Língua Portuguesa na perspectiva de gêneros e multiletramentos**. 2018, 155 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Santa Maria, RS.

MARTINS, D. D. E. O.; TIZIOTTO, S. A.; CAZARINI, E. W. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) como ferramentas de apoio em Ambientes Complexos de Aprendizagem (ACAs)**. Disponível em: <<http://seer.abed.net.br/index.php/RBAAD/article/view/277>>. Acesso em: 24 out. 2018

MATTAR, J. **Tutoria e interação em educação a distância**. Série Educação e Tecnologia. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

MAYRINK, M. F.; RODRIGUES, J. C. S.; BINHOLO, N. H. Formação inicial para o ensino em ambientes virtuais de aprendizagem: uma experiência de exploração da plataforma moodle. In.: MAYRINK, M. F.; ALBUQUERQUE-COSTA, H. (Orgs.). **Ensino e aprendizagem de línguas em ambientes virtuais**. São Paulo: Humanitas, 2013.

MAZONI, S. As estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem: concepções de alunos e professores de ciências contábeis. **Revista Eletrônica de Administração e Turismo – ReAT** . vol. 2, n. 1, JAN./JUN. 2013.

MEIRELLES, D. S.; LEON, F. H. A; SANTOS, L. A. P.; FRANCISCO, R. N. D. Tecnologia e Competências Tecnológicas em Educação a Distância: um Estudo Exploratório. **Future Studies Research Journal**. São Paulo, V.9, N.2, P. 140 – 166, Mai / Ago. 2017.

MESSIAS, L. A. R; NORTE B. M. Abordagens, métodos e perspectivas sociointeracionistas no ensino de língua estrangeira. In: NORTE, B. M; JUNIOR. S. K; SCHLÜNZEN. M. T. E. (Org.). **Língua Inglesa Coleção Temas de Formação**. V. 4. São Paulo, p. 18. 2013.

MONTEIRO, J. A. D. C. Ludificação do Ensino da Programação: Um Caso de Estudo. Dissertação (Mestrado em Multimídia) Universidade do Porto, Portugal. p.91, 2017. <Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/106254/2/204298.pdf>>. Acesso em: 24 jan. 2019.

MOZZAQUATRO, P. M.; MEDINA, R. D. Mobile learning engine moodle adaptado aos diferentes estilos cognitivos utilizando hipermídia adaptativa. **RENOTE**, v. 8, n. 2, 2010. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/16982>>. Acesso em 18 Jan 2019.

NICACIO, E. S.; MELO, W. J. F.; CAVALCANTE, I. F.; SILVA, J. W. V.; SOUZA, M. J. A. Estratégias na educação a distância e superação das dificuldades pertinentes a modalidade do curso no interior. In: **Simpósio Internacional de Educação A Distância (Sied 2016) e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância (EnPed 2016)**, São Carlos. Anais... São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2016.

OLIVEIRA, R. A.C.; SANTOS, R. C. C. Educação a distância: metodologia do ensino de línguas em práticas de interação oral no curso de licenciatura em língua espanhola. In.: **Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional**, v. 11, n. 1, 2018.

PASCHOAL, L.; CASSENOTE, M. R. S; TELOCKEN, A. V.; CHICON, P. M. M. Integração de um Jogo SériO no Ambiente Moodle: Uma Estratégia de Gamification no Ensino de Lógica para Computação. **Revista TEKNOS**, 15 (2) p. 18 - 26, 2015.

PEROVANO, D. G. **Manual de Metodologia da Pesquisa Científica**. - 1ª Edição. Curitiba: Intersaberes, 2016.

Prensky, M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", **On the Horizon**, Vol. 9, n. 5, p.1-6, 2001. Disponível em: < <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>>. Acesso em 25 jan 2019.

QUADRO, G. B. F. As novas tecnologias no processo de aprendizagem de idiomas. **IX ANPED Sul. Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul**, 2012.

REIS, S. C.; BOTTON, L. A.; VARGAS, R. D. B.; RIBEIRO, A. G. M. Iniciação científica na escola pública: atividades e podcasts nas aulas de Língua Inglesa no Ensino Fundamental. In: IX Congresso Latino-Americano Interdisciplinar do Adolescente (CLIOA), 2015, Porto Alegre. **Anais...Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul-Instituto de Informática**, 2015.

REIS, S. C. Pesquisa e Ensino sobre Jogos Digitais na Universidade: em busca de diretrizes para o design e uso de jogos em aulas de língua inglesa. In: TOMITCH, L. M. B.; HEBERLE, V. M. (Org.). **Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas**. 1 ed. Florianópolis: PPGI/UFSC, 2017, p. 77-120.

ROCHA, F. K. C. Jogos digitais no ensino de Língua Inglesa: uma análise do jogo Backpacker. **Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.23- Dezembro**. 2017. Disponível em <<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/12/Art21-vol.23-Dezembro-2017.pdf>>. Acesso em 21 Jan 2019

SANTOS, E. A. DOS; DACIÊ, F. DO P.; BESCOROVAINE, R.; FREGA, J. R. A intenção de uso do Moodle: um estudo com alunos das ciências sociais aplicadas de uma Universidade Pública do Estado do Paraná. **Advances in Scientific and Applied Accounting** . São Paulo v.9, n.1 p. 98 - 116 Jan. / Abr. de 2016.

SCHMITZ, Birgit; KLEMKE, Roland; SPECHT, Marcus. Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: a literature review. **International Journal of Technology Enhanced Learning**, v. 4, n. 5, p. 345-358, 2012. Disponível em:< http://www.researchgate.net/profile/Birgit_Schmitz/publication/235265707_Effects_of_mobile_gaming_patterns_on_learning_outcomes_a_literature_review/links/0fcfd510b83a454e47000000.pdf

SCHNEIDER; ROCHA, D. D. A. **Fluência tecnológica digital dos professores e a organização de atividades de ensino no Moodle**. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p 171. 2017. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/172216>> Acesso em 16 de out. 2018.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, L.H. Avaliação de Elementos de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, p. 73, 2018.

SILVA, R. D. S. **Nativos e imigrantes digitais no contexto educacional**. Monografia (Fundamentos da Educação: Práticas pedagógicas interdisciplinares EaD). Universidade Estadual da Paraíba, João Pessoa, p.66, 2014.

SILVA, E. V. Educação a distância: uma realidade na formação docente inicial. In.: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias (CIET) e Encontro de Pesquisadores e Educadores a Distância (EnPED). São Carlos. **Anais...** São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2018.

SILVA, P. C. D.; SHITSUKA, R.; MORAIS, G. R.. Estratégias de ensino/aprendizagem em ambientes virtuais: estudo comparativo do ensino de língua estrangeira no sistema EaD e presencial. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, São Paulo, v. 12, 2013. Disponível em: <http://seer.abed.net.br/edicoes/2013/1A_Artigo_Rbaad_Portugues_2ed.pdf> Acesso em: 23 out. 2017

SILVEIRA, D. G. S.. O ensino de língua inglesa à distância: caminhos e possibilidades. **Revista Multitexto**, v. 3, n. 02, 2015. Disponível em:<<http://www.EaD.unimontes.br/multitexto/index.php/rmcEaD/article/view/140>>Acesso em: 15 jan. 2019.

SOARES, A. B.; MIRANDA, P. V.; SMANIOTTO, C. B. potencial pedagógico do podcast no ensino superior. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v. 7, n. 1, 2018.

SOARES, K. M.; LIMA, R. S.; SCHIMITT, M. A. R. Projeto piloto de formação no ambiente virtual de aprendizagem moodle didático ifrs: conhecendo os objetos de aprendizagem. # Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia, Canoas, v.7, n.1, 2018.

STATISTICS, Moodle. **Official website**. 2015. Disponível em: <<https://moodle.net/stats/>> Acesso em: 20 mar. 2017

WEBBER, C. G. Spindola, M. M., Otobelli, E. S., Giron, G. R., Dall, G., Poloni, L., ... & do Prado, M. D. F. W Reflexões sobre o software scratch no ensino de ciências e matemática. **RENOTE**, v. 14, n. 2, 2016.

YAN, Robert K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

YIN R. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2a ed. Porto Alegre: Bookman; 2001.

APÊNDICE A- QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES PARA VERIFICAR A DEMANDA DE APLICAÇÕES/FERRAMENTAS

Ensino de Línguas Estrangeiras na Modalidade a Distância e Gamificação

Caro participante,

Este questionário tem como objetivo coletar dados para pesquisa sobre o ensino de línguas estrangeiras na modalidade a distância e gamificação, para uma investigação em desenvolvimento no NuPEAD (Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância) e, também, no Mestrado Profissional em Tecnologias em Rede, na UFSM, projeto aprovado pelo comitê de ética, sob nº 91746418.0.0000.5346. Para entendermos um pouco mais o interesse dos professores de línguas sobre essa temática, gostaria que você respondesse de forma objetiva as perguntas abaixo.

Sua participação é muito importante, o questionário possui 20 perguntas e leva em torno de 15 minutos do seu tempo.

Agradeço desde já sua indispensável colaboração!

*Obrigatório

Você é graduado em: *

- Letras-Inglês e respectivas literaturas
- Letras-Português e respectivas literaturas
- Letras-Port-Inglês e respectivas literaturas
- Letras-Port-Espanhol e respectivas literaturas
- Letras-Francês e respectivas literaturas
- Letras-Port-Francês e respectivas literaturas
- Outro: _____

Você é professor(a) de línguas e atua em que contexto de ensino? *

- Ensino superior público
- Ensino superior privado
- Escola básica - Ensino fundamental
- Escola básica - Ensino Médio
- Ensino Técnico e Tecnológico (Institutos Federais)
- Outro: _____

Qual sua faixa etária? *

- 20 a 24 anos
- 25 a 29 anos
- 30 a 34 anos
- 35 a 39 anos
- 40 a 44 anos
- 45 a 49 anos
- 50 a 54 anos
- 55 a 59 anos
- 60 anos e mais

Você é do gênero? *

- Masculino
- Feminino
- Outro: _____

Qual sua experiência com ensino de línguas na modalidade a distância (EAD)? *

- Nenhuma
- Menos de 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 e 2 anos
- Entre 2 e 3 anos
- Entre 3 e 5 anos
- Mais de 5 anos
- Outro: _____

Sobre Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem (AVA)

Dos ambiente(s) virtual(is) de Ensino e Aprendizagem, qual(is) você utiliza em sua prática de ensino? *

- Moodle
- Blackboard
- Edmodo
- Google Classroom
- TelEduc
- Rede Educacional - REDU
- Não uso AVA para disponibilizar cursos/disciplinas
- Outro: _____

Com base na pergunta anterior, há quanto tempo você utiliza o(s) AVA(s)? *

- menos de 6 meses
- um ano
- entre um e três anos
- entre três e cinco anos
- mais de cinco anos
- Não utilizo
- Outro: _____

Qual o seu objetivo ao disponibilizar cursos/disciplinas em AVA?

- para ministrar cursos/disciplinas a distância de línguas
- para ofertar cursos híbridos
- apenas como repositório para disponibilizar material para aulas presenciais
- Outro: _____

Na sua opinião, como você avalia o uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) para o ensino de línguas na modalidade EAD? Justifique sua resposta abaixo: *

- Indiferente
- Pouco importante
- Importante
- Muito importante
- Outro: _____

Escreva a justificativa para a pergunta anterior *

Sua resposta _____

Você utiliza ou já utilizou o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle para o ensino de línguas EAD?

- Sim
- Não

Você fez capacitação para o uso do Moodle? *

- Sim
- Não

Como você avalia a interface do Moodle para a elaboração de conteúdos e gerenciamento das atividades nos cursos de línguas on-line? *

Sua resposta

Entre os recursos e atividades disponíveis no Moodle, selecione aqueles que você já utiliza *

- Fórum
- Chat
- Wikis
- Tarefas (offline/online)
- Base de dados
- Glossário
- Diário
- Lição
- Outro: _____

Sobre Gamificação no Moodle

Qual sua opinião sobre o uso de gamificação no ensino de línguas EAD? *

Sua resposta

Você já utilizou (ou utiliza) alguma ferramenta para explorar estratégias de gamificação no Moodle? *

Sim

Não

Se verdadeira a resposta anterior, descreva quais estratégias e ferramentas você já utilizou:

Sua resposta

Estudos prévios indicam que a gamificação pode potencializar a motivação, o engajamento e interatividade do aluno com o AVA. Na sua opinião, quais dos recursos/ferramentas do Moodle, mencionados abaixo, podem auxiliar nesse processo?

badges

level up

course completion status

H5P Interativas

Quiz

Questionários

Hangmam

Hotpotatos

Wiki

Journal and lesson

Atividades online/offline

Outro: _____

Além das ferramentas existentes no Moodle, quais você gostaria que fossem disponibilizadas para tornar o ensino de línguas a distância mais dinâmico, interativo e gamificado? Justifique sua resposta abaixo:

- Badges
- Level up
- Course completion status
- H5HP Interativas
- Bigbluebutton (Videoconferência)
- Podcast
- Outro: _____

Justifique a sua resposta anterior *

Sua resposta _____

Se você pudesse customizar o AVA Moodle para o ensino de línguas EAD gamificado, quais dos recursos você utilizaria? Classifique-os pelo grau de importância: *

	Nada Importante	Pouco Importante	Importante	Muito importante
Fórum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wikis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tarefas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Base de dados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Glossário	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diário	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lição	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoconferência	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hotpotatos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5HP Interativas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Podcast	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Level up	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA VERIFICAR A ACEITAÇÃO DOS PROFESSORES COM RELAÇÃO A CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA MOODLE

INSTRUMENTO DE INVESTIGAÇÃO 2

QUESTIONÁRIO PARA VERIFICAR A ACEITAÇÃO DOS PESQUISADORES COM RELAÇÃO À CUSTOMIZAÇÃO DA PLATAFORMA MOODLE. PEDIMOS QUE RESPONDAM COM SINCERIDADE CADA UMA DAS PERGUNTAS QUE SEGUEM

*Obrigatório

1. Você participa do Grupo de Pesquisa/ CNPq NuPEAD ou de algum dos projetos do Núcleo? *

- sim
- não

2. Quanto tempo você é ativo no GrPesq NuPEAD? *

- Menos de um ano
- 1 a 2 anos
- 2 a 5 anos
- + 5 anos
- Outro: _____

3. Você foi convidado a participar da pesquisa sobre Customização do Moodle e produção de Material didático digital? *

- sim
- não

4. Como você avalia seu conhecimento teórico com relação a *

	conhecimentos iniciais	conhecimentos intermediários	conhecimentos avançados
Gamification	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sala de aula invertida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pedagogia de Multiletramentos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interação e Interatividade no ensino de línguas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ensino de línguas na modalidade a distância	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. A pesquisa sobre customização do Moodle tinha por objetivo principal mostrar aos pesquisadores envolvidos no Projeto LabEON as principais funcionalidades dos plugins H5P, BigBlueButton e Level up. Você acessou os tutoriais propostos para elaborar novas tarefas de línguas usando tais recursos no Moodle? *

- sim
- não
- Outro: _____

5.1 Você acha que o material instrucional, apresentado na primeira versão no formato de Tutoriais, foi *

- muito importante para orientar a customização das atividades e uso dos novos plugins
- suficiente para orientar a customização das atividades e uso dos novos plugins no Moodle
- irrelevante, pois não me senti atraído pelo uso do tutorial
- Outro: _____

5.2 Se sua resposta anterior foi irrelevante, quais razão você descreve para justificar sua escolha?

Sua resposta

5.3 Se você leu todos os tutorias propostos e teve acesso ao suporte do pesquisador para solucionar a suas dúvidas quanto aos plugins disponibilizados, avalie a sua participação nesta pesquisa.

Sua resposta

5.4 Se você NÃO leu/acessou a todos os tutoriais e NÃO desenvolveu novas tarefas/challenges no espaço disponibilizado no Moodle, descreve as razões/motivos que o levou a essa decisão.

Sua resposta

PRÓXIMA

Avaliação das funcionalidades customizadas

1. Avalie as novas funcionalidades customizadas e apresentadas a você para dinamizar o ensino de línguas no Moodle

	Muito importante	Importante	Bom	Ruim	Relevante	Irrelevante	Não tenho condições de avaliar este item
BigBlueButton	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Course Presentation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Drag and Drop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Áudio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P = Áudio Recorder	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Drag the Words	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Interactive Video	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Mark the Words	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Multiple Choice	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Single Choice Set	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Speak the Words	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Speak the Words Set	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Dictation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - Personalite Quiz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
H5P - FlashCards	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Level Up	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Dentre as ferramentas customizadas no Moodle, quais você considera necessária para tornar o ensino de línguas na modalidade EaD interativo, dinâmico, gamificado e engajador ?

Sua resposta

3. Na sua opinião, as funcionalidades com elementos de gamificação oferecidos no Moodle *

- são de fácil implementação, pois as configurações são intuitivas, conforme exemplificam o tutorial
- exigem a compreensão das estratégias de gamificação para elaborar um planejamento do que deve e pode ser gamificado na plataforma
- não são de fácil compreensão e dificultam a elaboração das atividades
- Não tenho condição de avaliar este item por não participar de toda a pesquisa
- Não tenho condições de avaliar este item
- Outro: _____

4. Como professor de língua Inglesa, na sua opinião, as novas ferramentas/plugins customizadas no Moodle podem *

- contribuir para promover a prática de diferentes habilidades, entre elas, oralidade, ao utilizar, por exemplo, os recursos...
- favorecer o uso de estratégias de gamification, pois é possível configurar
 - potencializar o ensino EAD de modo mais ubíquo, pois o recurso BigBlueButton permite o agendamento de horários de aulas para interação real, bem como disponibilizar a gravação de aulas
- Não tenho condições de avaliar este item
- Outro: _____

5. Os objetivos na elaboração de atividades para o ensino de línguas EAD foram alcançados com o auxílio das novas funcionalidades no Moodle? *

- Sim
- Não
- Não tenho condições de avaliar este item
- Outro: _____

6. Na sua opinião, a customização da plataforma Moodle usando os plugins selecionados, pode: *

- favorecer o ensino de línguas de modo mais dinâmico e interativo;
- promover a aprendizagem significativa, já que os plugins permitem criar atividades que explorem elementos multimodais, tornando o processo de aprendizagem mais ativo.
- não contribui para a elaboração de atividades mais dinâmicas, interativas e motivadoras
- Não tenho condições de avaliar este item
- Outro: _____

7. Liste três aspectos positivos quanto a utilização dos plugins selecionados para a customização do Moodle (ou informe que não tens condições de avaliar esta resposta) *

Sua resposta

8. Dê três sugestões para melhorar o material instrucional para a orientação da customização do Moodle (ou informe que não tens condições de avaliar esta resposta) *

Sua resposta

9. Comente sobre sua experiência com relação a elaboração do material didático digital utilizando os plugins selecionados (ou informe que não tens condições de avaliar esta resposta) *

Sua resposta
