IV Encontro de Professores
de Línguas e Tecnologias

eplitec.weebly.com

INSTITUTO FEDERAL
São Paulo
Câmpus São João da Boa Vista

METODOLOGIAS ATIVAS COM TECNOLOGIA

25 MAIO 2018 - SEXTA-FEIRA

IFSP SÃO JOÃO DA BOA VISTA

IV Encontro de Professores de Línguas e Tecnologias

eplitec.weebly.com

INSTITUTO FEDERAL
São Paulo
Câmpus São João da Boa Vista

Quizlet: aplicativo gamificado à disposição de professores e alunos

JULIANA G. S. ZANCANARO
IFSP SBV
zjulianagiseli@yahoo.com.br

FERNANDA C. de O. Prado
IFSP SBV
fernanda.prado@ifsp.edu.br

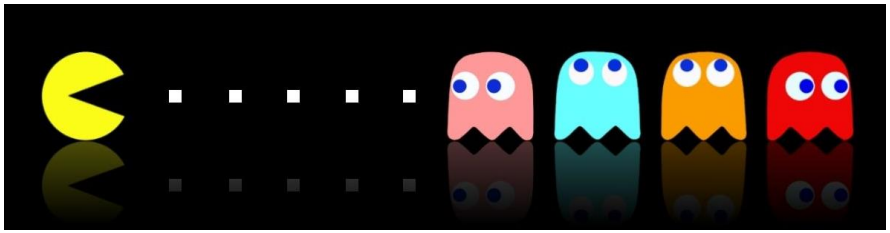
WELCOME
we're glad you're here

WELCOME EVERYBODY!!! :)

https://quizlet.com/297424288/wish-you-were-here-pink-floyd-flash-cards/

INTRODUÇÃO

- ✓Nova sociedade - descrita ora como sociedade da informação, ora do conhecimento ou ora da aprendizagem (COUTINHO E LISBOA, 2011)
- ✓"o importante nesta sociedade não é a tecnologia em si, mas as possibilidades de interação que elas proporcionam através de uma cultura digital" (*op. cit*, 2011)
- ✓ Novos meios de comunicação desenvolvidos e introduzidos mudam as maneiras pelas quais os indivíduos se relacionam uns com os outros e com eles próprios. (THOMPSON, 2014)
- ✓A gamificação se torna um método importante na medida em que os métodos tradicionais vão perdendo força perante as novas gerações de educandos que cresceram interagindo em ambientes como os games. (KAPP, 2012)



O QUE É GAMIFICAÇÃO?

- ✓jogo é “um sistema em que os jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em uma saída quantificável e frequentemente provoca uma reação emocional” (KAPP, 2012)
- ✓gamificação é “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (KAPP, 2012)
- ✓ É uma aplicação cuidadosa e considerada do pensamento dos games para resolver problemas e encorajar a aprendizagem usando todos os elementos dos games que forem apropriados” (KAPP, 2012)

ELEMENTOS DOS *GAMES*

- ✓ Abstrações dos conceitos e realidade
- ✓Metas e objetivos
- ✓Regras
- ✓Conflito, competição ou cooperação
- ✓Tempo
- ✓Estrutura de premiação
- ✓Feedback
- ✓“Levels”
- ✓Narrativa
- ✓ Curva de interesse
- ✓Estética
- ✓“Replay”

...cada tecnologia tem a sua especificidade e precisa ser compreendida como um componente adequado no processo educativo. (KENSKI,2007)

(KAPP, 2012, p.25 – 50)

PRINCÍPIOS DE APRENDIZAGEM QUE OS JOGOS INCORPORAM

- ✓Identidade
- ✓Interação
- ✓Produção
- ✓Assumir riscos
- ✓Custumização
- ✓Agência
- ✓ Problemas exequíveis
- ✓Desafio e consolidação
- ✓"Just in time & on demand"
- ✓Significado situado
- ✓Agradavelmente frustrante
- ✓Sistema de pensamento
- ✓Explore, pense lateralmente, repense objetivos
- ✓Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído
- ✓Times multifuncionais
- ✓Desempenho antes de competência

(GEE, 2005)

OBJETIVOS

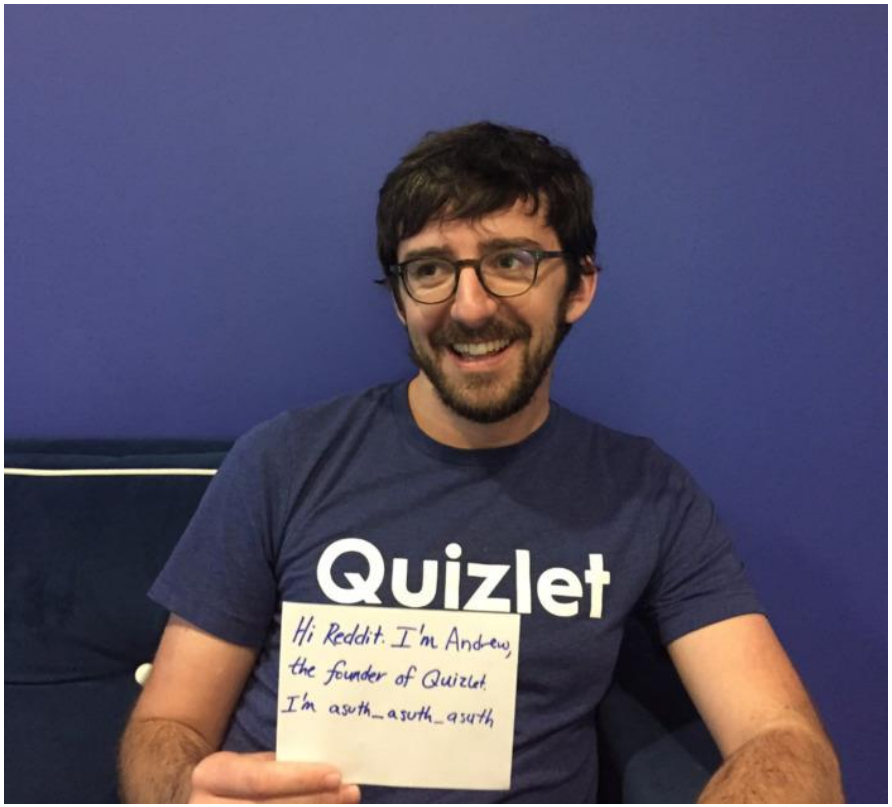
- ✓**Apresentar** o recurso digital Quizlet.

- ✓**Apresentar** as diferentes **possibilidades** de seu uso como **apoio** para o processo de ensino-aprendizagem disponível para alunos e professores.

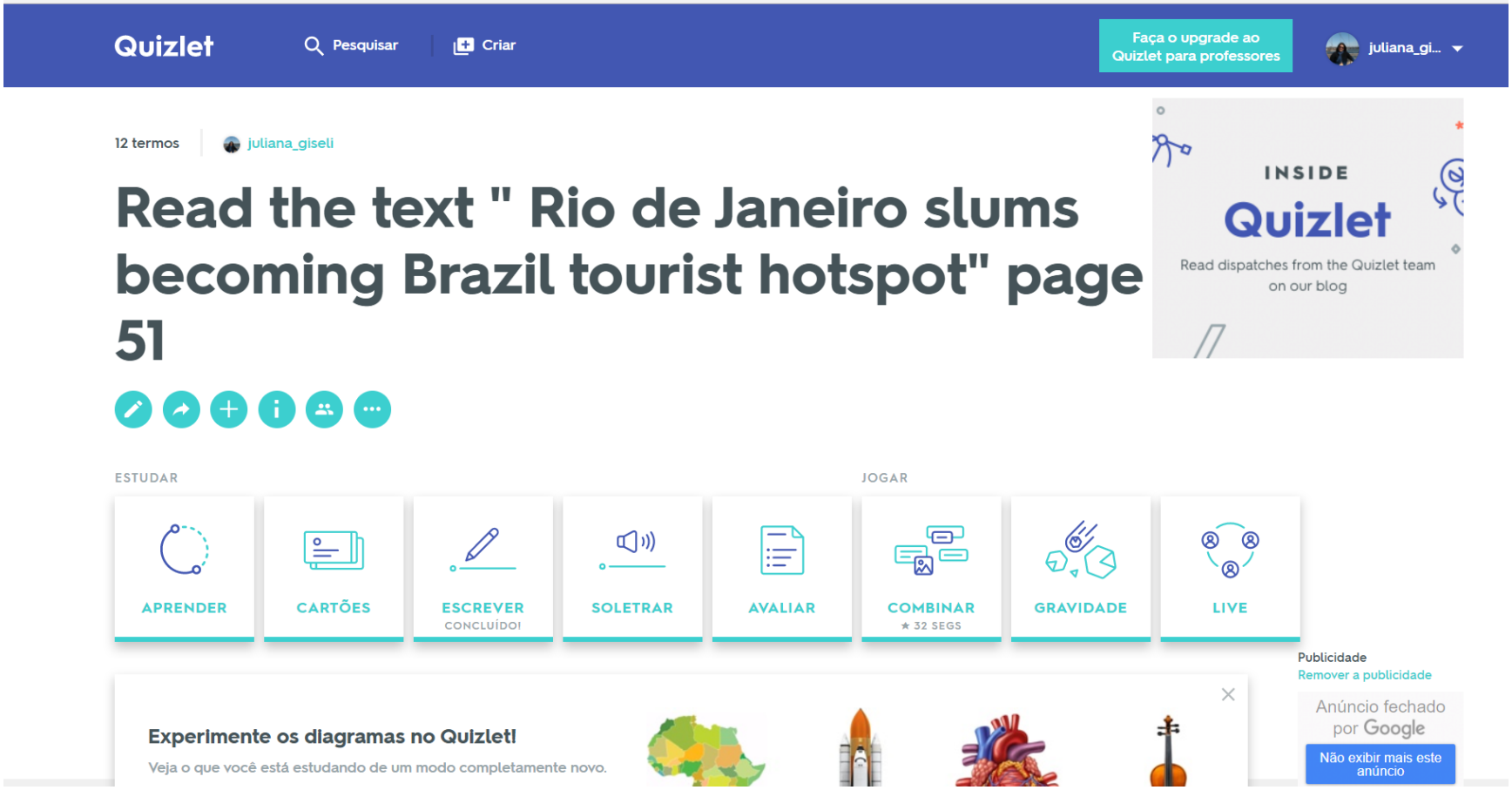
Quizlet

O RECURSO DIGITAL

- ✓Criado em 2005 por Andrew Sutherland.
- ✓*Quiz* das aulas de Francês - *“la quizlette”*.
- ✓Lançado oficialmente em 17 de janeiro de 2007.
- ✓Gratuito, porém com compras integradas.



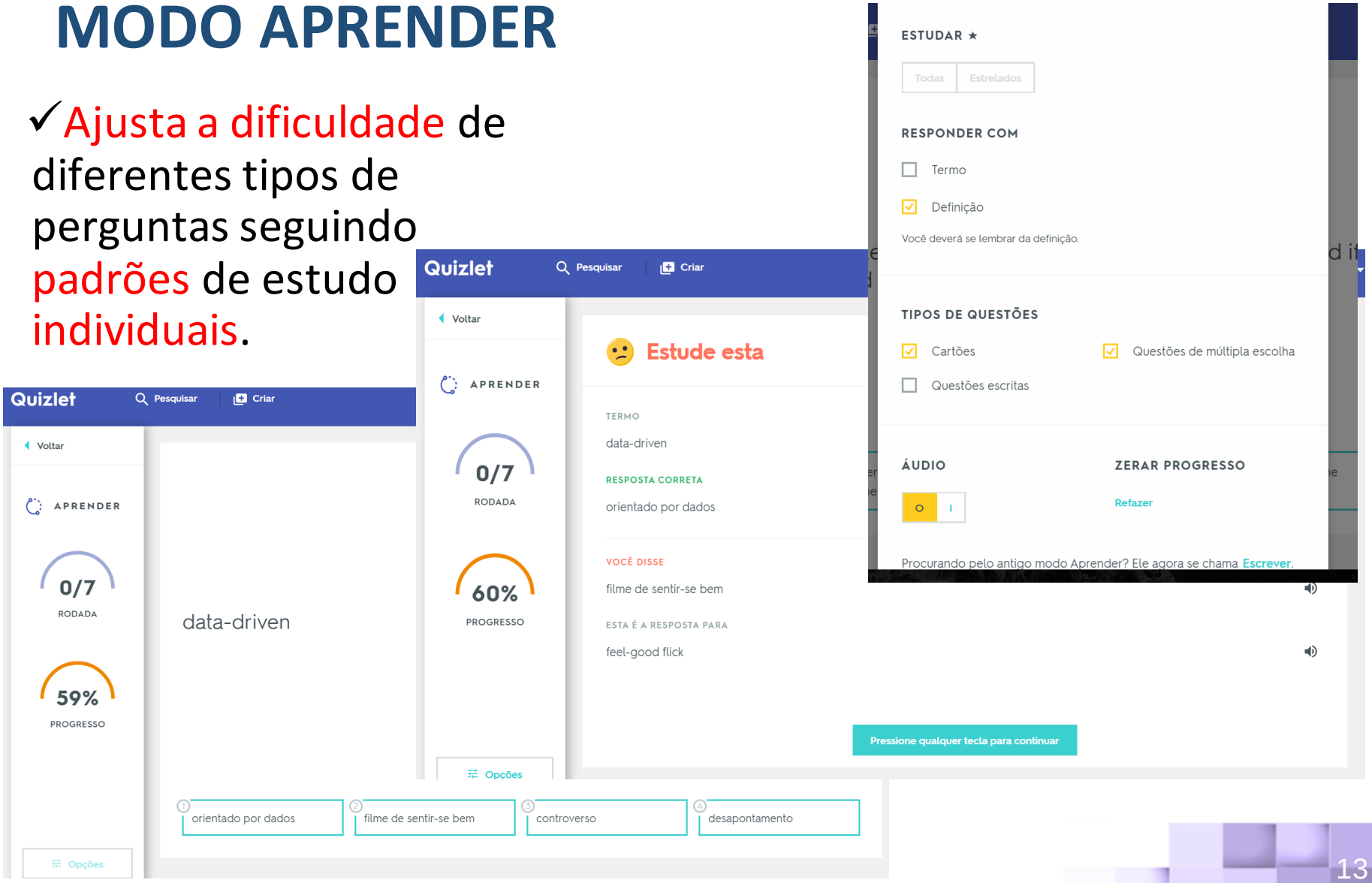
FERRAMENTAS DISPONÍVEIS NO PC



FERRAMENTA: ESTUDAR

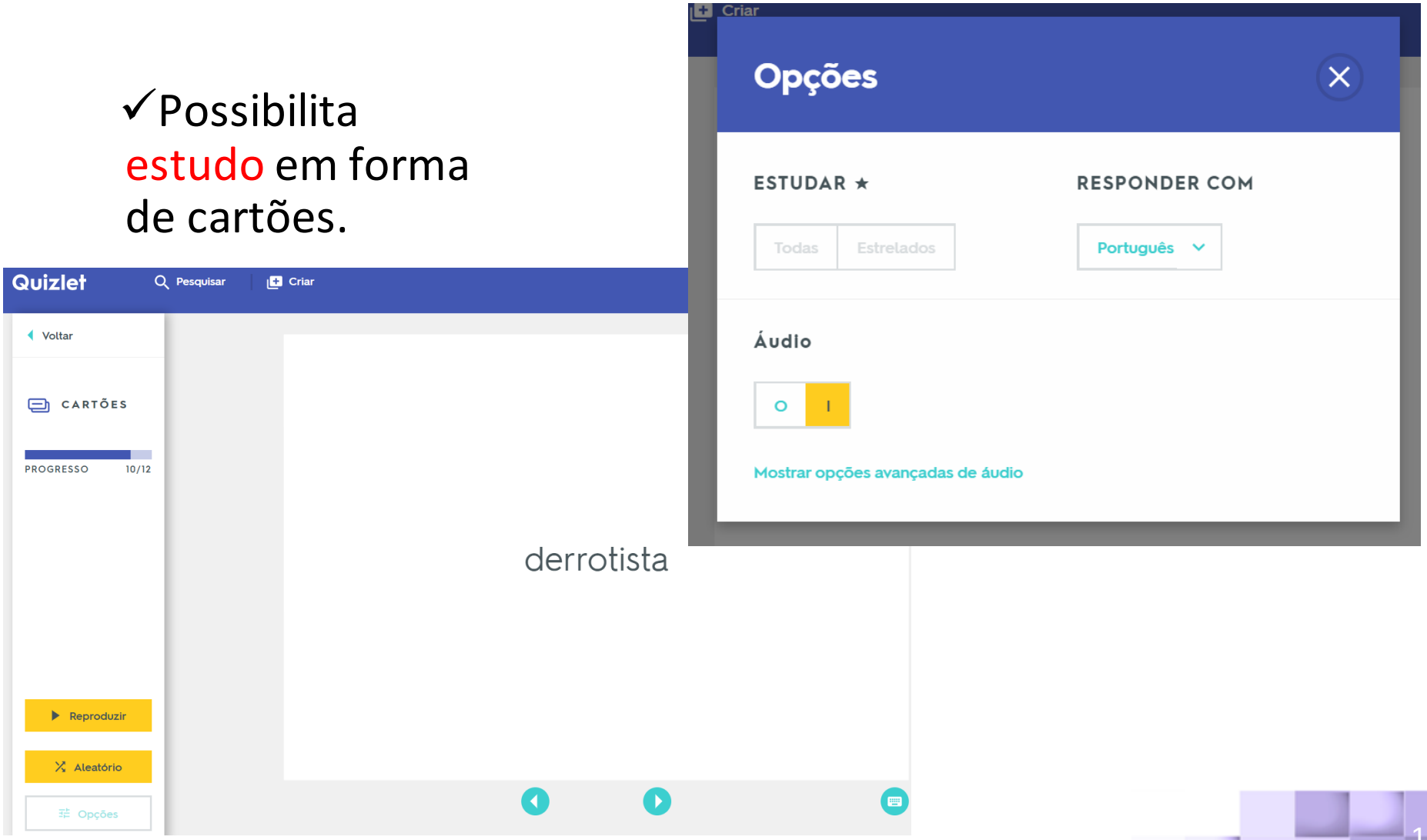
PARA USO ASSÍNCRONO E INDIVIDUAL: MODO APRENDER

✓ Ajusta a dificuldade de diferentes tipos de perguntas seguindo padrões de estudo individuais.

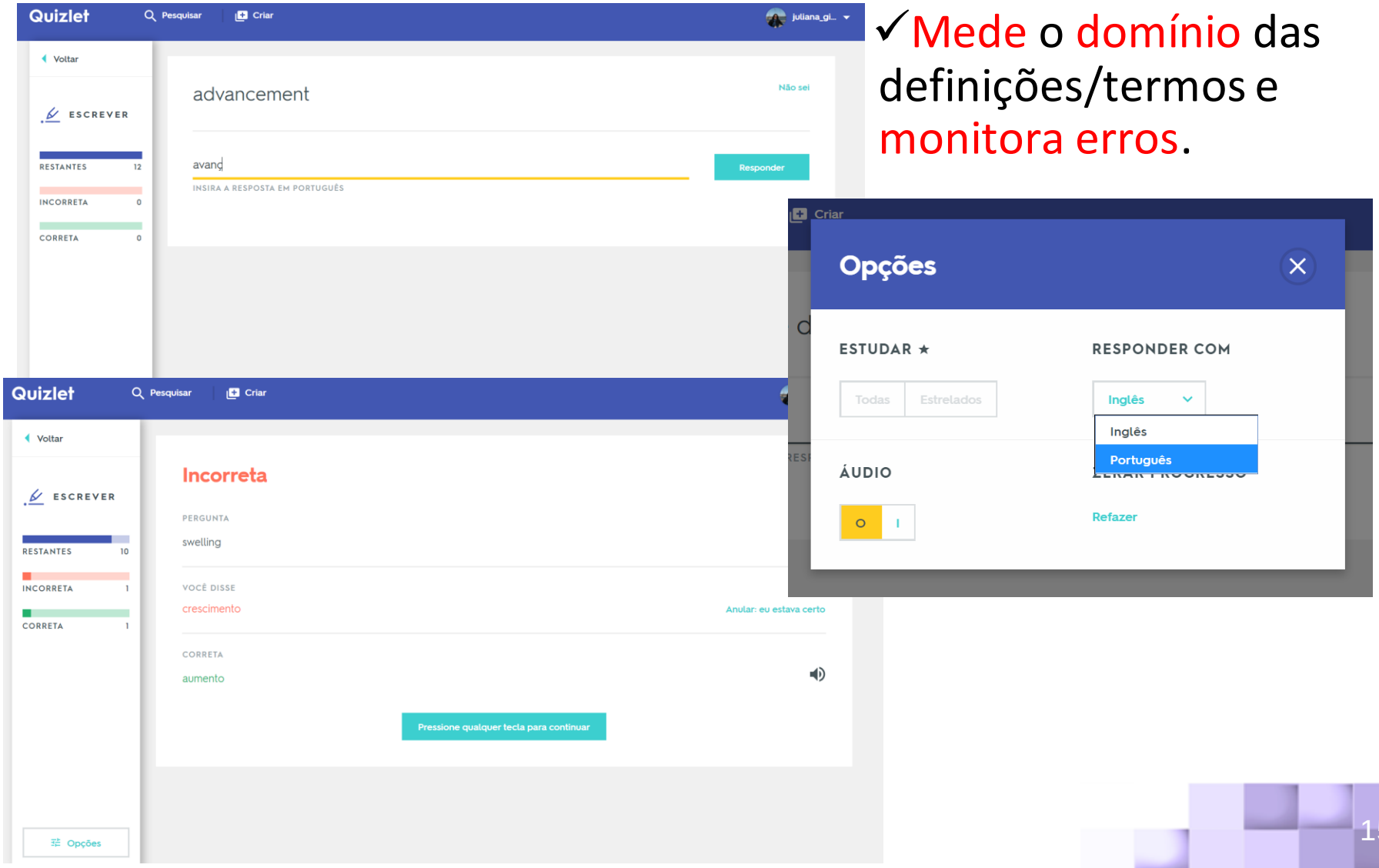


PARA USO ASSÍNCRONO E INDIVIDUAL: MODO CARTÕES

✓Possibilita estudo em forma de cartões.



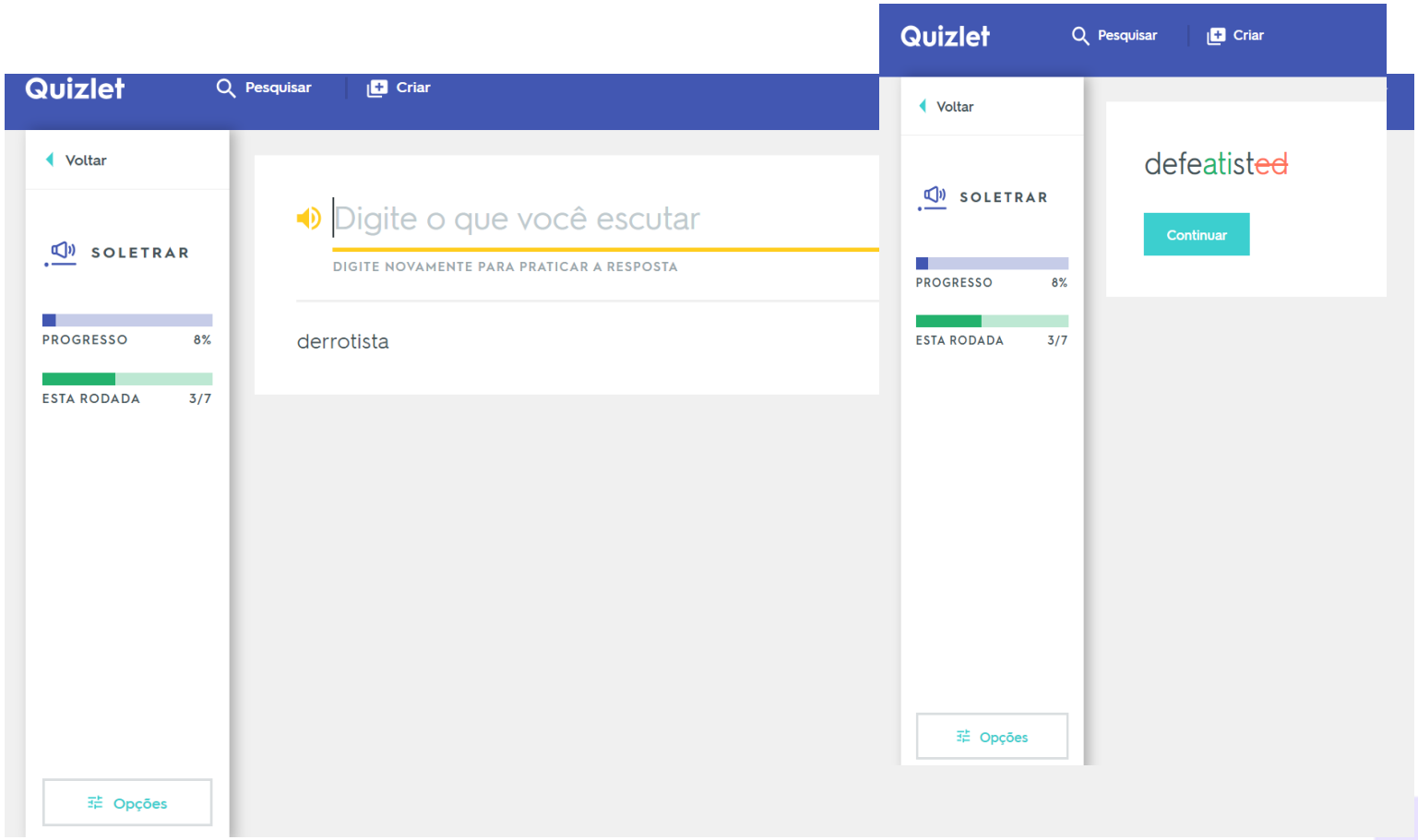
PARA USO ASSÍNCRONO E INDIVIDUAL: MODO ESCREVER



✓Mede o domínio das definições/termos e monitora erros.

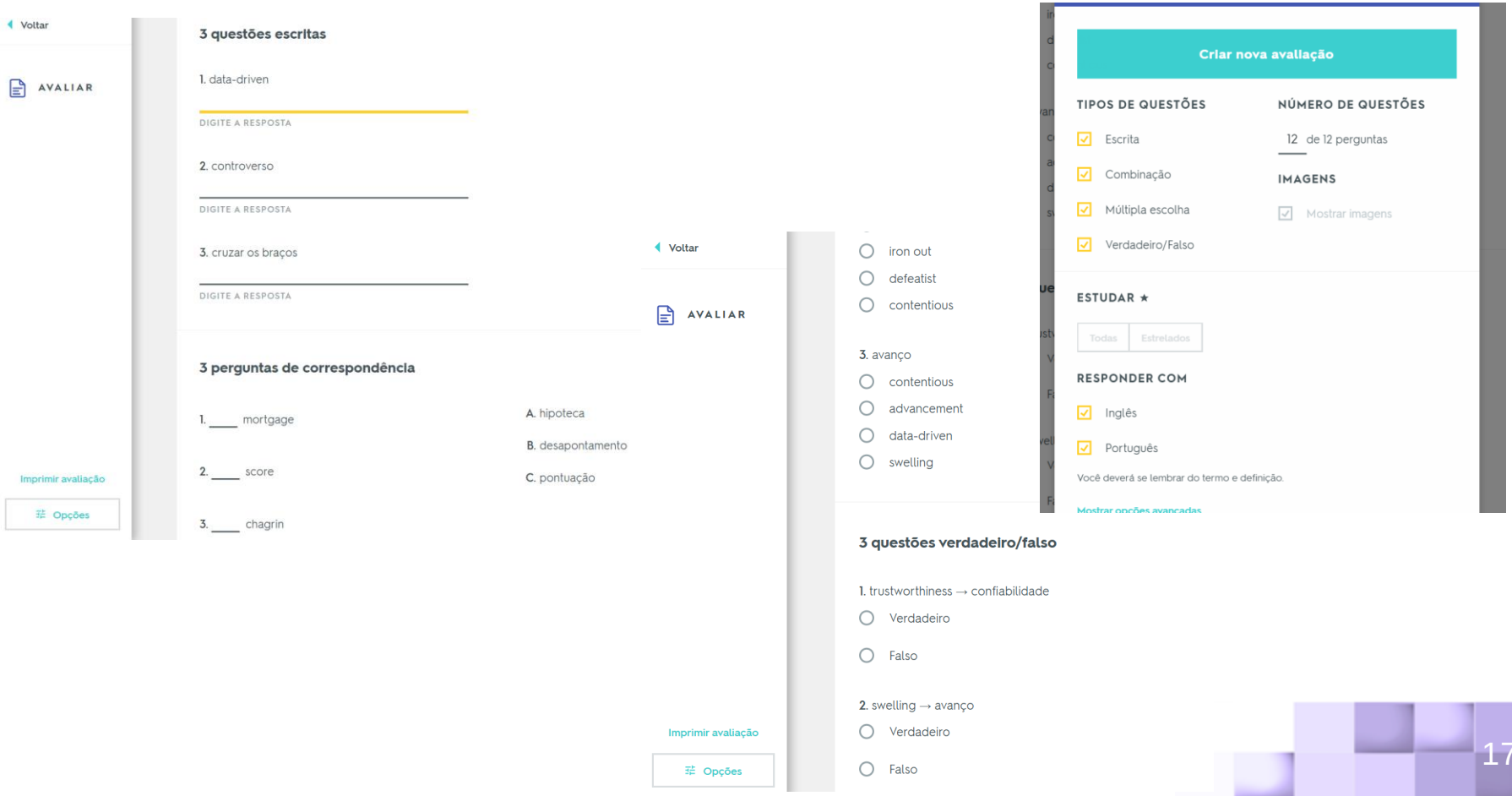
PARA USO ASSÍNCRONO E INDIVIDUAL: MODO SOLETRAR

✓ O *app* lê o termo/definição que deverá ser escrito. Além da correção por escrito, a palavra é soletrada e repetida mais uma vez.



PARA USO ASSÍNCRONO E INDIVIDUAL: MODO AVALIAR

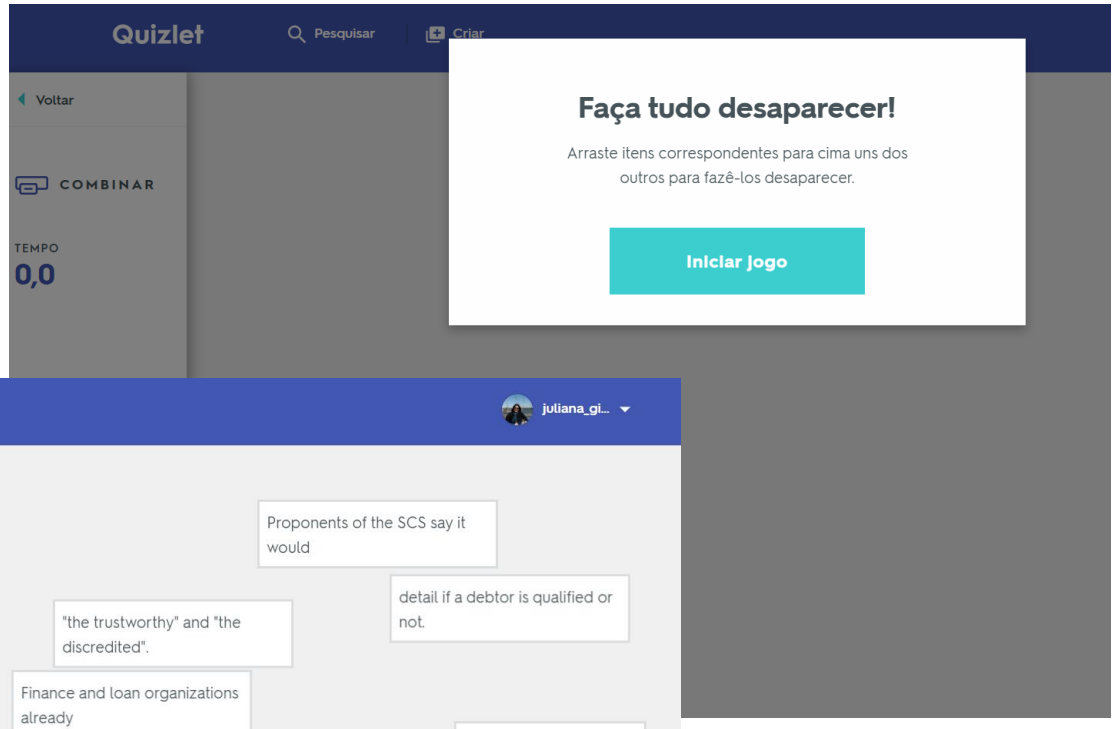
✓Simula uma avaliação com diferentes tipos de atividades.

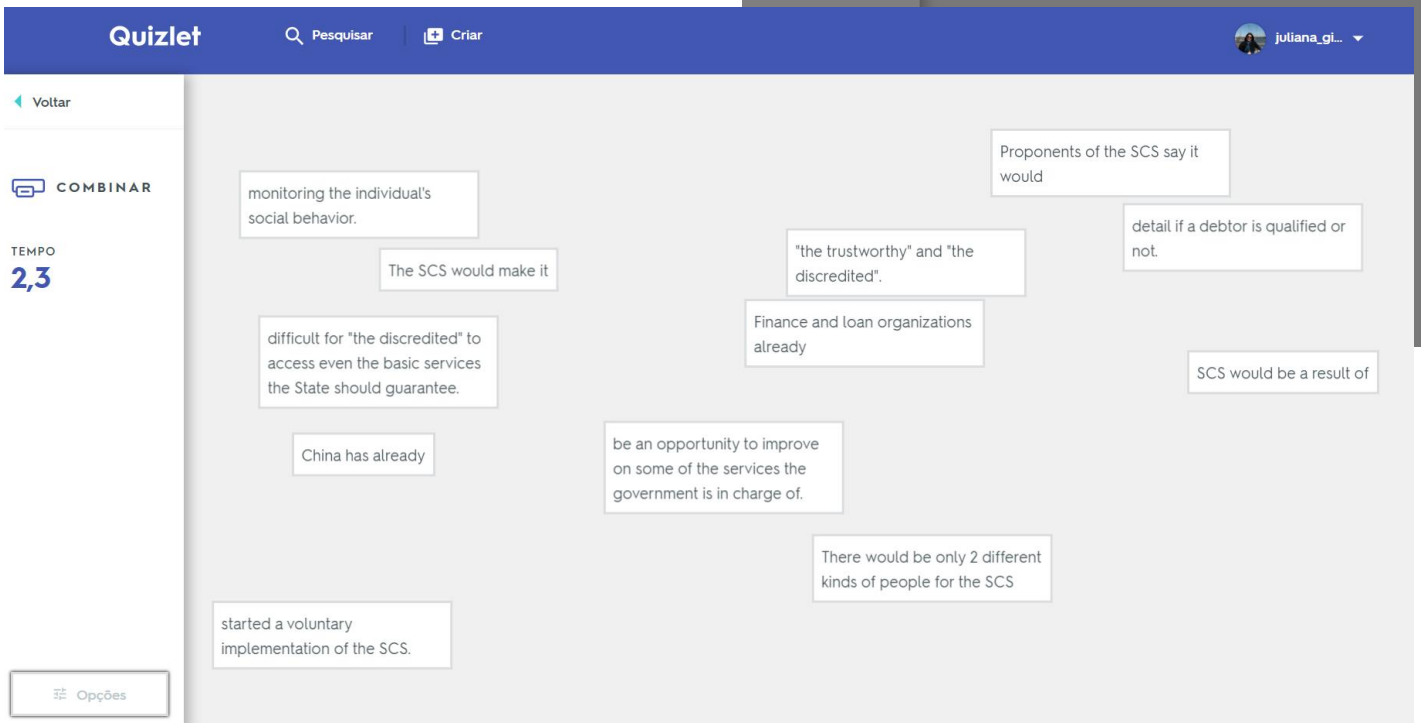


FERRAMENTA: JOGAR

PARA USO ASSÍNCRONO E INDIVIDUAL: MODO COMBINAR

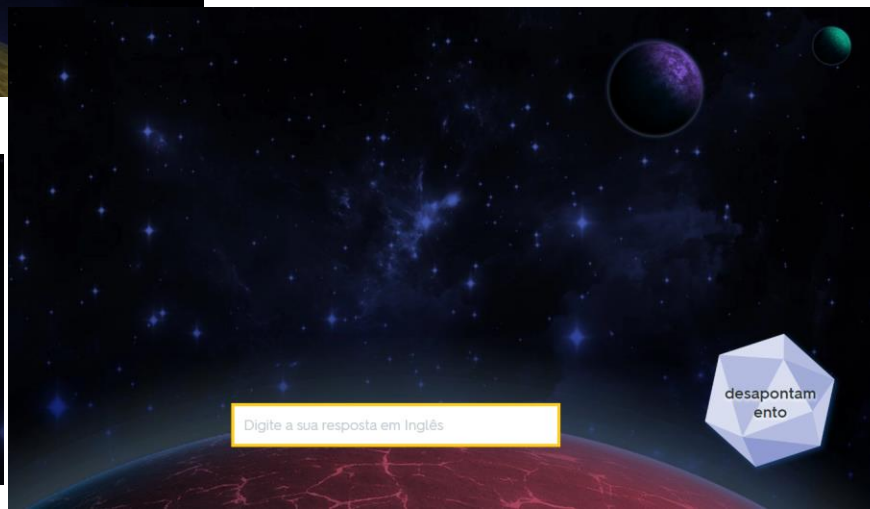
✓Exibe pares de termos e definições que devem ser associados. Não permite customização.





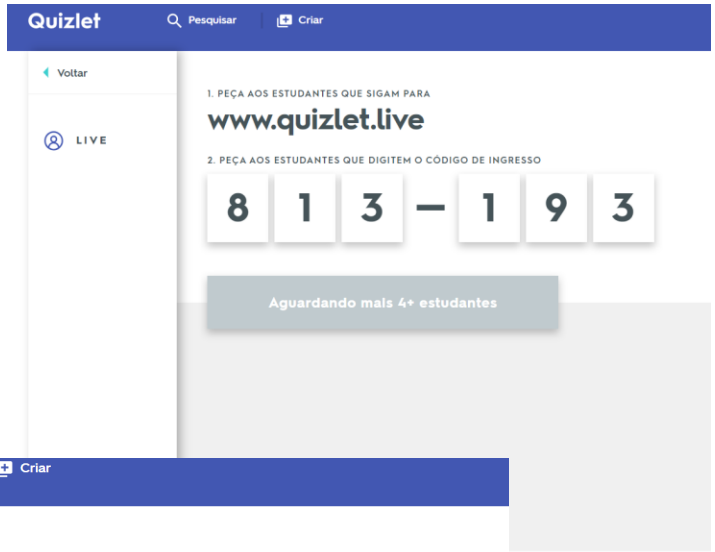
PARA USO ASSÍNCRONO E INDIVIDUAL: MODO GRAVIDADE

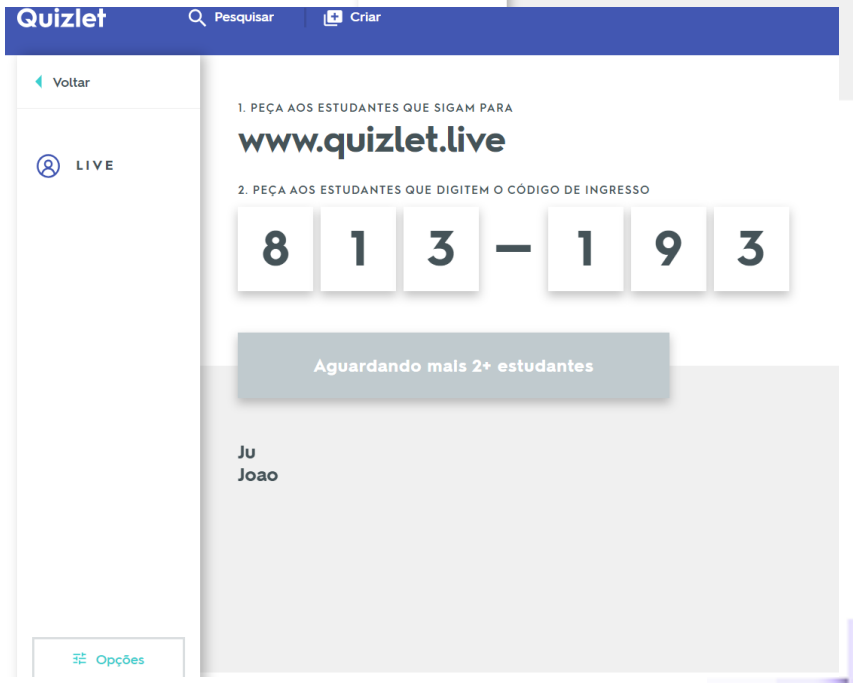
✓ Termos/definições devem ser escritos antes do asteroide atingir o planeta.



PARA USO SÍNCRONO E EM GRUPOS: MODO *LIVE*

- ✓Disputa em que encontrar o termo correspondente à definição dependerá de atenção conjunta e cooperação uns com os outros.
- ✓https://quizlet.com/pt-br/features/live





FERRAMENTAS DISPONÍVEIS NO *SMARTPHONE*

https://quizlet.com/297639196/what-have-you-learned-flash-cards/?new

Parabéns, você aprendeu tudo!

REFERÊNCIAS

COUTINHO, C.; LISBOA, E. *Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI*. Disponível em: https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/14854/1/Revista_Educa%C3%A7%C3%A3o,VolXVIII,n%C2%BA1_5-22.pdf . Acesso em: 02 mar. 2017.

GEE, J. P. *Good video games good learning*. Phi Kappa Phi Forum, v. 85, n.2, 2005.

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction*. San Francisco, PFEIFFER, 2012.

MURTA, C. R.; VALADARES, M. G. P. F. *Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: gameficando a aula de línguas.* Horizontes de Linguística Aplicada, ano 12, n. 1, 2013.

THOMPSON, J. B. *A mídia e a modernidade*: uma teoria social da mídia. Petrópolis, Ed. Vozes, 15ª ed., 2014.