

Moodle Gamificado: Uma proposta inovadora na Educação

Ricardo dos Santos Pereira | Érica Vasconcelos das Neves |
Luciana Pereira de Souza | André Alfonso Peixoto



Impacto

Este projeto propõe a construção de um Módulo dinâmico e interativo para o *Moodle*, tomando por base metodologias e recursos educacionais atuais, para os diferentes níveis de ensino, de forma a estimular estudantes e professores no processo de ensino-aprendizagem. Se objetiva a partir desta proposta que esta inovação educacional possa ser utilizada não somente na EaD, mas também no ensino presencial como estímulo a um processo de migração gradual desta modalidade de ensino para o Ensino Híbrido, principalmente nos níveis mais avançados de formação (ensino superior e pós-graduação). A partir de uma avaliação diagnóstica com docentes que atuam na EaD nas instituições participantes da pesquisa foi possível observar que 100% dos docentes consideram fundamental o uso de metodologias e recursos educacionais no processo de ensino-aprendizagem atual. No entanto, poucos têm domínio do conteúdo teórico necessário a essa execução. Nesse contexto, destacamos como fundamental uma reformulação de cursos de licenciatura, no que se refere a formação inicial docente, bem como a formação continuada de servidores em instituições educacionais. Para além disso, os alunos também precisam ser capacitados a trabalhar neste novo contexto educacional, de forma a se ter sucesso com a proposta de educação do século XXI.

História

Este projeto foi desenvolvido a partir de uma inquietação de seus autores que, a partir de suas experiências profissionais e de práticas pedagógicas de mais de 10 anos de docência, atuando no ensino presencial e no Ensino a Distância com o uso da Plataforma Moodle, se depararam com um desinteresse dos alunos pela educação, tanto no ensino presencial como na EaD, que resultavam em notas baixas e evasão de alunos. Para além disso, a pandemia da Covid-19 também nos apresentou uma tendência educacional de migração do ensino presencial para o ensino híbrido, que demanda maiores estudos.

Prática educacional

Esta proposta consiste em um **Módulo Gamificado do Moodle**, que pode ser utilizado por docentes para tornar suas aulas dinâmicas e estimuladoras aos estudantes, no contexto da EaD, bem como no ensino presencial, levando a um processo de migração gradual deste para o Ensino Híbrido. O Módulo Gamificado do Moodle apresenta uma tela inicial com os níveis de ensino e as metodologias ativas disponíveis na proposta. Ao escolher o nível de ensino e metodologia ativa, o usuário é levado a página inicial do módulo, contendo um Fórum de Apresentação para os estudantes, a possibilidade de personalização de seu Avatar na disciplina e a Trilha de Aprendizagem (contendo as atividades dos módulos). Em cada atividade dos módulos vai estar disponível um texto sobre a atividade, que deve ser lido antes do estudante realizar a atividade proposta. A progressão dos alunos na disciplina ocorre de forma automática no sistema, a medida que ele vai concluindo as atividades dos módulos de forma satisfatória. Alternativamente, os estudantes poderão acessar manualmente as atividades dos módulos anteriores. Quando da finalização de cada módulo, os estudantes vão acumulando premiações (emblemas) até concluírem todos os módulos, quando recebem uma premiação final. O(s) estudante(s) que concluir(em) a disciplina com melhor aproveitamento, poderá(ão) receber uma premiação especial a critério do professor da disciplina. Para fins deste projeto, foi desenvolvida apenas a opção da metodologia ativa Gamificação, voltada para o Ensino Médio, conforme apresentado na figura 01..

Figura 01: Proposta de Moodle Gamificado com base em diferentes Metodologias Ativas selecionadas (Ensino Personalizado; Gamificação; Aprendizagem Maker) para diferentes Níveis de Ensino. Legenda: EF-II (Ensino Fundamental II); EM (Ensino Médio); ES/PG (Ensino Superior/Pós-graduação).



Neste contexto, a cada módulo temos diferentes estratégias de trabalho, com foco no ensino híbrido e na sala de aula invertida. Desta forma, existem módulos mais clássicos, que propõem atividades com quebra-cabeças, atividades de verdadeiro ou falso e atividades de completar, de forma a revisar e introduzir o conteúdo a ser estudado (conteúdo teórico e atividades on-line); módulos com atividades a partir de vídeos do Youtube, onde os estudantes têm que assistir os vídeos propostos e discutir sobre a temática por meio de um fórum de discussão (conteúdo teórico e atividades on-line); módulos com atividades que utilizam a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação, como por exemplo o jogo da célula animal, que vai abordar a estrutura e função das organelas celulares (conteúdo teórico on-line e atividades presenciais); até módulos com atividades mão-na-massa baseadas na aprendizagem maker e aprendizagem baseada em projetos, como construção de modelos didáticos (conteúdo teórico on-line e atividades presenciais).

Entrega

O produto deste projeto consiste em um Módulo dinâmico e interativo para o *Moodle*, tomando por base metodologias e recursos educacionais atuais, para os diferentes níveis de ensino. Este produto será disponibilizado gratuitamente nos principais repositórios de produtos educacionais do país, como forma de **Backup do Módulo do Moodle**, sob a **licença Creative Commons (Atribuição-NãoComercial-Compartilhável – CC BY-NC-SA)**, que pode ser utilizado e alterado por docentes para sua disciplina, independentemente da área de atuação.

Dicas

Junto ao produto educacional serão disponibilizados vídeo-tutoriais de como utilizar o Módulo Gamificado do *Moodle*, bem como as orientações básicas sobre o uso do sistema Moodle e de recursos educacionais utilizados na proposta.

Informações

Você pode acessar este produto educacional no link da EduCapes:

<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/720737>

Para maiores informações sobre a proposta, entrar em contato com os coordenadores da proposta através dos e-mails: ricardo.pereira@ifac.edu.br ou ericaneves@gmail.com.



Ricardo dos Santos Pereira

É Professor Efetivo de Biologia no Instituto Federal do Acre (IFAC), onde atua em Cursos no Ensino Médio Integrado, na Graduação, na Especialização (Presencial e EaD) e no Mestrado Profissional (ProfEPT/IFAC; ProfNIT/IFAC; MPECIM/UFAC). Possui Licenciatura (2004) e Bacharelado (2005) em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Fluminense (IB/UFF). Realizou o Mestrado em Ciências/Bioquímica (2007) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (IQ/UFRJ). Concluiu o Doutorado em Ciências/Biologia Celular e Molecular (2018) pelo Instituto Oswaldo Cruz (IOC/Fiocruz). Atuou como Professor de Biologia na SEE/RJ (2010) e como Professor de Ciências na SME/RJ (2011). Também atuou como Tutor de Apoio ao Professor no Departamento de Mídias Digitais do CEDERJ (2011/2012). É Coordenador do Projeto “Espaço IFAC de Ciências” e Líder do Grupo de Pesquisa em Ensino de Biociências (GPEnBio/CNPq/IFAC). Atualmente está concluindo seu Pós-Doutorado junto ao Programa de Pós-Graduação em Ciências e Biotecnologia da Universidade Federal Fluminense (UFF).



Érica Vasconcelos das Neves

Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Acre (2003). Atualmente estou Coordenadora de Educação a Distância no Instituto de Educação Profissional e Tecnológica do Estado do Acre. Atuei como Coordenadora do Ensino Superior na Secretaria de Educação e Esporte do Estado do Acre. Trabalhei como Multiplicadora, enquanto lotada no Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE). Tutora do curso de Pedagogia da Faculdade Interativa COC e lecionei a disciplina de Metodologia do Ensino Superior em cursos de Pós-graduação. Tenho experiência na área de Educação, sou Especialista em Gestão Escolar, Tecnologia da Informação e Comunicação e Docência da Educação Profissional e Tecnológica.



Luciana Pereira de Souza

É apoio técnico na equipe multidisciplinar da Divisão de Educação a Distância do Instituto de Educação Profissional e Tecnológica IEPT/ Dom Moacyr, onde atua na administração de plataforma moodle, em cursos técnicos em EaD. Atua como Coordenadora Local da Pós Graduação em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica-DoctEPT pelo Instituto Federal do Espírito Santo. É graduada em Bacharel em Saúde Coletiva pela Universidade Federal do Acre. Possui pós graduação em Saúde Pública com Ênfase em Saúde da Família pela União Educacional do Norte, e Especialização em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal do Espírito Santo. Atuou como Supervisora dos Cursos Técnicos de Gerência em Saúde e Vigilância em Saúde na Escola Técnica em Saúde Maria Moreira da Rocha (2019/2021). Atuou como mediadora na modalidade de ensino a distância no programa PRONATEC/ Rede e-Tec (2020).



André Alfonso Peixoto

Trabalho no Instituto Federal de São Paulo (IFSP) como Analista de Tecnologia da Informação - Ciência de Dados. Tenho experiência profissional, também, no Instituto Federal do Acre (Ifac) como Técnico de Laboratório de Informática de janeiro de 2018 a agosto de 2022. Possuo formação como técnico de informática pelo Ifac, além de graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela U:VERSE. Atualmente (2022), sou estudante do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (PPGCC) da Universidade Federal do Acre (Ufac).