

FORMAÇÃO PARA PROFESSORES DE UMA IES USANDO OS JOGOS DO MOODLE

Mônica Mara da Silva
monica@aedb.br
Associação Educacional Dom Bosco

Angela Maria Silva Campos
angela@aedb.br
Associação Educacional Dom Bosco

RESUMO

Atividades lúdicas em qualquer nível de ensino é uma maneira eficaz e prazerosa para ajudar na aprendizagem. O presente artigo relata a experiência em uma IES que periodicamente realiza formações com seus professores. Existem um grupo de estudos na instituição chamado Grupo de Estudos em Metodologias Ativas de Aprendizagem - GEMAA e que coordenada esses treinamentos. O que está descrito neste artigo é uma formação usando algumas ferramentas do *Moodle* para ensinar os professores a gamificar suas aulas. Todos os jogos utilizados são recursos do próprio *Moodle*. A formação teve como resultado o engajamento no curso e o interesse dos professores em conhecer as ferramentas e aplicar em suas aulas.

Palavras-Chave: Formação. Gamificação. *Moodle*

1 INTRODUÇÃO

A nova geração que chega às universidades quer um ensino mais diversificado, utilizando várias ferramentas e metodologias pois, muitos estudantes não sentem motivação para assistir as aulas tradicionais. Sendo assim, os professores precisam se adaptar e buscar novas formas de engajamento destes alunos.

No âmbito da educação existe uma variedade de metodologias inovadoras, ferramentas digitais, conteúdo *online* e outros.

É importante que o professor reveja seu planejamento, de acordo com o diagnóstico dos alunos e concilie o conteúdo da disciplina com outros meios de ensino para se aproximar do maior número possível de estudantes.

Existem professores que ainda não se sentem confortáveis para utilizar esses recursos que estão disponíveis. Esses motivos variam desde a falta de conhecimento técnico perante os novos recursos ou por se sentirem confortáveis ministrando as aulas tradicionais ou até mesmo por não se interessarem em dinamizar suas aulas.

Este artigo relata a experiência que uma instituição de ensino superior (IES) tem em ministrar formações para seus professores. As formações são realizadas pelos próprios professores da instituição onde cada um contribui com seus conhecimentos. Existe na IES um Grupo de Estudos em Metodologias Ativas de Aprendizagem (GEMAA), que coordena e estimula esses treinamentos.

São várias formações que acontecem durante o ano letivo, esta experiência relata o uso da gamificação empregando os recursos do *Moodle*. Será demonstrado como utilizar alguns jogos existentes na plataforma que podem auxiliar o professor na diversificação de suas aulas e com isso motivar os alunos para que o aprendizado seja mais significativo.

O acesso à *internet* para fins de aprendizado chega a mais de 90% entre os estudantes (IBGE, 2015). Por que não utilizar este recurso para diversificar as aulas fazendo com que esta se torne mais atrativa? Uma resposta possível para esta pergunta seria utilizar recursos mais interativos que estimulem o aluno na participação das aulas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 PESQUISA SOBRE O USO DA INTERNET PARA FINS EDUCATIVOS

Em 2005 o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), juntamente com o Comitê Gestor de Internet no Brasil (CGI.br), realizaram a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), como tema suplementar o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) que visou traçar um panorama sobre o acesso à internet, o uso de celulares pessoais e dispositivos móveis no Brasil (IBGE, 2015). Nesta publicação, o IBGE divulgou também os perfis dos usuários que acessam a internet como idade, sexo, nível de instrução, renda familiar.

No item que descreve o uso da internet em relação a escolaridade, verificou-se:

que o percentual de usuários da Internet se elevava à medida que aumentava o número de anos de estudo para aqueles que utilizaram esta rede no local de residência e no de trabalho, e declinava para os que a acessaram nos demais locais. No grupo de usuários da Internet sem instrução ou com menos de oito anos de estudo, a parcela que acessou esta rede no domicílio em que morava representou 37,2% e, no grupo que tinha 15 anos ou mais de estudo, 72,6%. No caso do local de trabalho, estes dois percentuais foram, respectivamente, 6,6% e 67,2% (IBGE, 2015, p. 44).

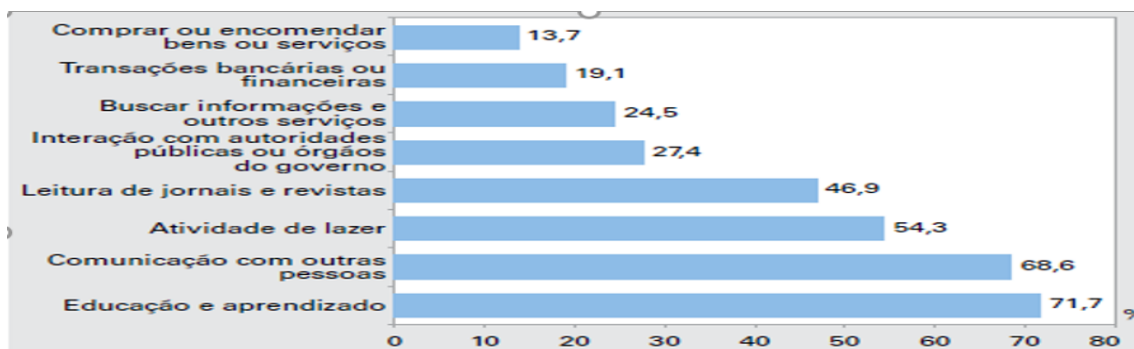
Com estes dados podemos chegar à conclusão que quanto mais aumenta os anos de estudos, mais acesso à internet o usuário terá.

Outro item pesquisado foi a finalidade que os usuários acessam a internet.

as maiores proporções foram as das pessoas que acessaram a Internet com as finalidades de educação e aprendizado (71,7%) e comunicação com outras pessoas (68,6%), enquanto a menor foi a das que usaram esta rede para comprar ou encomendar bens e serviços (13,7%) (IBGE, 2015, p. 48).

O Gráfico 1, mostra todos os itens que foram pesquisados.

Gráfico 1. Percentual das pessoas que utilizam a internet para cada finalidade.



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por amostra de Domicílios, 2005.

Outro item pesquisado foi a utilização da *internet* entre estudantes e não estudantes para educação e aprendizado. Quando foi tabulada a pesquisa de estudantes que usam a internet para estudar, os índices cresceram mais.

Na população dos estudantes usuários da Internet, a proporção dos que a utilizaram para educação e aprendizado foi destacadamente a mais elevada (90,2%), vindo depois, mais distanciadas, as dos que a acessaram para comunicação com outras pessoas (69,7%) e atividades de lazer (65,5%). A proporção dos estudantes que a acessaram para a leitura de jornais e revistas alcançou 40,7% e as referentes às demais finalidades ficaram abaixo de 20%. No patamar mais baixo, ficaram os percentuais dos estudantes que usaram a Internet para comprar ou encomendar bens e serviços (7,7%) e para efetuar transações bancárias ou financeiras (8,6%) (IBGE, 2015, p. 50).

Com toda a pesquisa feita, constatamos que o uso da internet entre os estudantes para fins de aprendizado é muito grande. Cabe aos professores fazerem uso deste recurso para motivar e estimular o aprendizado.

2.3 GAMIFICAÇÃO

O termo gamificação ou do inglês *gamification* está sendo constantemente utilizado e vem ocupando um grande espaço na sociedade. A gamificação consistem em usar componentes de jogos como meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária (McGonigal, 2011) para outros fins que não seja jogar.

A meta é o motivo pelo qual se está jogando. As regras ditam como o jogador deve se portar dentro do jogo, são as normas que devemos seguir para que os objetivos sejam atingidos. O feedback é informar ao jogador o progresso que ele alcançou em relação as metas. A participação voluntária é o quão envolvente a atividade pode ser. Quando o professor consegue que os alunos participem de forma voluntária os resultados serão bem proveitosos. Quando os alunos estão envolvidos com o material, a eficácia das aulas aumenta. A gamificação é uma das formas mais eficazes de incentivar o envolvimento do aluno (FARDO, 2011).

A gamificação oferece ao aluno a opção de aprender também com o fracasso, permitindo que ele aprenda experimentando coisas, explorando se funciona, fracassando e tentando novamente. Para que isso seja mais eficaz, o fracasso deve levar a uma oportunidade de aprendizado. Se um problema é pedido para ser resolvido, e não é resolvido com sucesso, deve haver um acompanhamento da aula ou permitir que o aluno tente novamente. As pessoas frequentemente falham em jogos, mas aprendem rapidamente adaptando-se para resolver um problema ou enfrentar um desafio (ALVES, 2015).

2.2 MOODLE

O *Moodle* (Modular Object Oriented Distance Learning) é um software livre de apoio a aprendizagem. Seu desenvolvimento é feito de forma colaborativa por uma comunidade virtual, onde vários profissionais do mundo inteiro contribuem para seu desenvolvimento. O *Moodle* está disponível em vários idiomas e é utilizado em todo o mundo.

A plataforma vem sendo utilizada não só como ambiente de suporte à Educação a Distância, mas também como apoio a cursos presenciais. (CLARO, 2008). Nela existem diversas funcionalidade, como disponibilização de conteúdos, testes online, envio de trabalhos, jogos, dentre outras. A interface do Moodle é amigável, não requerendo muito conhecimento técnico de alunos e professores.

Na IES que é citada neste artigo, a plataforma oficial para comunicação entre professores e alunos é o *Moodle*. Embora esta plataforma seja utilizada há mais de 10 anos, ainda existem professores que não conhecem seu funcionamento e como ela pode contribuir para tornar as aulas mais atrativas.

3. FORMAÇÃO RELÂMPAGO NA INSTITUIÇÃO

O GEMAA estuda as metodologias inovadoras em educação, e também realiza formações pedagógicas com os demais professores. No início do ano letivo, o grupo se reúne para traçar as metas para o ano corrente e cada professor agenda uma data e disponibiliza um tema para fazer a formação. Essas formações são gratuitas e abertas para todos que queiram participar como professores, alunos e comunidade acadêmica.

Mensalmente o grupo de estudo realiza formações denominadas “Formação Relâmpago” por ser de curta duração. As formações têm duração de 1h e 30min e podem ser ministradas individual ou em grupo de professores. Anualmente, são oferecidas em torno de 13 formações relâmpagos. No início e final do ano, o GEMMA fica responsável pela abertura e encerramento do ano letivo. Nesses encontros o grupo realiza as oficinas de maior duração.

4. TREINAMENTO PARA USAR OS JOGOS DO MOODLE

Foi realizada formação com os professores para apresentar as possibilidades de se implantar a gamificação usando a plataforma do *Moodle*. Cada professor da instituição tem uma sala de aula virtual onde pode disponibilizar conteúdos, realizar teste *online*, receber trabalhos, enviar e-mail, dentre outros serviços. Porém muitos não conhecem as ferramentas dos jogos e nem tinham ideia de como esses jogos poderiam ser interessantes quando usados.

Para usar os jogos do *Moodle*, precisamos primeiro configurar o ambiente. Traçar as metas e os objetivos que desejamos atingir. No treinamento o objetivo era para os professores conhecerem o conceito de gamificação e de como poderiam utilizar o *Moodle* nesta tarefa.

Como cada disciplina tem seu conteúdo, o professor precisa antes de utilizar os jogos, criar um glossário com as definições dos temas que se deseja trabalhar e um banco de questões para servir de base para os jogos.

O glossário é um recurso do *Moodle* que permite a inserção de termos e seus respectivos significados, comentários e imagens representativas. Pode ser definido como um dicionário de termos técnicos referentes à disciplina ou ao curso (MOODLE, 2019). É capaz de criar subcategorias pertinente a cada tema para facilitar na separação dos assuntos.

O banco de questões, que tem a opção de ser respostas curtas, de múltipla escolha e questões de V ou F. A criação deste banco de dados é muito importante, porque sem ele não tem como alimentar os jogos.

Para esta formação, criamos um banco de questões com perguntas sobre a cidade onde está situada a IES, justamente por ser um tema interessante e para que os professores não se sentissem na obrigação de conhecer o assunto. O glossário criado foi sobre conhecimentos gerais com definições bem simples e de conhecimento da grande maioria.

O Quadro 1 explica quais os tipos de questões que cada jogo precisa para funcionar e mostra também quando utilizar o glossário.

Quadro 1. Relacionar o jogo com o tipo de base

Jogo		Glossário	Questão Curta	Questão de múltipla escolha	Verdadeiro / Falso
Forca	<i>Hangman</i>	X	X		
Palavra cruzada	<i>Crossword</i>	X	X		
Sopa de Letra	<i>Cryptex</i>	X	X		
Milionário	<i>Millionaire</i>			X	
Quebra Cabeça	Sudoku	X	X	X	X
Imagem oculta	<i>The hidden Picture</i>	X	X	X	X
Serpentes	<i>Snake and Ladders</i>	X	X		

Fonte: As autoras (2019),

Os jogos usados no treinamento foram a forca, palavras cruzadas e milionário. Não pudemos utilizar todos os jogos pelo tempo ser curto.

4.1 A FORMAÇÃO

Foi criado uma sala de aula no Moodle para o treinamento sobre Gamificação, cada professor teve acesso ao ambiente como aluno, justamente para sentir como seria estar no papel de aprendiz.

A turma que realizou a formação era composta de 28 professores da IES de diversos cursos e disciplinas. Para a maioria dos participantes, foi a primeira experiência com os jogos do *Moodle*.

No primeiro momento, explicou-se os conceitos de gamificação e também houve a demonstração de como se cria um glossário e um banco de questões. Logo depois, os jogadores começaram a ter a experiência de jogar.

O *Moodle* pode ser configurado para que uma atividade dependa da outra. Enquanto o aluno não terminar a anterior ele fica impedido de continuar jogando. Para a oficina, ele foi configurado para que uma atividade dependesse da outra. Primeiro o aluno deveria ler o material de apoio e marcar que tinha lido, só com isso feito podia seguir para a próxima atividade

O próximo jogo que todos puderam jogar, foi o da Forca. Para que esse jogo possa ser utilizado, deve haver um glossário previamente criado. Que é onde o sistema irá buscar as informações. Na figura 1 podemos ter uma visão do jogo que fica disponível quando estamos jogando.



Figura 1 – Jogo da Forca

Fonte: Adaptado pelas autoras (2019)

A Figura 1, demonstra que acima da força tem a pergunta, e abaixo tem a porcentagem de letras que o aluno já acertou. Terminado o jogo da força o jogador pode passar para o próximo jogo.

O jogo das palavras cruzadas também utilizou o glossário para servir de base. Ele segue as mesmas normas que foram inseridas no jogo anterior. Assim como no jogo da força, ao jogar a cruzadinha, o jogador tem que terminar o jogo. Terminando, automaticamente o próximo jogo fica liberado. A Figura 2, mostra o Jogo.

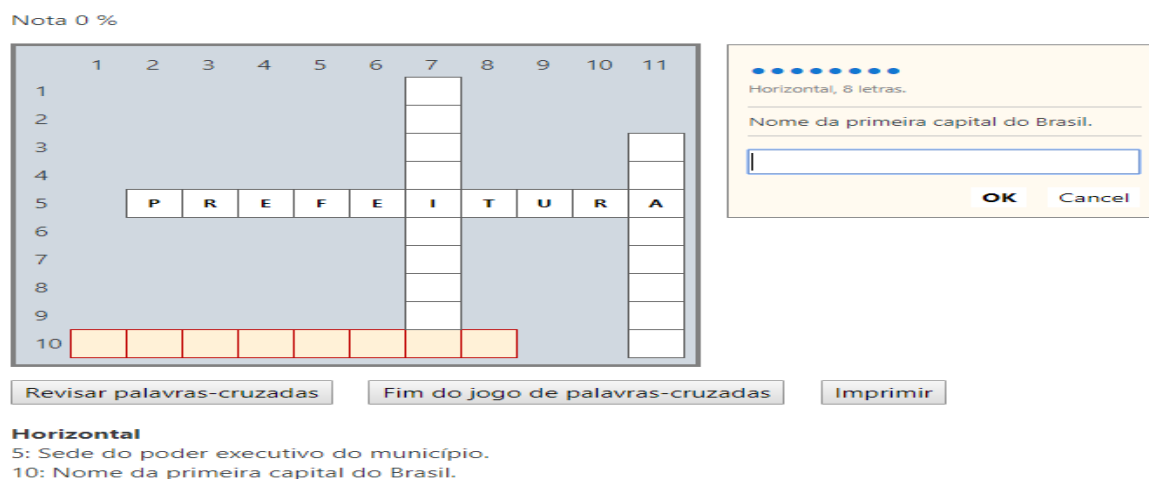


Figura 2 - Palavras Cruzadas

Fonte: Adaptado pelas autoras (2019).

O jogo do milionário é bem interessante, ele utiliza o banco de questões de múltipla escolha para fazer as perguntas que são disponibilizadas. Foi criado um banco de questões com 20 perguntas. No jogo é disponibilizado 15 perguntas para serem respondidas, por isso é atraente ter mais de 15 questões para que elas sejam diferentes entre os alunos, o próprio Moodle utiliza todo o banco de questões variando-as entre os jogadores. Na figura 3 temos a interface do jogo Milionário.

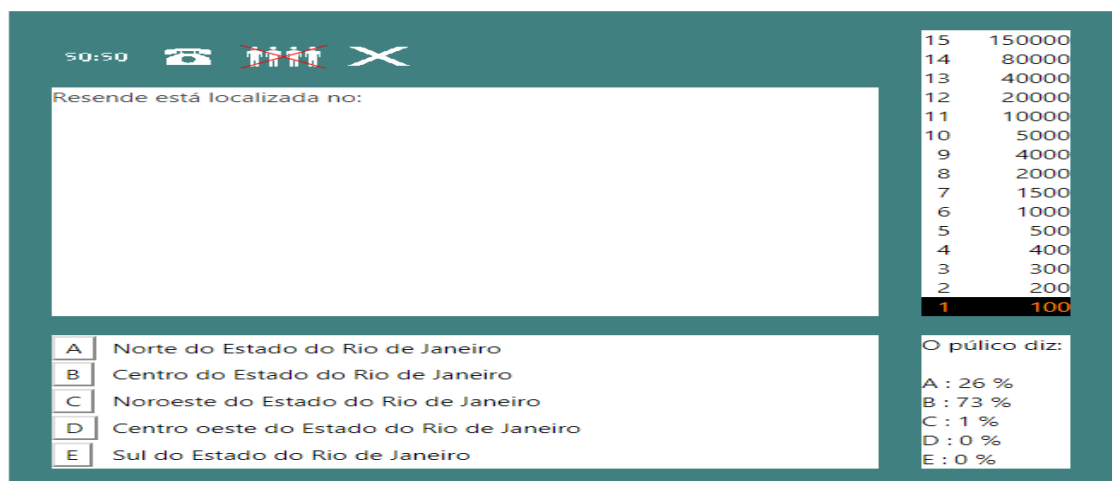


Figura 3. Jogo do Milionário

Fonte: Adaptado pelas autoras (2019)

Neste jogo o aluno tem a possibilidade de pedir ajuda e cabe ao jogador aceitar ou não a ajuda.

4.2 PROGRESSO, CONSIDERAÇÕES DA OFICINA E EMBLEMAS

Tantos os alunos como os professores podem acompanhar o progresso do curso e se concluiu todas as atividades, para isso basta que seja configurado no *Moodle* esta opção. Na figura 4 mostra as atividades que os alunos realizaram ou deixaram de realizar.

Nome / Sobrenome	Endereço de email	Conceitos de Gamificação e ...	Tutorial - Glossário e ...	Tutorial - Funcionalidades ...	Glossário 2	Força	Palavras-cruzadas	Milionário	Acompanhamento de progresso...
Marcos Brum	marbrum@gmail.com	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Washington Luis Cardoso Alegre	wash.cone@hotmail.com	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sabrina Cota da Silva Ticon	ticonsabrina@gmail.com	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Angela Maria da Silva Campos	angela@aedb.br	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miguel Carlos Damasco dos Santos	miguel.damasco@aedb.br	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Figura 3 - Atividades realizadas pelo aluno

Fonte: Adaptado pelas autoras (2019).

Os emblemas que os alunos ganham ao realizar o curso estimula muito os participantes. Podemos configurar no *Moodle* qual emblema o aluno irá receber e quando este emblema será recebido. O professor tem a possibilidade de inserir imagens para servir de emblema.



Figura 4 - Emblema recebido ao realizar a formação relâmpago

Fonte: Adaptado pelas autoras (2019).

5. CONSIDERAÇÕES

As ferramentas tecnológicas e as metodologias inovadoras proporcionam um aprendizado significativo. Contudo, devemos analisar e escolher a melhor forma de realizar tal procedimento. Planejar e definir quais objetos tecnológicos devemos utilizar podem minimizar possíveis erros. A gamificação, como método de ensino pode ser considerada uma boa alternativa para incentivar os alunos justamente por estimular a participação dos envolvidos.

A experiência que os professores tiveram como jogadores usando as ferramentas do *Moodle*, mostrou para todos os envolvidos como isso pode acontecer em sala de aula. A formação relatada, teve o parecer favorável de todos participante. Foi gratificante perceber o envolvimento de todos ao final das atividades e também em ganhar os emblemas. Eles queriam terminar todas as atividades, não gostavam quando erravam uma questão. Houve total envolvimento.

Isso sinaliza que, o uso da gamificação contribui com o processo de ensino e aprendizagem tornando o processo mais agradável e dinâmico.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, Flora; Gamification – *Como Criar Experiências de Aprendizagem Engajadoras um guia Completo: do conceito à Prática*. 2ª ed. DVS, São Paulo; 2015

CLARO, Marcelo, *O que é Moodle*, disponível em <https://www.moodlelivre.com.br/tutoriais-e-dicas/974-o-que-e-moodle>, 2008, acessado em 09/07/2019.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Cinted-UFRGS, V. 11 N° 1, 2013.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, *Pesquisa nacional por amostra de domicílios: acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal.; PNAD : acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal : 2005*, disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv33982.pdf>, acessado em 08/07/2019

MCGONIGAL, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Books, 2011.

MOODLE, *Guia rápido do professor*, disponível em: https://docs.moodle.org/all/pt_br/Guia_r%C3%A1pido_do_professor, 2019, acessado em 10/07/2019.

_____. https://docs.moodle.org/37/en/Game_module