

GAMIFICAÇÃO

COM MOODLE



INTRODUÇÃO À GAMIFICAÇÃO NO MOODLE:
TRANSFORMANDO AULAS EM EXPERIÊNCIAS
INTERATIVAS

Mestrando Prof. Paulo Henrique Mendes Veloso
Prof. Dr. Vinícius Dias Rodrigues
Prof. Dr. Frederico Sander Mansur Machado



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS – UNIMONTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL

PAULO HENRIQUE MENDES VELOSO

GAMIFICAÇÃO COM MOODLE
INTRODUÇÃO À GAMIFICAÇÃO NO MOODLE: TRANSFORMANDO AULAS EM
EXPERIÊNCIAS INTERATIVAS

PRODUTO EDUCACIONAL APRESENTADO AO PROGRAMA DE MESTRADO
PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL – PROEF, PELA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS, VINCULADO A UNIVERSIDADE
ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” VUNESP.

ORIENTADOR: PROF. DR. VINÍCIUS DIAS RODRIGUES
COORIENTADOR: PROF. DR. FREDERICO SANDER MANSUR MACHADO

MONTES CLAROS – MG
2025



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Veloso, Paulo Henrique Mendes

Gamificação com moodle [livro eletrônico] / Paulo Henrique Mendes Veloso, Vinícius Dias Rodrigues, Frederico Sander Mansur Machado. – Montes Claros, MG : Edição do autor, 2025.

Formato: PDF

ISBN: 978-65-01-50961-7

1. Gamificação. 2. Plataforma moodle. 3. Educação física escolar. 4. Ambiente virtual de aprendizagem. 5. Ambiente virtual de aprendizagem. 6. Tecnologia educacional. I. Rodrigues, Vinícius Dias. II. Machado, Frederico Sander Mansur. III. Título.

CDD-371.3078

Sueli Costa - Bibliotecária - CRB-8/5213

(SC Assessoria Editorial, SP, Brasil)

Índices para catálogo sistemático:

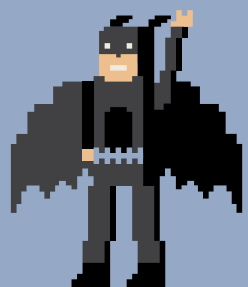
1. Tecnologia educacional 371.3078

WAGNER DE PAULO SANTIAGO

Reitor

DALTON CALDEIRA ROCHA

Vice-reitor



ROGÉRIO OTHON TEIXEIRA ALVES

Pró-reitor de Extensão

MARIA DAS DORES MAGALHÃES VELOSO

Pró-reitora de Pesquisa

MARLON CRISTIAN TOLEDO PEREIRA

Pró-reitor de Pós-graduação

VINÍCIUS DIAS RODRIGUES

Coordenador do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede
Nacional (Proef-Unimontes)

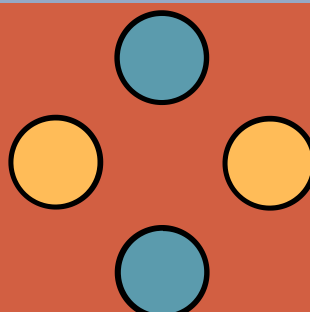
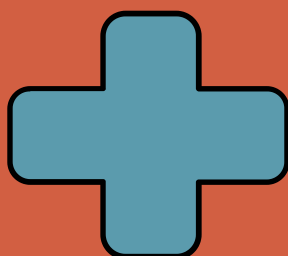
ROGÉRIO OTHON TEIXEIRA ALVES

Coordenador Adjunto do Mestrado Profissional em Educação Física
em Rede Nacional (Proef –Unimontes)



Unimontes

Universidade Estadual de Montes Claros



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO INICIAL:
NAVEGANDO PELO CONTEÚDO >

6

FLUXOGRAMA: O MAPA DA AÇÃO >

10

CONFIGURANDO ELEMENTOS
GAMIFICADOS NO MOODLE: UM
ROTEIRO PARA OS DOCENTES >

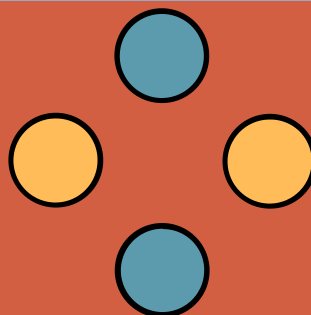
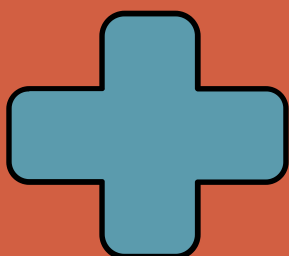
13

SUGESTÕES DE ATIVIDADES
PARA GAMIFICAR NO MOODLE >

20

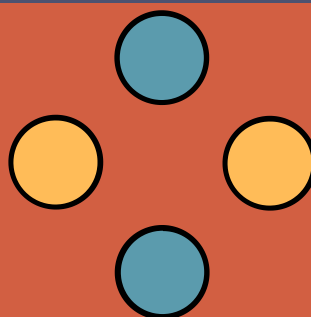
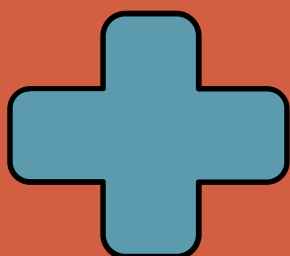
GUIANDO A AVALIAÇÃO DE
ATIVIDADES GAMIFICADAS:
SUGESTÕES >

22





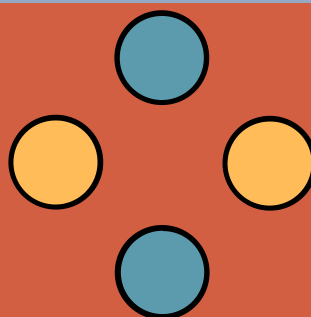
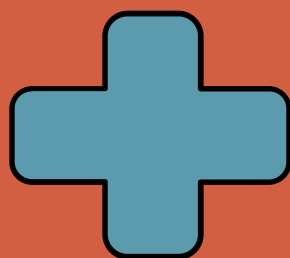
APRESENTAÇÃO INICIAL:
NAVEGANDO PELO CONTEÚDO



Este material didático, vinculado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF, núcleo Unimontes, é fruto da pesquisa intitulada Gamificação na Educação Física: uma proposta pedagógica mediada pela plataforma Moodle.

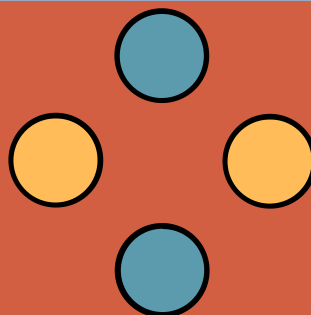
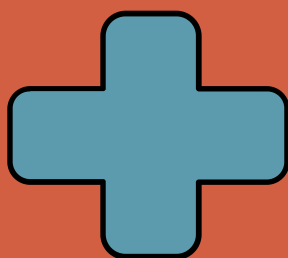
O material didático aborda o uso da plataforma Moodle, aliada à estratégia de gamificação, como ferramenta de ensino-aprendizagem na disciplina de Educação Física

A cartilha tem como objetivo apresentar uma proposta de implementação de uma abordagem gamificada na plataforma Moodle, com o ensino de conteúdos da educação física na educação básica, com o objetivo de melhorar o engajamento e a motivação dos discentes.



O material didático pretende ser uma contribuição para o crescimento e desenvolvimento de abordagens inovadoras e eficientes para o ensino dos conteúdos dessa área. A integração da tecnologia educacional com a Educação Física é relevante, pois essas duas áreas desempenham um papel fundamental na formação dos estudantes.

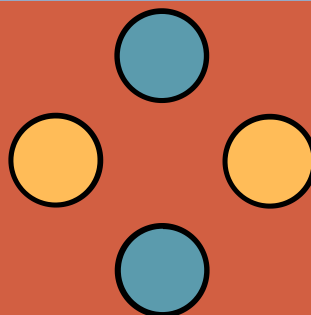
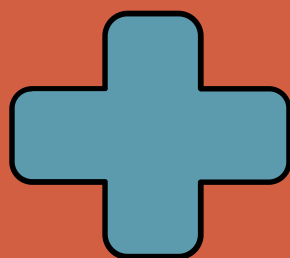
Nos últimos anos, a gamificação tem se tornado um tema de grande destaque devido ao seu papel em incentivar o engajamento e facilitar a conclusão de atividades, bem como promover a interação entre os alunos. Essa abordagem tem sido estudada como uma estratégia eficaz para aumentar a taxa de retenção de conhecimento e promover o envolvimento dos alunos [Dos Santos Martins; Fernandes, 2016].



ONDE FAZER ESTA GAMIFICAÇÃO?

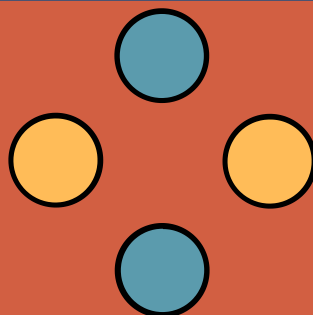
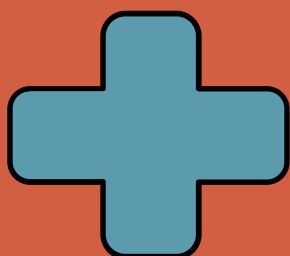
Pensando na perspectiva de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), o Moodle é reconhecido como uma das plataformas educacionais mais utilizadas globalmente. Sua popularidade decorre principalmente de sua eficiência e da ampla gama de recursos e plugins disponíveis (Moodle, 2023).

Desta forma, a utilização da plataforma Moodle, combinada com a gamificação, poderia despertar o interesse dos alunos, promover a interação e o engajamento e estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras. Essa abordagem pode tornar as aulas mais atrativas, motivadoras e eficazes, contribuindo para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

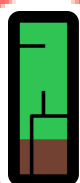




FLUXOGRAMA: O MAPA DA AÇÃO



PASSOS PARA GAMIFICAR



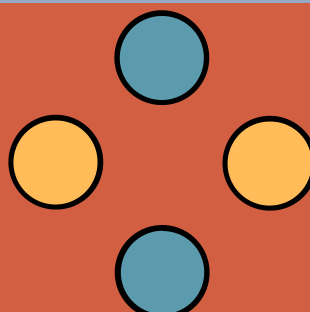
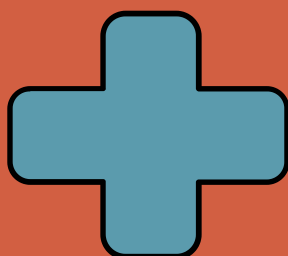
1. Análise da situação atual do ensino: Faça a identificação do perfil de estudos dos discentes e conhecimentos acerca da utilização de computadores, Internet e jogos.



2. Definição dos objetivos da gamificação: Determine os objetivos que se deseja alcançar com a implementação da abordagem gamificada.



3. Elaboração da plataforma gamificada: Selecione as ferramentas e crie a plataforma, que serão utilizadas para implementar a abordagem gamificada.



PASSOS PARA GAMIFICAR

4

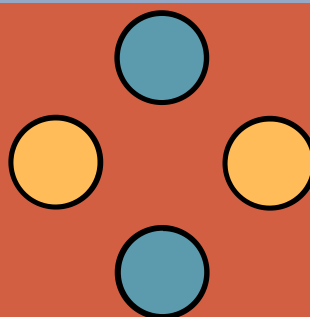
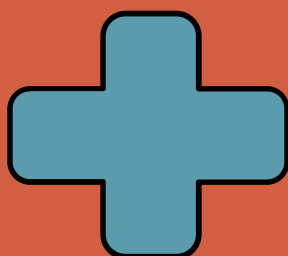
4. Desenvolvimento de atividades gamificadas: Crie atividades gamificadas que sejam alinhadas com os objetivos da gamificação e que se adaptem às necessidades dos discentes.

5

5. Implementação nas aulas: Implemente as atividades gamificadas nas aulas de educação física, com o uso da plataforma selecionada.

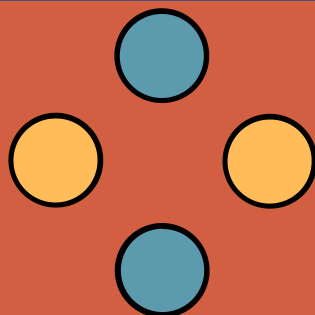
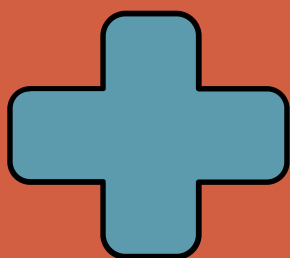
6

6. Avaliação do processo: Avalie a eficácia da abordagem gamificada, com base em indicadores como engajamento dos discentes, aprendizagem e motivação.





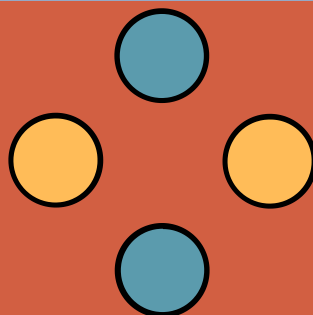
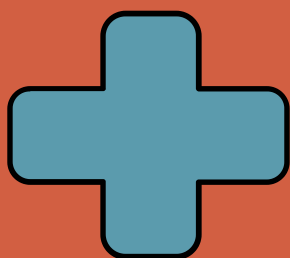
CONFIGURANDO ELEMENTOS GAMIFICADOS NO MOODLE: UM ROTEIRO PARA OS DOCENTES



O Moodle é uma plataforma de aprendizado on-line que oferece muitas opções para configuração de elementos gamificados.



Aqui estão algumas dicas para configurar os elementos gamificados no Moodle e tornar as atividades gamificadas mais atraentes e interativas, incluindo vídeos relacionados aos temas



ADICIONE COMPONENTES DE GAMIFICAÇÃO

O MOODLE oferece uma variedade de componentes gamificados que podem ser adicionados às aulas, como os componentes de gamificação de níveis, pontos, insígnias, recompensas e líderes.



Recomenda-se instalar algum plugin de gamificação, como por exemplo, o "Bloco Game" ou "Level Up".



GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA COM A PLATAFORMA MOODLE

GAMIFICAÇÃO NO MOODLE COM O USO DO BLOCO GAME

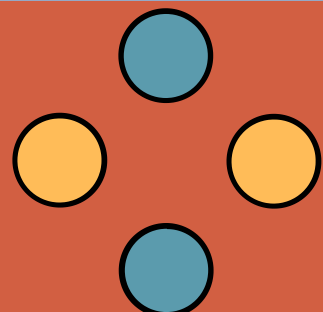
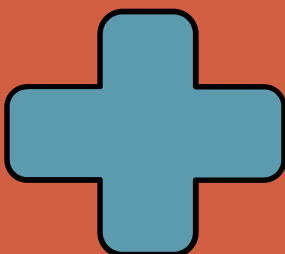
CONFIGURE REGRAS DE GAMIFICAÇÃO

É possível configurar regras de gamificação para tornar as atividades mais desafiadoras e interativas. Por exemplo, é possível estabelecer um limite de tempo para que os discentes completem as atividades ou estabelecer regras para que os discentes recebam pontos extras por completar atividades com certos critérios.



MOODLE AVANÇADO: LEVEL-UP - REGRAS

INSTALANDO E CONFIGURANDO O PLUGIN BLOCK GAME NO MOODLE



CRIE AVATARES

Criar perfis de usuário com avatares é a ação de dar identidade e personalidade a usuários em ambientes online, facilitando a interação e aumentando o envolvimento.



Peça aos seus alunos para criarem os avatares de acordo com a preferência deles, para gerar uma proximidade do perfil da plataforma com o usuário



TRANSFORME A SUA FOTO REAL EM UM AVATAR INCRÍVEL E GRÁTIS COM IA

COMO ALTERAR O PERFIL DE USUÁRIO E ADICIONAR UMA FOTO NO MOODLE

CRIE ATIVIDADES GAMIFICADAS

O Moodle oferece muitas atividades gamificadas, como questões, testes e atividades de construção de conteúdo. É possível configurar essas atividades para que os discentes recebam

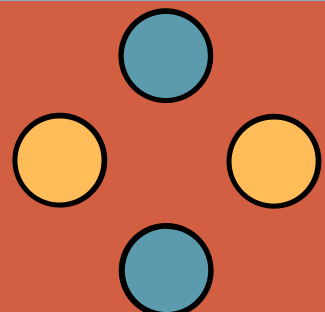
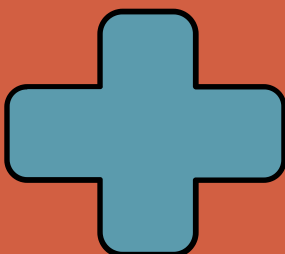


pontos, insígnias ou níveis por completá-las



OFICINA DE GAMIFICAÇÃO NO MOODLE

MOODLE PLUGIN QUIZVENTURE - CRIANDO UM JOGO DE NAVES ESPACIAIS



ADICIONE ELEMENTOS DE FEEDBACK

É importante fornecer feedback para os discentes sobre seu desempenho em relação às atividades gamificadas, permitindo que eles vejam seu progresso e seja motivado a continuar.



O Moodle oferece opções para fornecer feedback, como comentários, sugestões e correções.



ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO [EP1] -
FEEDBACK

INCORPORE UMA NARRATIVA

Adicione uma história envolvente que contextualize as atividades, tornando a experiência mais cativante e significativa para os participantes. A sugestão é incluir algum plugin de etapas, como



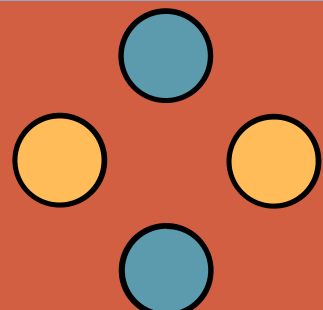
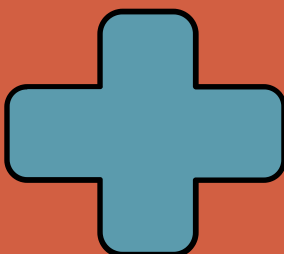
por exemplo, o plugin "Trail format" ou "Learning map"

NARRATIVAS NA GAMIFICAÇÃO



VAMOS FALAR DE GAMIFICAÇÃO COM O
PROF. SAM ADAM

ESTUDO DE CASO COM JEAN LUCIO -
GAMIFICATION NA PLATAFORMA MOODLE



CRIE UM AMBIENTE DE COOPERAÇÃO E COMPETIÇÃO

Crie um ambiente competitivo e cooperativo entre os discentes, tornando as atividades mais desafiadoras e motivações.



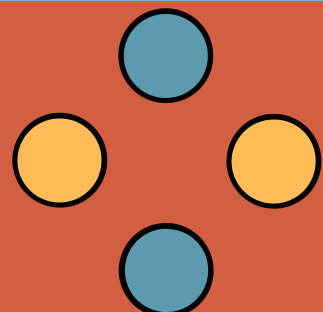
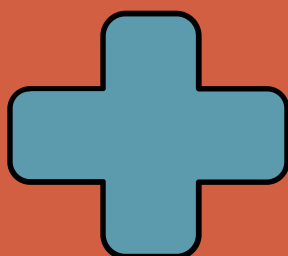
ENTRE A COMPETIÇÃO E A COOPERAÇÃO,
FIQUE COM OS DOIS.

CRIE ATIVIDADES RELEVANTES

Crie atividades que sejam despertem o Interesse dos discentes, tornando as atividades mais atraentes e motivadoras.



METODOLOGIAS ATIVAS NO EAD COM
MOODLE: TIPOS, BENEFÍCIOS E COMO
APLICAR



MANTENHA-SE ATUALIZADO

Mantenha-se atualizado com as tendências e novidades em gamificação, aprendendo novas maneiras de tornar as atividades mais interessantes e interativas.



Abaixo apresentamos links de cursos relacionados ao conteúdo deste manual

METODOLOGIAS ATIVAS: EDUCAÇÃO INOVADORA

GAMIFICAÇÃO NO MOODLE

MOODLE 3.9 PARA EDUCADORES

MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO MOODLE

FERRAMENTA PARA GRAVAÇÃO DE VÍDEO AULAS



USO EDUCACIONAL DO CANVA

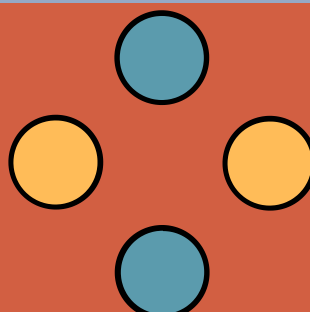
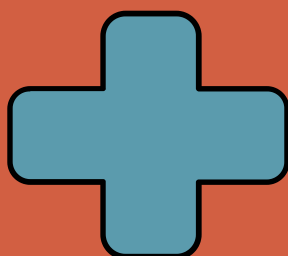
ACESSIBILIDADE E TECNOLOGIA

GAMIFICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO

DOCÊNCIA EM EAD: PLANEJANDO O USO DE INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS NAS AVALIAÇÕES ON-LINE

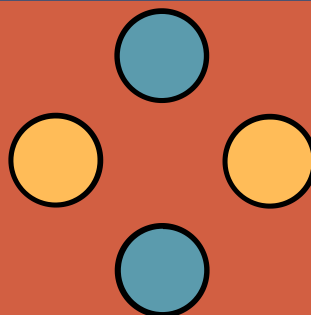
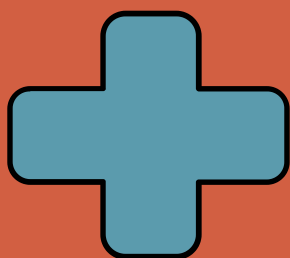
H5P: CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS INTERATIVOS

H5P: PRODUZINDO VÍDEOS INTERATIVOS - ABERTO





SUGESTÕES DE ATIVIDADES PARA GAMIFICAR NO MOODLE





Quiz competitivo com classificação




Missões envolvendo vídeos, artigos e discussões



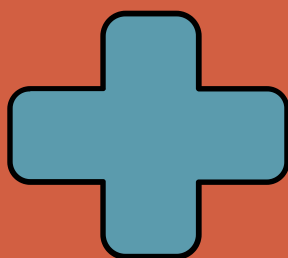
Desafios em grupo para resolução de problemas



Jogo de perguntas e respostas

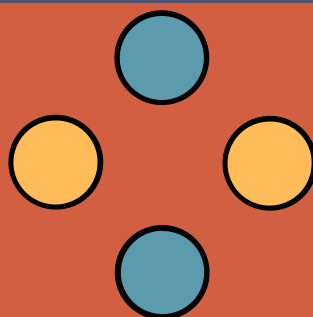
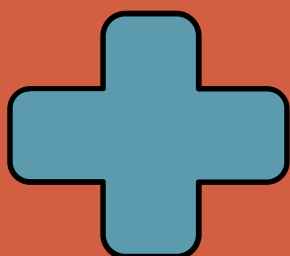


Criação de conteúdos (vídeos, infográficos) sobre temas específicos





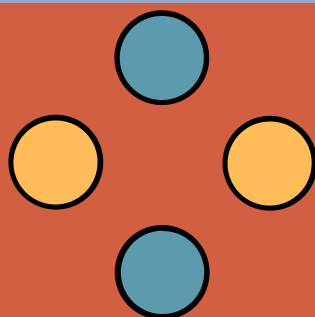
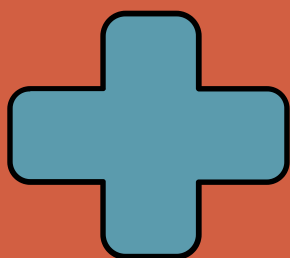
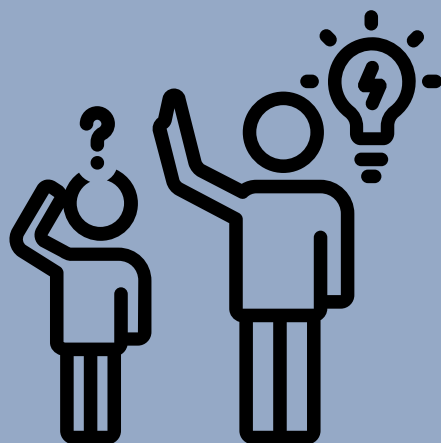
GUIANDO A AVALIAÇÃO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS: SUGESTÕES





A avaliação de atividades gamificadas é essencial para entender se os objetivos de aprendizagem foram alcançados e se a gamificação foi eficaz em motivar e engajar os discentes.

Aqui estão algumas orientações para avaliar atividades gamificadas.





USE INDICADORES DE DESEMPENHO

É importante estabelecer indicadores de desempenho para medir o sucesso das atividades gamificadas. Esses indicadores podem incluir o número de pontos ou insígnias ganhos, o número de atividades completadas, o tempo de execução e a precisão das respostas.

AVALIE A ENGAJAMENTO DOS DISCENTES

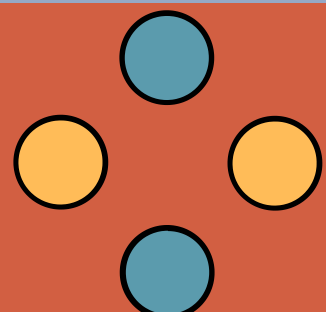
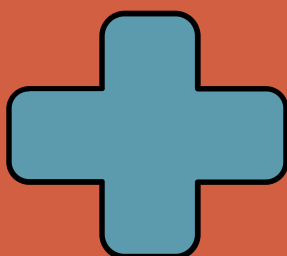


A gamificação é projetada para motivar e engajar os discentes. É importante avaliar se os discentes estão se engajando com as atividades gamificadas e se estão motivados para continuar.



AVALIE A APRENDIZAGEM

É importante avaliar se a gamificação está contribuindo para a aprendizagem dos discentes. É possível fazer isso mediante testes ou questionários para avaliar o conhecimento e a compreensão dos discentes antes e após a gamificação.



REFERÊNCIAS

DOS SANTOS MARTINS, Raiane; FERNANDES, Kleber Tavares. Gamificação como fator motivacional para diminuição das taxas de evasão nos MOOC. In: Nunes ID, Maia DL. Congresso Regional sobre Tecnologias na Educação [Ctrl+ e 2016]. Anais do Congresso Regional sobre Tecnologias na Educação. 2016. p. 200-9.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.

MOODLE. Sobre nós. 2023. Disponível em: <https://moodle.com/pt-br/sobre>. Acesso em: 30 jun. 2023.

