

Abordagem centrada no aluno e gamificação em Massive Open Online Course (MOOC)

Marco Antonio Canossa Gosteinski¹, Júlia Sartori Studer¹, Júlia Marques Carvalho da Silva^{1*}
*Orientadora

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Bento Gonçalves. Bento Gonçalves, RS

Os Massive Open Online Course (MOOC) são cursos de educação a distância, abertos para um número ilimitado de alunos e não exige a presença de um tutor para corrigir as tarefas enviadas. A abordagem centrada ao aluno garante que ele possa realizar as tarefas ao seu tempo e na ordem que preferir, o que complementando com o MOOC garante uma maior autonomia na sua aprendizagem. Porém, como um problema enfrentado neste modelo de curso implementados no IFRS observou-se os baixos índices de permanência e de conclusão por parte dos alunos, surgindo a hipótese de se, por não possuírem uma presença constante de tutoria, os alunos não se motivam a continuar realizando as atividades. Como solução para isso, foi investigada uma estratégia emergente que pode ser aplicada na educação que é a gamificação, a qual busca, através de premiações, reconhecer o progresso do indivíduo. O objetivo do projeto a ser alcançado é, por meio da gamificação, encontrar uma forma de manter o interesse dos estudantes em continuar seus estudos nos cursos online do ambiente virtual de ensino-aprendizagem Moodle. Após pesquisas de como a gamificação era aplicada nos mais diversos cenários, optou-se pelo desenvolvimento de um plugin, uma ferramenta adicional ao sistema já existente, que recompense o aluno com medalhas cada vez que ele cumpre uma das regras pré-estabelecidas. Tendo como diferencial não exigir nenhuma configuração por parte dos docentes, como é necessário em outras alternativas já existentes. Inicialmente, idealizou-se quais seriam os badges, e o que teria que ser feito para conquistá-los. Para então organizar as consultas necessárias ao banco de dados do sistema e descobrir se o estudante ganharia aquela medalha que seria exibida, juntamente com as outras conquistadas, em um bloco permanente em um dos lados da tela do Moodle. Um exemplo de badge é o “Explorador” que verifica se o aluno visualizou todas as URLs disponíveis no curso. Desta forma, busca-se que o aluno mantenha-se engajado em continuar o seu aprendizado e realizando as atividades propostas tendo como objetivo adquirir mais conquistas, mantendo-se motivado concluir o curso.

Palavras-chave: Moodle. Plugin. Gamificação. MOOC. Abordagem Centrada ao Aluno.