



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

Ao trabalharmos com o projeto “Abordagem centrada no aluno e gamificação em *Massive Open Online Course* (MOOC)” há três conceitos importantes: cursos MOOC; abordagem centrada no aluno; e gamificação. MOOC é uma arquitetura que pode ser aplicada a Educação a Distância (EaD) e consiste em cursos abertos, com um número ilimitado de alunos e atividades que não exigem a presença de algum professor. Complementando essa metodologia há a abordagem centrada no aluno, possibilitando que o aluno organize seu estudo na ordem que preferir, concluindo o curso no seu tempo. Esse modelo de aprendizagem, por mais interessante que seja, ao conduzir o aluno a aprender no seu tempo, têm como um dos obstáculos a desistência dos estudantes, pois apresenta um baixo índice de permanência. Por meio das técnicas de gamificação, busca-se melhorar esse cenário, incentivando o aluno a continuar realizando as atividades, premiando-o e reconhecendo seu progresso. Essa estratégia pode e já é aplicada em diversos âmbitos, não só na educação. Mas como aplicá-la no ambiente virtual *Moodle* em cursos MOOC? O modo encontrado foi através de um *plugin* no formato de bloco, com medalhas que são conquistadas se cumpridas algumas regras, sem necessitar a sua pré-configuração. Desse modo, basta ao docente a instalação do *plugin* em seu curso que o mesmo entrará em operação automaticamente. Inicialmente, os *badges* (medalhas) a serem desenvolvidos foram separados em dois grupos: um referente ao curso e outro referente às atividades, para então idealizar quais seriam e o que o aluno precisaria fazer para conquistá-los. Enquanto as medalhas pertinentes ao curso não estão ligadas com o tipo de atividades, as medalhas pertinentes à atividade estão diretamente ligadas a forma como foi publicado o material no curso. Para conquistá-las, o aluno precisa realizar todas as tarefas ou visualizar todas as páginas daquele modelo. Dois exemplos que caracterizam a ideia dos *badges* são: “Debatedor”, se o aluno criou um tópico de discussão em cada fórum disponível no curso e “Explorador”, se o aluno visualizou todas as URLs acessíveis. Posteriormente, foram desenvolvidas as consultas ao banco de dados do *Moodle* para determinar se o objetivo foi alcançado: as verificações de conquista são feitas automaticamente no momento que o usuário acessa o curso. Caso a resposta seja sim, a medalha conquistada será exibida no *plugin* junto às outras. Dessa forma, procura-se instigar o aluno a concluir as atividades através de uma busca por novas conquistas dentro da sua própria aprendizagem. No momento da escrita deste resumo estava sendo desenvolvido o *plugin* em questão. Após sua finalização, serão realizados testes de conteúdo e navegação para garantir sua funcionalidade. Além de verificar, a partir de testes, sua compatibilidade com a plataforma *Moodle*. Em seguida deseja-se analisar se por meio dessa solução os índices de conclusão em cursos MOOC aumentam ao colocá-lo em prática.

Palavras-chave: Moodle; *plugin*; gamificação; MOOC; abordagem centrada no aluno

Trabalho executado com recursos do Edital PROPPI Nº 013/2016 – FOMENTO INTERNO 2017/2018 da Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação do IFRS pelo *Campus* Bento Gonçalves.