



PRODUTO EDUCACIONAL

GAMIFICANDO O MOODLE

GUIA DIDÁTICO DIGITAL PARA GAMIFICAÇÃO NO MOODLE



AUTORES

Caio Maqueise Alécio Pinheiro

Marilyn Aparecida Errobidarte de Matos





O produto educacional é fruto da pesquisa de mestrado intitulada “Práticas educativas em ambientes virtuais de aprendizagem: Possibilidades de gamificação na Educação Profissional e Tecnológica”, realizada no Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) - Campus Campo Grande. O principal objetivo do estudo foi identificar as contribuições da gamificação aplicada no AVA Moodle, a partir de um guia didático digital, para o planejamento e estruturação de atividades gamificadas de docentes dos cursos técnicos integrados do IFMS campus Naviraí.

[ACESSE AQUI](#)



FICHA CATALOGRÁFICA

P654g Pinheiro, Caio Maqueise Alecio
Gamificando o Moodle / Caio Maqueise Alécio Pinheiro. – Campo Grande-MS, 2024.
Website. : il.

Produto educacional (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Mato Grosso do Sul-IFMS, Campus Campo Grande, 2024.

Orientadora: Profa. Dra. Marilyn Aparecida Errobidart de Matos.

Inclui ilustrações.

Acesso à Web: <https://gamificando-moodle-profept.vercel.app/>

1. Gamificação. 2. Metodologias Ativas. 3. Moodle. 4. AVA. I. Matos, Marilyn Aparecida Errobidart de. II. Instituto Federal de Mato Grosso do Sul. Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica. III. Título.

CDD 23. ed. 371.35

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Campus Campo Grande - IFMS
Bibliotecária: Marli Selini CRB1 – n. 2570