

# Plugins do Moodle

## Configurar o plugin

Nessa seção, vamos mostrar como configurar o plugin Block Game

Segundo o autor, o Block Game é : Uma opção para aplicar Gamificação na plataforma Moodle.

**Versões do Moodle suportadas:** 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11, 4.0, 4.1

**É gratuito?** Sim

**Onde posso achar:** [https://moodle.org/plugins/block\\_game](https://moodle.org/plugins/block_game)

Ao terminar a instalação desse plugin no moodle, a seguinte tela de configuração deve aparecer:

MoodleGam

A configuração mostrada abaixo foi adicionada durante a sua última atualização do Moodle. Faça as alterações necessárias para o padrão e clique o botão 'Salvar Alterações' no final desta página.

### Novas configurações - Jogo

Utilizar Avatar <small>block_game   use_avatar</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Padrão: Sim
Permitir a mudança de avatar no curso <small>block_game   change_avatar_course</small>	<input type="checkbox"/> Padrão: Não
Mostrar informações do jogador <small>block_game   show_info</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Padrão: Sim
Pontuar notas de atividades <small>block_game   score_activities</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Padrão: Sim
Bônus do dia <small>block_game   bonus_day</small>	<input type="text" value="0"/>
Bônus para emblema <small>block_game   bonus_badge</small>	<input type="text" value="0"/>
Mostrar classificação <small>block_game   show_rank</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Padrão: Sim
Preservar identidade do usuário <small>block_game   show_identity</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Padrão: Sim
Mostrar pontuação <small>block_game   show_score</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Padrão: Sim
Mostrar Nível <small>block_game   show_level</small>	<input checked="" type="checkbox"/> Padrão: Sim
Número de níveis <small>block_game   level_number</small>	<input type="text" value="4"/>

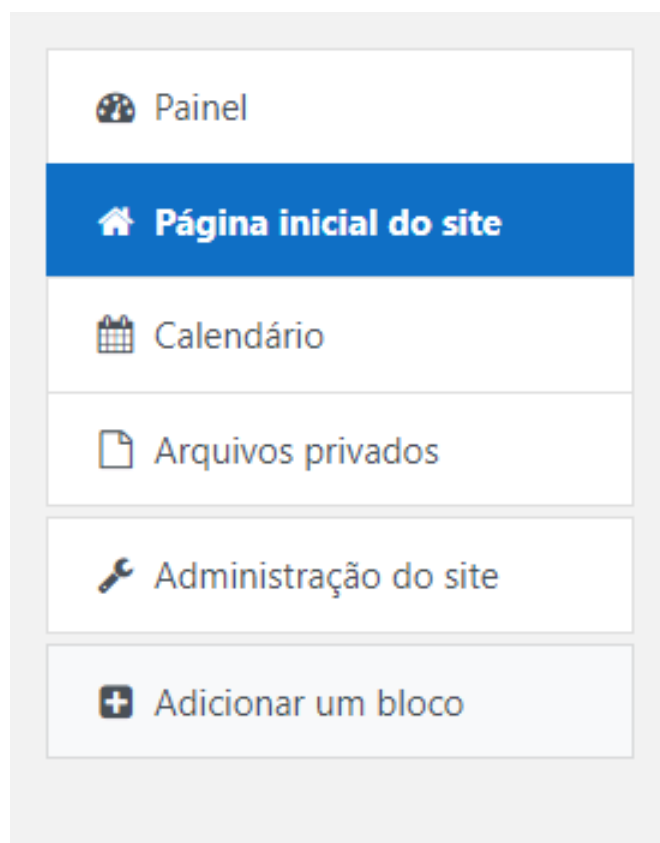
# Plugins do Moodle

## Configurar o plugin

Pontos para o nível 1 <small>block_game   level_up1</small>	<input type="text" value="300"/>	Padrão: 300
Pontos para o nível 2 <small>block_game   level_up2</small>	<input type="text" value="500"/>	Padrão: 500
Pontos para o nível 3 <small>block_game   level_up3</small>	<input type="text" value="1000"/>	Padrão: 1000
Pontos para o nível 4 <small>block_game   level_up4</small>	<input type="text" value="2000"/>	Padrão: 2000
Pontos para o nível 5 <small>block_game   level_up5</small>	<input type="text" value="4000"/>	Padrão: 4000
Pontos para o nível 6 <small>block_game   level_up6</small>	<input type="text" value="6000"/>	Padrão: 6000
Pontos para o nível 7 <small>block_game   level_up7</small>	<input type="text" value="10000"/>	Padrão: 10000
Pontos para o nível 8 <small>block_game   level_up8</small>	<input type="text" value="20000"/>	Padrão: 20000
Pontos para o nível 9 <small>block_game   level_up9</small>	<input type="text" value="30000"/>	Padrão: 30000
Pontos para o nível 10 <small>block_game   level_up10</small>	<input type="text" value="50000"/>	Padrão: 50000
Pontos para o nível 11 <small>block_game   level_up11</small>	<input type="text" value="70000"/>	Padrão: 70000
Pontos para o nível 12 <small>block_game   level_up12</small>	<input type="text" value="100000"/>	Padrão: 100000

[Salvar mudanças](#)

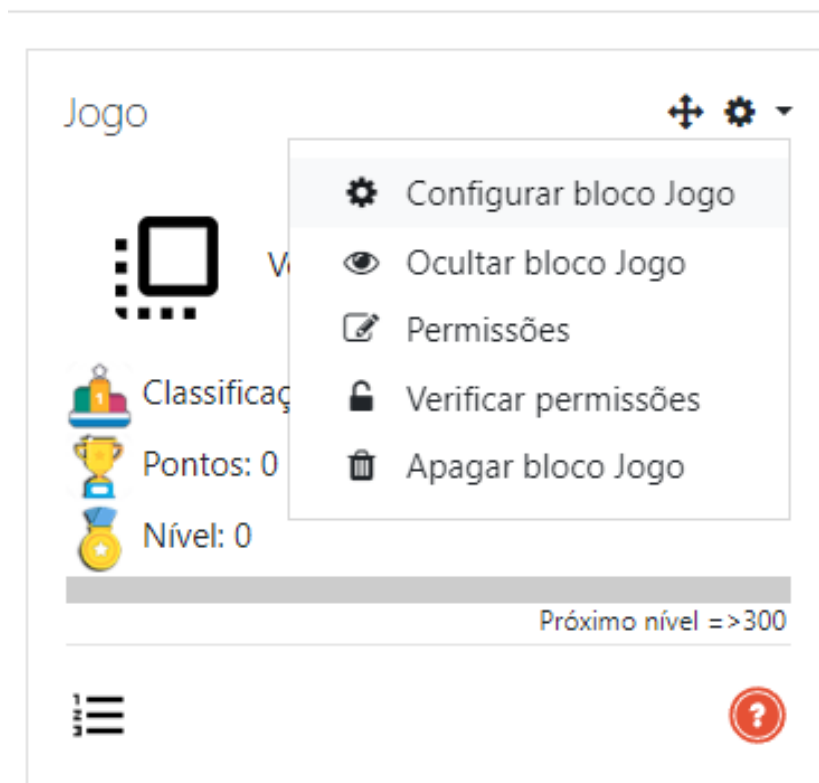
Depois das configuração iniciais, na tela inicial do Moodle, é possível adicionar um novo bloco de jogo:



# Plugins do Moodle

## Configurar o plugin

Depois do novo bloco adicionado, é possível visualizá-lo e configurá-lo de maneira separada:



Ao clicar em configurar bloco jogo, podemos ver configuração similares a configuração inicial feita na instalação do plugin:

# Plugins do Moodle

## Configurar o plugin

Configurando um bloco Jogo

▼ Configurações do bloco

Editar o título	<input type="text"/>
Mostrar nome do curso	<input type="button" value="Sim"/>
Mostrar informações do jogador	<input type="button" value="Sim"/>
Pontuar notas de atividades	<input type="button" value="Sim"/>
Bônus do dia	<input type="text" value="0"/>
Mostrar classificação por grupo	<input type="button" value="Não"/>
Cálculo para pontos de grupo	<input type="button" value="Soma"/>
Mostrar classificação	<input type="button" value="Sim"/>
Limite da lista de classificação (0 para ilimitado)	<input type="text" value="0"/>
Preservar identidade do usuário	<input type="button" value="Não"/>
Mostrar pontuação	<input type="button" value="Sim"/>
Mostrar Nível	<input type="button" value="Sim"/>
Número de níveis	<input type="text" value="4"/>

### Configurações dos Pontos:

Para configurar os pontos que os alunos receberão, siga estas etapas:

#### 1. Configuração dos Níveis:

- Pontos para o nível 1: Defina o valor inicial (por exemplo, 300 pontos).
- Pontos para os níveis subsequentes: Defina os pontos necessários para cada nível conforme desejado. Você pode manter os valores padrão ou ajustá-los conforme a necessidade.

#### 2. Configurações do Bloco:













- Edite o título do bloco se desejar.
- Defina se deseja mostrar o nome do curso, informações do jogador, pontuação das atividades, entre outros.

#### 3. Pontuação por Conclusão de Seção:



- Para pontuar a conclusão de seções específicas, insira os pontos correspondentes a cada seção concluída.

# Plugins do Moodle

## Configurar o plugin

Pontos para o nível 1		<input type="text" value="300"/>
Pontos para o nível 2		<input type="text" value="500"/>
Pontos para o nível 3		<input type="text" value="1000"/>
Pontos para o nível 4		<input type="text" value="2000"/>
Pontos para o nível 5		<input type="text" value="4000"/>
Pontos para o nível 6		<input type="text" value="6000"/>
Pontos para o nível 7		<input type="text" value="10000"/>
Pontos para o nível 8		<input type="text" value="20000"/>
Pontos para o nível 9		<input type="text" value="30000"/>
Pontos para o nível 10		<input type="text" value="50000"/>
Pontos para o nível 11		<input type="text" value="70000"/>
Pontos para o nível 12		<input type="text" value="100000"/>

### Pontuar conclusão de seção (necessário critérios de conclusão):

Pontos por conclusão de seção 0		<input type="text" value="0"/>
Pontos por conclusão de seção 1		<input type="text" value="0"/>
Pontos por conclusão de seção 2		<input type="text" value="0"/>
Pontos por conclusão de seção 3		<input type="text" value="0"/>
Pontos por conclusão de seção 4		<input type="text" value="0"/>

# Plugins do Moodle

## Configurar o plugin

### ▼ Onde exibir este bloco

Localização original do bloco



Curso: Curso Gamificado

Mostrar nos tipos de página

Qualquer tipo de página principal de curso ▾

Região padrão



Direita ▾

Peso padrão



0 ▾

### ▼ Nesta página

Visível

Sim ▾

Região

Direita ▾

Peso

0 ▾

Salvar mudanças

Cancelar

# Plugins do Moodle

## Block Game

### Técnicas de Gamificação presentes no Block Game

- **Avatar:** Quando o jogador cria uma representação virtual de si mesmo, ele se sente naturalmente envolvido com esta imagem. Um "Avatar" é uma representação gráfica de um usuário dentro de um jogo ou ambiente digital. Através desta representação, os usuários podem expressar sua individualidade, alcançar objetivos e interagir com o ambiente e outros usuários. O uso de avatares em Gamificação pode aumentar o engajamento e a sensação de pertencimento dos usuários. Os avatares são configurados automaticamente pelo plugin, representando cada aluno de forma visual no painel, mas é possível adicionar novos avatares para os alunos escolherem na página de configuração do plugin
- **Pontos:** A pontuação é utilizada para manter a contagem do progresso do jogador. "Pontos" é uma estratégia de Gamificação muito comum que envolve conceder aos usuários pontos por completar certas ações ou atingir certos objetivos. Os pontos funcionam como um sistema de recompensa quantificável que pode aumentar a motivação do usuário, proporcionar feedback imediato e criar uma sensação de progresso e realização. Já mencionado a configuração anteriormente, certifique-se de ajustar a pontuação para cada nível e atividade conforme necessário.
- **Feedback Imediato (Esta técnica está presente na funcionalidade "Informações do jogador"):** Permite ao jogador reconhecer imediatamente os resultados do seu trabalho. "Feedback Imediato" é uma estratégia de Gamificação que envolve fornecer aos usuários uma resposta rápida e clara sobre suas ações ou desempenho. Isso pode ajudar a motivar os usuários, fornecer reforço positivo para comportamentos desejados e ajudar os usuários a aprender e melhorar. No plugin, ative a opção de mostrar informações do jogador e pontuar notas de atividades para fornecer feedback imediato sobre o progresso.
- **Tabelas de Classificação (Esta técnica está presente na funcionalidade "Classificação"):** A técnica "Tabelas de Classificação", também conhecidas como Ranking, é um elemento do jogo onde os jogadores são classificados com base num conjunto de critérios. Os critérios são influenciados pelo comportamento dos jogadores nas suas diversas ações. Ela permite tanto uma rápida comparação entre jogadores quanto o delineamento de novos objetivos. As "Tabelas de Classificação" são uma estratégia comum na Gamificação que envolve classificar os usuários com base em suas realizações ou desempenho. Este método é eficaz para estimular a competição e incentivar os usuários a melhorarem seu desempenho. Para mostrar a tabela de classificação, habilite a visualização das classificações e defina o limite da lista de classificação.

# Plugins do Moodle

## Block Game

- **Barra de Progresso** (*Esta técnica está presente na funcionalidade "Barra de progresso de nível"*): A "Barra de Progresso" é uma estratégia na Gamificação que proporciona aos usuários uma representação visual do seu progresso em direção a um objetivo ou uma tarefa. Ela oferece um feedback instantâneo e contínuo sobre o progresso do usuário, o que pode aumentar a motivação e a sensação de realização. Essa técnica permite ao jogador visualizar claramente o seu desenvolvimento na direção de um dado objetivo. Geralmente são utilizados valores percentuais para indicar o progresso, mas a unidade de contagem varia de acordo com o objetivo a ser alcançado. A barra de progresso é automaticamente ajustada conforme os pontos e níveis definidos. Ela ajuda a visualizar o avanço dos alunos no curso.
- **Sinfonia da evolução** (*Esta técnica está presente na funcionalidade "Nível"*): A "Sinfonia de Evolução" é uma estratégia na Gamificação que combina a satisfação de alcançar um novo nível com uma série de recompensas que chegam ao mesmo tempo. Isto cria uma experiência altamente gratificante e motivadora para o usuário, encorajando-o a continuar a interagir com o sistema, produto ou serviço. As configurações de bônus diários e classificação por grupo podem ser ajustadas para incentivar a evolução constante dos alunos. Esse ajuste pode ser feito na tela de configuração do plugin.
- **Tutorial Passo a Passo**: O "Tutorial Passo a Passo" é uma estratégia comum na gamificação que visa ensinar aos usuários como navegar e usar efetivamente um sistema, produto ou serviço. Ele decompõe a informação em etapas gerenciáveis, proporcionando aos usuários a oportunidade de aprender e praticar novas habilidades em um ambiente controlado e sem riscos. Isso pode ajudar a reduzir a curva de aprendizado e aumentar a confiança e a competência do usuário. Para fazer uso dessa técnica dentro do plugin, utilize o bloco para fornecer orientações sobre como ganhar pontos, completar atividades e avançar nos níveis, criando um tutorial interativo para os alunos.