

Plugins do Moodle

Configuração Stash

Nessa seção, vamos mostrar como configurar o plugin Stash.

Versões do Moodle suportadas: 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11, 4.0, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4

É gratuito? Sim

Onde posso achar: https://moodle.org/plugins/block_stash

Documentação do Stash: <https://docs.moodle.org/402/en/blocks/stash>

Segundo o autor, o Stash é uma boa forma de incentivar mais interação com as atividades e é inestimável para professores que buscam gamificar seu curso.

Este plugin apresenta um bloco que mostra aos alunos os itens que eles aprenderam ao longo do curso.

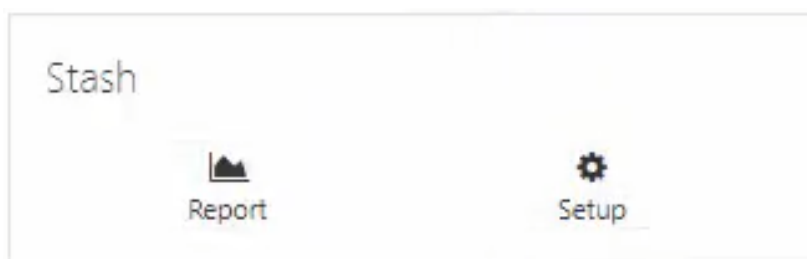
O professor pode criar itens e depois colocá-los em atividades e recursos para os alunos encontrarem.

Os itens podem ser configurados para serem coletados uma vez e incentivam a exploração do material do curso. Também é possível definir um item para ter fornecimento ilimitado a partir de um local definido. Isso poderia incentivar os alunos a retornar a áreas específicas para coletar mais itens.

A seguir, explicamos como configurar o plugin de acordo com as técnicas de gamificação: Intervalo Fixo, Bens Virtuais, Conjunto de Coleção, Ritmo de Prêmios e Conquista Única, conforme a documentação oficial.

Configuração Inicial:

Após adicionar o bloco, você verá a opção "Setup" para configurar o Stash. Clique nela para acessar as configurações detalhadas.



Plugins do Moodle

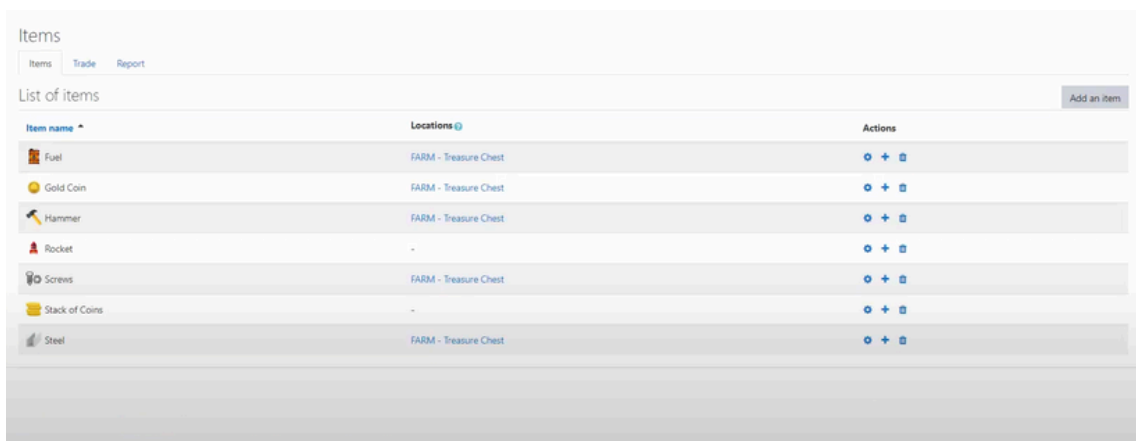
Configuração Stash

Adicionando Itens





























Para adicionar itens, siga estas etapas:

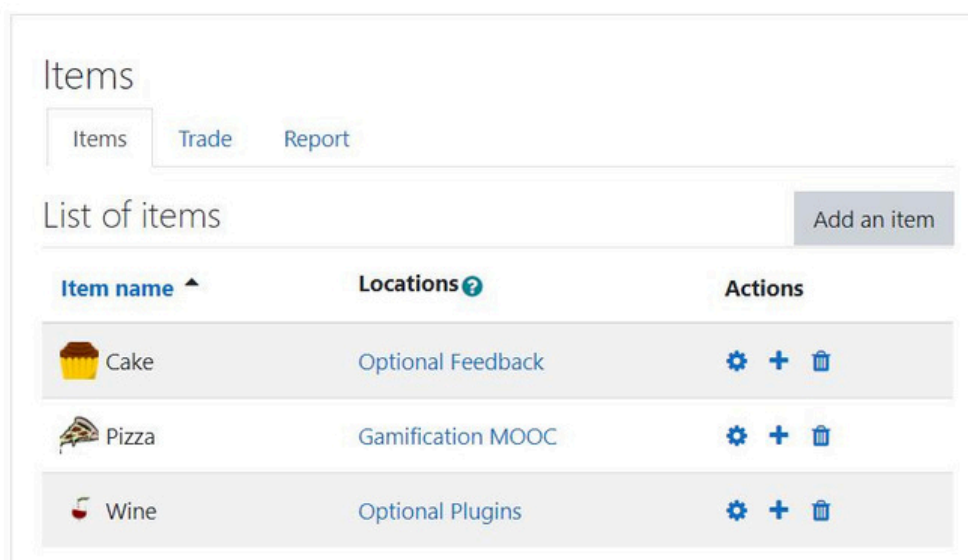
Adicionar Item:

- Clique em "Add an item" para adicionar um novo item.
- Insira o nome e a imagem do item.
- Clique em "Save and next" para continuar.















The screenshot shows the 'Items' management page in Moodle Stash. It features a header with 'Items', 'Trade', and 'Report' tabs. Below the header is a 'List of items' section with an 'Add an item' button. The main content is a table with three columns: 'Item name', 'Locations', and 'Actions'.

Item name	Locations	Actions
 Fuel	FARM - Treasure Chest	  
 Gold Coin	FARM - Treasure Chest	  
 Hammer	FARM - Treasure Chest	  
 Rocket	-	  
 Screws	FARM - Treasure Chest	  
 Stack of Coins	-	  
 Steel	FARM - Treasure Chest	  



The screenshot shows the 'Items' management page in Moodle Stash. It features a header with 'Items', 'Trade', and 'Report' tabs. Below the header is a 'List of items' section with an 'Add an item' button. The main content is a table with three columns: 'Item name', 'Locations', and 'Actions'.

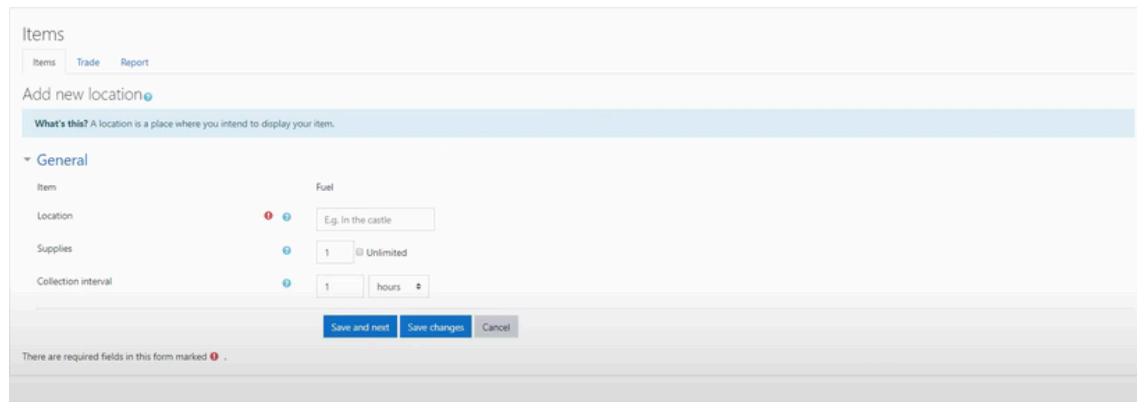
Item name	Locations	Actions
 Cake	Optional Feedback	  
 Pizza	Gamification MOOC	  
 Wine	Optional Plugins	  

Plugins do Moodle

Configuração Stash

Configuração da Localização do Item:

- Na página de localização do item, insira o local onde o item será encontrado, o suprimento (quantidade) e o intervalo de coleta.
- Clique em "Save changes" para salvar a localização.



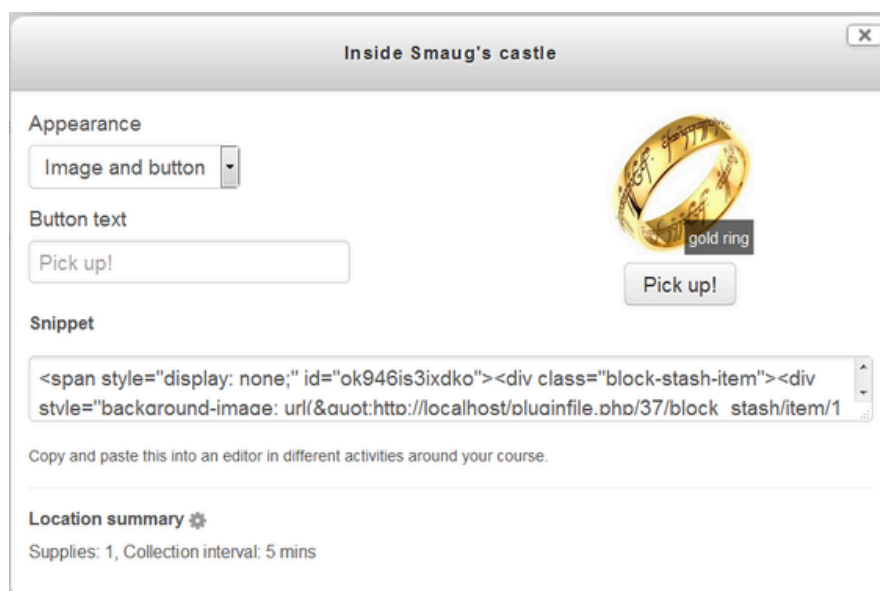
The screenshot shows the 'Items' configuration page in Moodle. It has tabs for 'Items', 'Trade', and 'Report'. Below the tabs is a section titled 'Add new location' with a sub-header 'What's this? A location is a place where you intend to display your item.' The 'General' section is expanded, showing fields for 'Item', 'Location' (with a red error icon and a hint 'E.g. In the castle'), 'Supplies' (set to '1' with an 'Unlimited' option), and 'Collection interval' (set to '1' hours). At the bottom are buttons for 'Save and reset', 'Save changes', and 'Cancel'. A message at the bottom states 'There are required fields in this form marked [red icon]'.

Inserção de Itens em Atividades:

Para inserir itens em atividades ou recursos do curso, siga estas etapas:

1. Obter o Snippet:

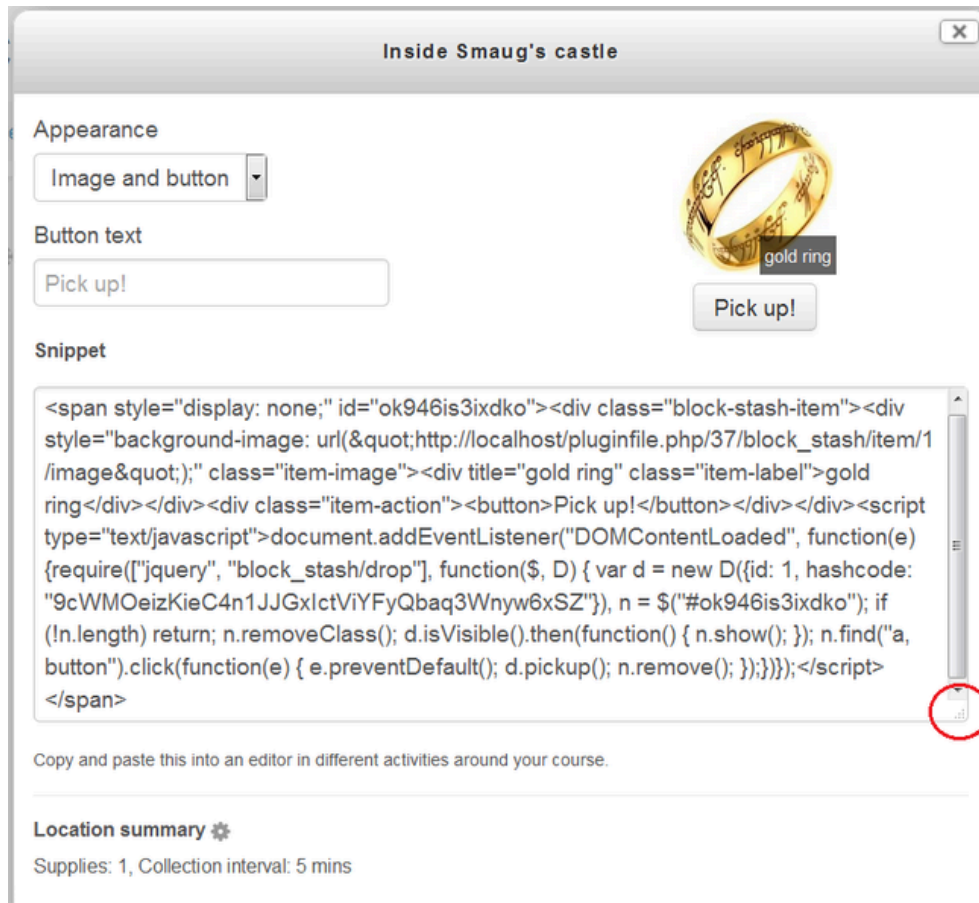
- Na página de localização do item, clique no link para a localização do item.
- Copie o código HTML (Snippet) fornecido.



The screenshot shows a window titled 'Inside Smaug's castle'. It has an 'Appearance' section with a dropdown menu set to 'Image and button'. Below this is a 'Button text' field containing 'Pick up!'. To the right is a preview of a gold ring with a 'Pick up!' button. The 'Snippet' section contains a code block with HTML: `<div class="block-stash-item"><div style="background-image: url("http://localhost/pluginfile.php/37/block_stash/item/1`. Below the code is a note: 'Copy and paste this into an editor in different activities around your course.' At the bottom is a 'Location summary' section with a gear icon and the text 'Supplies: 1, Collection interval: 5 mins'.

Plugins do Moodle

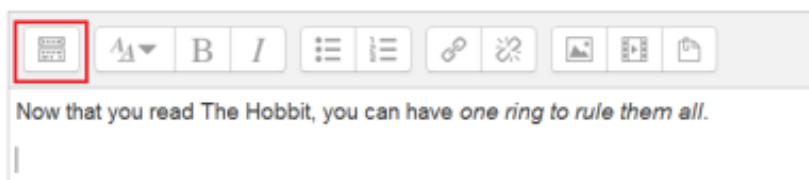
Configuração Stash



- Inserir o Snippet em uma Atividade:
 - Selecione uma atividade ou recurso onde deseja inserir o item.
 - No editor Atto, clique no botão para expandir a barra de ferramentas, depois no botão de HTML.
 - Cole o código Snippet na área de edição HTML e salve as mudanças.

▼ Content

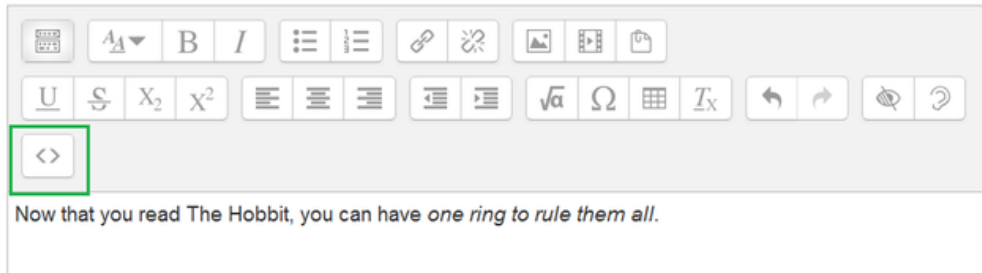
Page content*



Plugins do Moodle

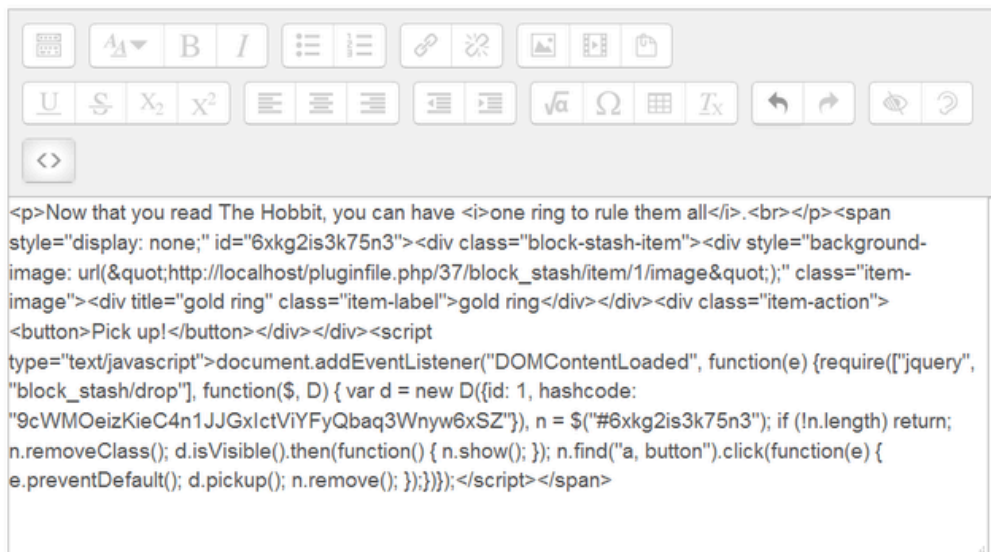
Configuração Stash

Page content*



Now that you read The Hobbit, you can have *one ring to rule them all*.

Description



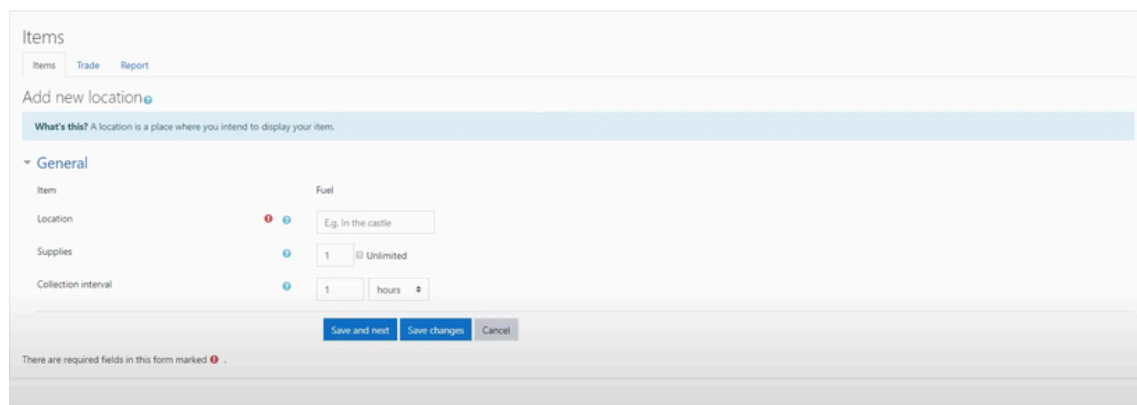
```
<p>Now that you read The Hobbit, you can have <i>one ring to rule them all</i>.<br></p><span style="display: none;" id="6xkg2is3k75n3"><div class="block-stash-item"><div style="background-image: url(&quot;http://localhost/pluginfile.php/37/block_stash/item/1/image&quot;);" class="item-image"><div title="gold ring" class="item-label">gold ring</div></div><div class="item-action"><button>Pick up!</button></div></div><script type="text/javascript">document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(e) {require(["jquery", "block_stash/drop"], function($, D) { var d = new D({id: 1, hashCode: "9cWMOeizKieC4n1JJGxIctViYFyQbaq3Wnyw6xSZ"}), n = $(" "#6xkg2is3k75n3"); if (!n.length) return; n.removeClass(); d.isVisible().then(function() { n.show(); }); n.find("a, button").click(function(e) { e.preventDefault(); d.pickup(); n.remove(); });});</script></span>
```

Plugins do Moodle

Configuração Stash

Configuração da Localização do Item:

- Na página de localização do item, insira o local onde o item será encontrado, o suprimento (quantidade) e o intervalo de coleta.
- Clique em "Save changes" para salvar a localização.



The screenshot shows the 'Items' configuration page in Moodle. It has tabs for 'Items', 'Trade', and 'Report'. Below the tabs is a link 'Add new location'. A blue box explains: 'What's this? A location is a place where you intend to display your item.' The 'General' section is expanded, showing fields for 'Item', 'Location', 'Supplies', and 'Collection interval'. The 'Location' field contains 'E.g. In the castle'. The 'Supplies' field has a value of '1' and an 'Unlimited' checkbox. The 'Collection interval' field has a value of '1' and a unit dropdown set to 'hours'. At the bottom are buttons for 'Save and reset', 'Save changes', and 'Cancel'. A red error message at the bottom states: 'There are required fields in this form marked with a red dot.'

Agora iremos nos aprofundar um pouco nas técnicas presentes dentro do Stash:

Técnicas de Gamificação presentes no Stash

- **Intervalos fixos:** Essa técnica é uma estratégia de gamificação que entrega recompensas ou aciona eventos em intervalos regulares. Essa técnica ajuda a manter a participação e o engajamento do usuário, incentivando-o a retornar ao jogo ou à atividade após cada intervalo. Para usá-la, defina o intervalo de coleta para que os alunos possam coletar itens em intervalos regulares. Por exemplo, um intervalo de 1 hora entre cada coleta.
- **Bens Virtuais:** Bens Virtuais são itens digitais que os usuários podem adquirir, coletar ou trocar dentro de um sistema de gamificação. Esses itens podem variar desde elementos cosméticos, como avatares ou decorações, até itens com impacto funcional, como melhorias no desempenho ou acesso a novas áreas. O propósito dos "Bens Virtuais" é aumentar o engajamento dos usuários ao oferecer objetivos claros para alcançar e recompensas para conquistar. Os itens adicionados ao Stash representam bens virtuais que os alunos podem coletar. Cada item pode ter um valor ou função específica no curso. Outra possível configuração é criar itens que podem ser coletados apenas uma vez por aluno, criando conquistas únicas para determinadas atividades ou marcos no curso.

Plugins do Moodle

Configuração Stash

- **Conjunto de Coleção:** Um conjunto de itens que só estará completo quando todos forem reunidos. Forneça ao jogador alguns itens e explique que eles fazem parte de um conjunto maior (uma coleção). "Conjunto de Coleção" é uma estratégia de gamificação que estimula os usuários a coletar um grupo específico de itens ou conquistas. A busca por completar o conjunto pode motivar os usuários a continuar interagindo com o sistema, o que aumenta a retenção e o engajamento. Crie um conjunto de itens que os alunos precisam coletar para completar uma tarefa ou atingir um objetivo. Por exemplo, coletar 3 moedas, uma espada e uma coroa.
- **Ritmo de Prêmios:** É uma técnica de gamificação que consiste em distribuir recompensas ou prêmios de maneira estratégica ao longo do tempo ou conforme o progresso do usuário. Esta abordagem ajuda a manter o interesse do usuário e promove a participação contínua. Para utilizar essa técnica, configure itens que podem ser coletados após a conclusão de atividades específicas, incentivando os alunos a manterem um ritmo de estudo constante.
- **Desbloqueio de Marco:** O jogador obtém acesso a novas possibilidades ao atingir uma etapa específica. "Desbloqueio de Marco" é uma técnica de gamificação que libera novo conteúdo, funcionalidades ou recompensas conforme os usuários atingem certos pontos ou "marcos" em sua jornada. Isso pode aumentar o engajamento dos usuários, oferecendo incentivos e recompensas tangíveis que promovem o progresso contínuo e a conquista de objetivos. Para usar essa técnica, configure itens que podem ser coletados apenas uma vez por aluno, criando conquistas únicas para determinadas atividades ou marcos no curso.