

**INSTITUTO
FEDERAL**
Farroupilha

UTILIZANDO *PLUGINS* NO MOODLE 3.0



MANIPULAÇÃO DE BLOCOS

1- Adicionando um novo bloco

Os passos para adicionar um novo bloco são bem simples e a maior parte dos *plugins* são adicionados através de novos blocos. Veja como adicionar os blocos:

- Habilitar modo Ativar edição

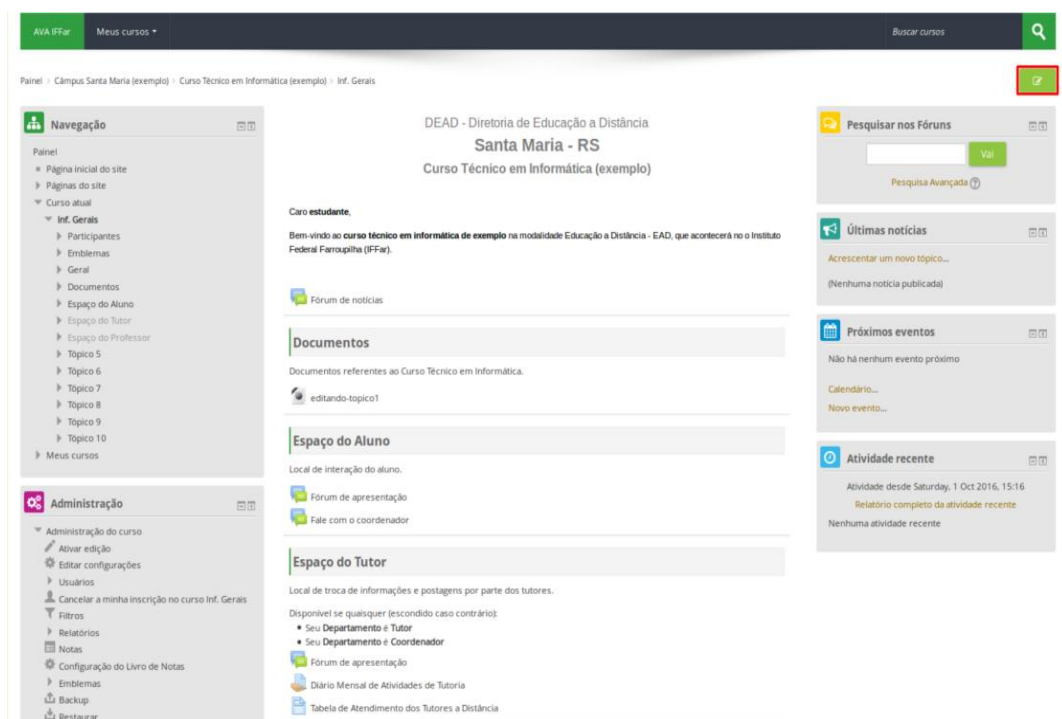


Figura 1: Ativando edição da página

- Ir até o módulo “Adicionar um bloco” clicar na seta ao lado para ver os blocos disponíveis.

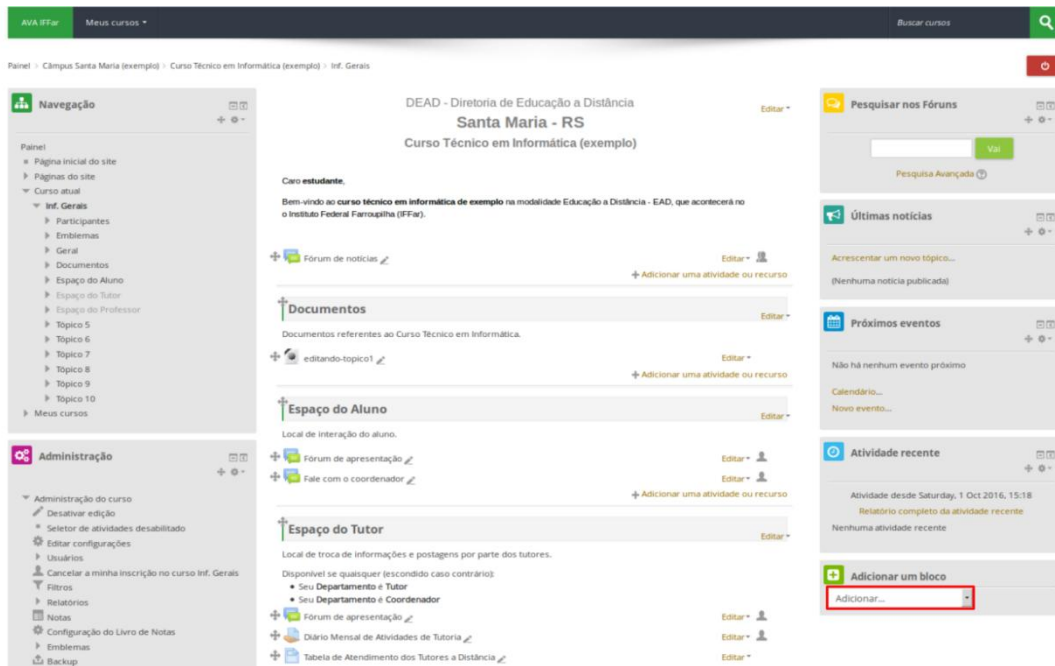


Figura 2: Adicionar um bloco

Após ser mostrado todos blocos disponíveis devemos apenas clicar no que queremos adicionar e o mesmo será exibido assim que a página for recarregada (a página é recarregada automaticamente assim que adicionado um bloco).

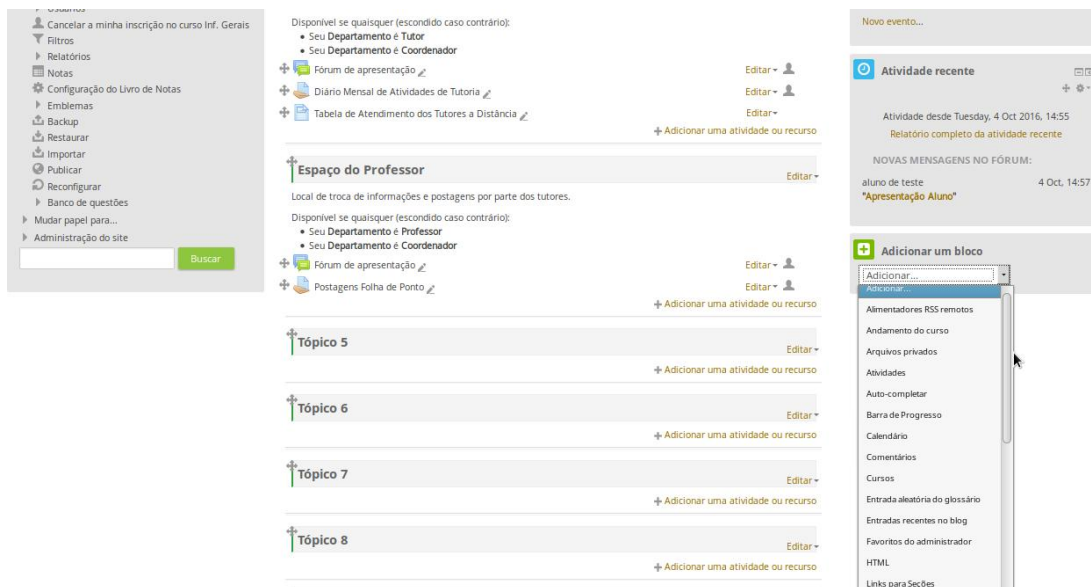


Figura 3: Selecionando novo bloco

Movendo e removendo blocos

- Para movimentar blocos ajustando sua posição na linha dos blocos é uma tarefa muito simples, quando habilitamos o “Ativar Edição” podemos ver também que ícones serão exibidos no canto superior direito de cada bloco como na figura abaixo.



Figura 4: Ícones exibidos com a página de edição ativa

Legenda:

- **Destacado em azul:** Neste ícone basta você clicar e arrastar para posicionamento do bloco conforme seu gosto.
- **Destacado em verde:** Este é o Menu “ações”, neste será exibido um novo menu onde podemos editar o bloco, ocultar o bloco, configurar permissões ou excluir o bloco selecionado.
- **Destacado em Laranja:** Este botão é exatamente igual o botão minimizar existente nas janelas do seu computador.
- **Destacado em Vermelho:** Mover bloco para DOC, ou seja, desloca o bloco para esquerda, em uma posição em formato de menu vertical. Como um novo menu sendo exibido na tela.

BARRA DE PROGRESSO

A barra de progresso é uma ferramenta de gerenciamento de tempo para os alunos. Ela mostra visualmente quais atividades/recursos de um estudante que já foram visualizadas ou realizadas.

- É exibido por um conjunto de cores para que os alunos possam visualizar rapidamente o que já concluíram/visualizaram ou não.
- O professor seleciona qual atividades pré-existent/recursos devem ser incluídos na barra de progresso e quando eles devem ser concluídas/visualizadas.
- Há uma página de visão geral permitindo aos professores a visualização do progresso de todos os alunos de uma turma, o que é útil para encontrar alunos em risco.

Para adicionar o bloco da barra de progresso, devemos adicioná-lo da mesma forma que adicionamos qualquer outro bloco.

Logo após adicionar o bloco da barra de progresso devemos configura-lá para quais atividades exibir, recomenda-se selecionar “Adicione todas atividades/recursos”.

Obs: os itens ocultos não aparece na barra de progresso até que estejam visíveis. Isso é útil para a liberação agendada de atividades.

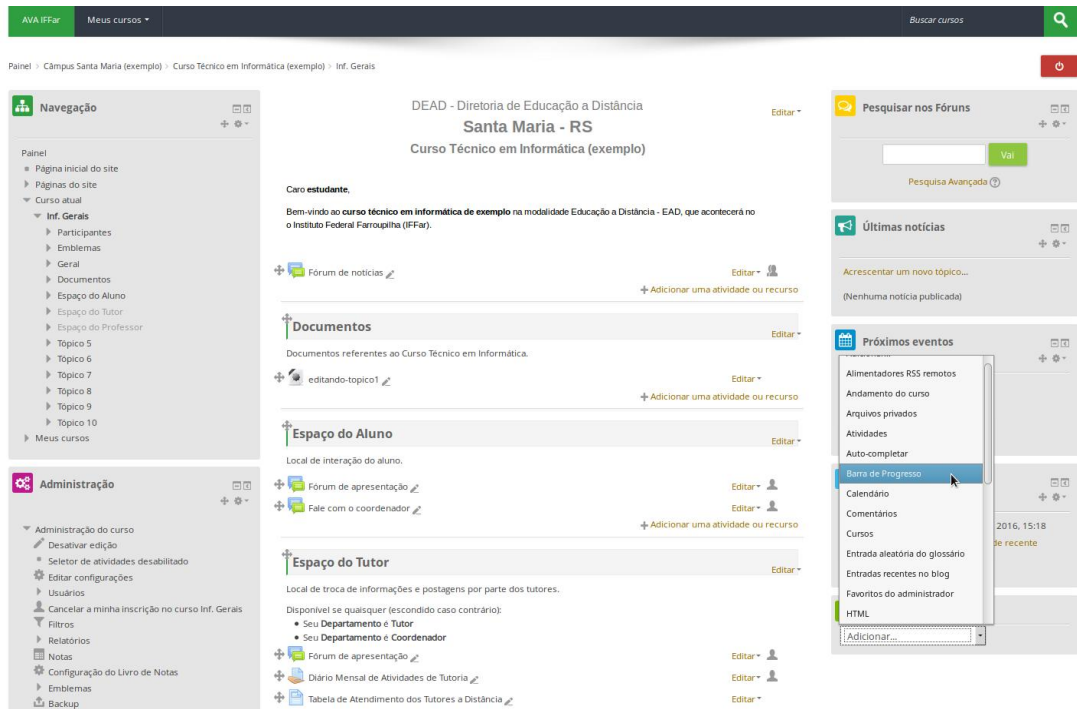


Figura 5: Adicionando bloco Barra de progresso

Após adicionarmos o bloco ele será exibido conforme a figura abaixo, neste momento já nos é possível definir em qual posição este bloco será exibido.

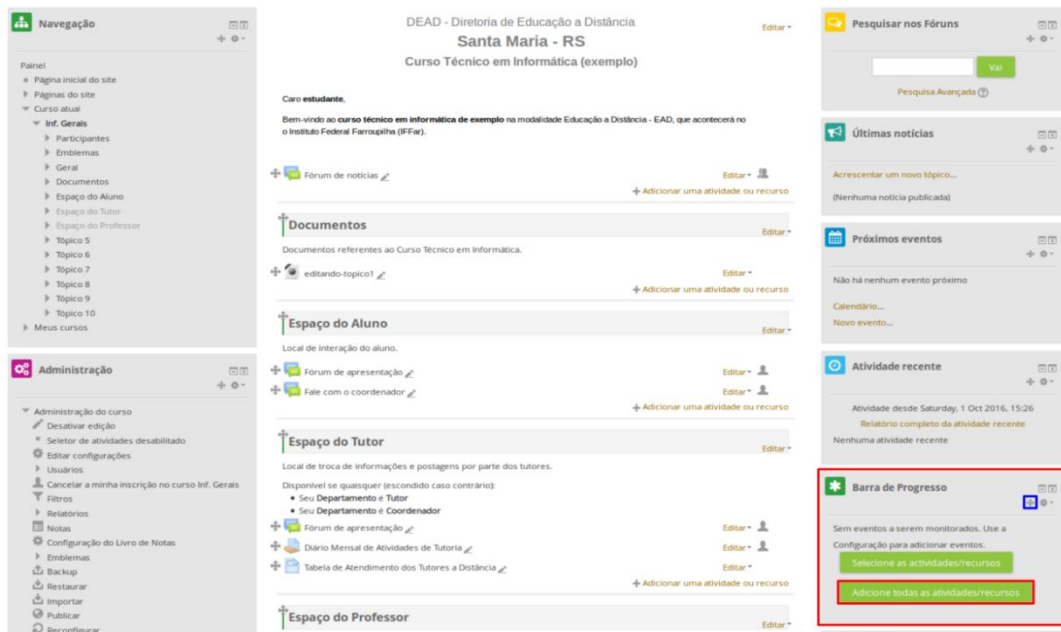


Figura 6: Novo bloco barra de progresso adicionado

Na figura acima podemos perceber os pontos destacados, em azul é onde devemos clicar e segurar para arrastar o bloco para a posição preferida. Neste novo bloco podemos também, verificar a presença de dois botões que irão para página de configuração do *plugin*. O primeiro “Selecione as atividades/recursos” que altera a política padrão fazendo com que todas atividades/recursos não sejam monitoradas e permitindo na próxima página (página de configuração) escolher apenas as atividades/recursos que se deseja fazer o monitoramento. No segundo botão “Adicione todas as atividades/recursos” a política padrão de todas atividades e recursos será alterada para ser monitoradas, sendo possível na página de configuração definirmos quais atividades serão monitoradas. O mais indicado é monitorar todas atividades/recursos assim o aluno tem um controle de toda sua participação na disciplina.

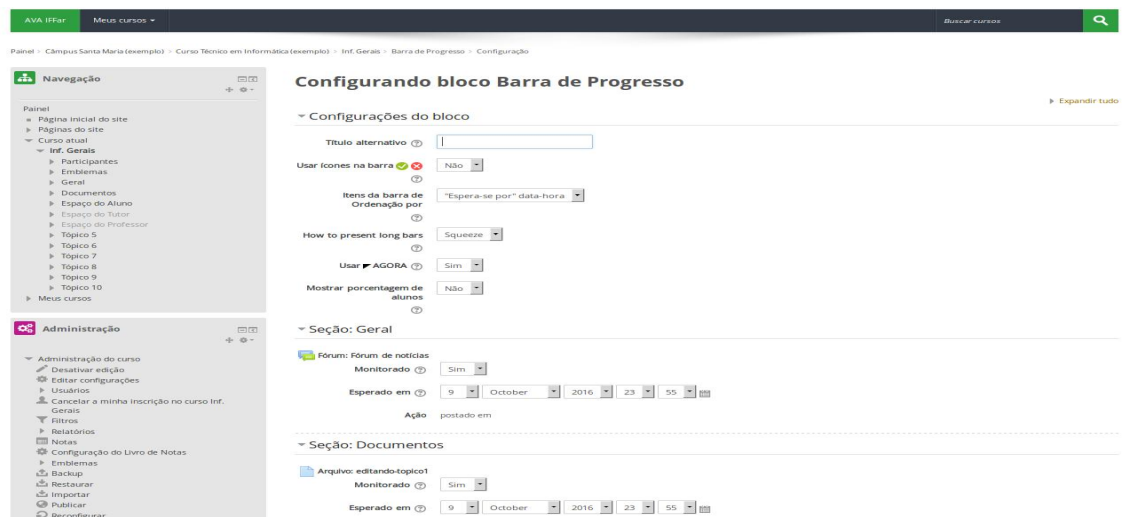


Figura 7: Página de configuração bloco barra de progresso

Na página de configuração do bloco podemos verificar todas atividades e conforme relatado anteriormente selecionar quais serão monitoradas ou não. Se você deseja monitorar todas atividades/recursos sem restrições é só clicar em “Adicione todas as atividades/recursos” ir ao final da página de configuração e salvar.

Após a configuração do bloco a figura abaixo mostra como é exibida para o aluno a barra de progresso. No exemplo abaixo foi realizada uma postagem em fórum para diferenciar das tarefas não realizadas. Em verde se colocarmos o *mouse* em cima poderá ser visto que o

fórum “x” foi respondido. Os demais em azul são atividades/recursos que não foram respondidos, visualizados ou concluídos.

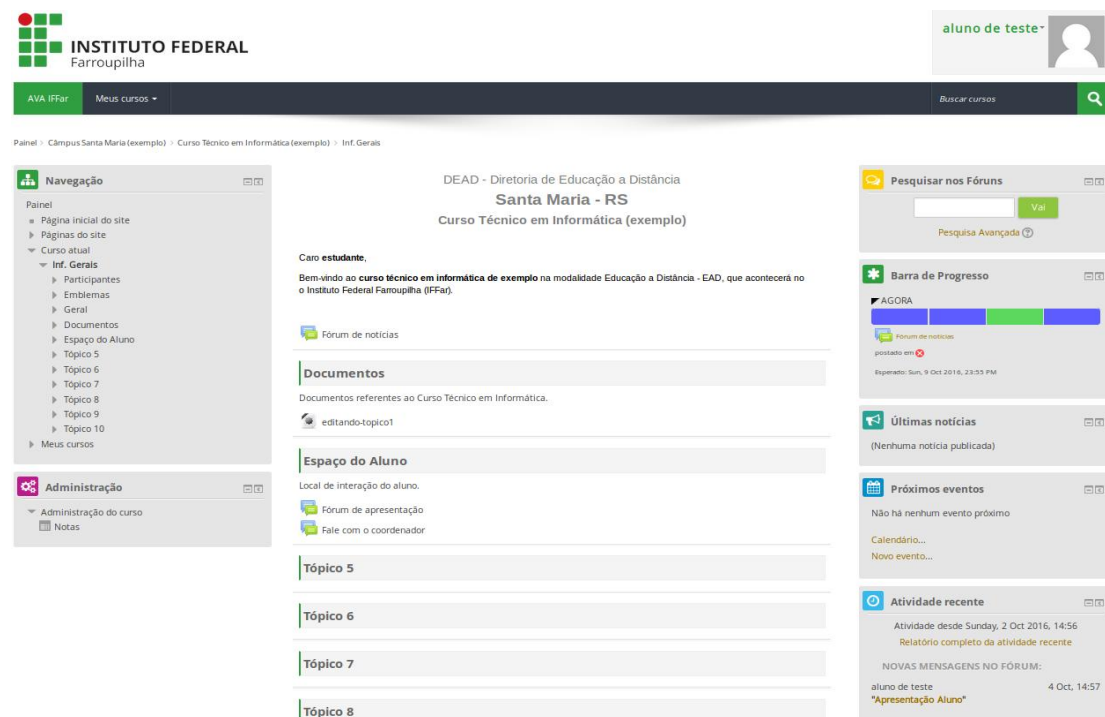


Figura 8: Página do aluno com bloco da barra de progresso

Voltando ao nosso perfil de professor, o bloco da barra de progresso estará configurado e sendo exibido perfeitamente onde configuramos para ser exibido. Mostra de maneira igual ao que é exibido para o aluno, porém, com nosso perfil de professor temos um botão “Visão geral dos alunos” conforme pode ser visto na figura abaixo.



Figura 9: Barra de progresso exibida para o perfil professor

Ao clicar em “visão geral dos alunos” veremos a participação de cada aluno nas atividades/recursos configurados para serem monitorados. Da mesma forma que os alunos podem ver suas atividades concluídas ou não passando o *mouse* em cima da barra de progresso, podemos nesta página, ver as atividades concluídas ou não de cada aluno. Confira na imagem abaixo.

Panel > Câmpus Santa Maria (exemplo) > Curso Técnico em Informática (exemplo) > Inf. Gerais > Visão geral dos alunos

Visão geral dos alunos

Papel: Estudante

Nome / Sobrenome	Último acesso	Barra de Progresso	Progresso
Avante Brasil	Monday, 3 Oct 2016, 15:31		11%
coordenador de teste	Nunca		0%
Professor de teste	Thursday, 1 Sep 2016, 13:59		0%
Tutor de teste	Thursday, 1 Sep 2016, 13:59		0%

Selecionar tudo | Desmarcar todas as seleções | Com usuários selecionados: Escolher...

Navegação

- Panel
 - Página inicial do site
 - Páginas do site
 - Curso atual
 - Inf. Gerais
 - Participantes
 - Exib...

Figura 10: Visão geral dos alunos

JOGOS

O módulo de atividade do jogo faz uso de perguntas, questionários e glossários para criar oferecem uma variedade de jogos interativos aos usuários.

Abaixo uma tabela com a metodologia permitida em cada um dos jogos fornecidos por este *plugin*:

	Glossário		Questões	
Jogo		Resposta Curta	Múltipla escolha	Verdadeiro/Falso
Força	X	X		
Palavras cruzadas	X	X		
Sopa de Letras	X	X		
Milionário			X	X
Sudoku	X	X	X	X
Imagem oculta	X	X	X	X
Serpentes e escadas	X	X		
Livros de perguntas	X	X	X	X

Descrição dos jogos fornecidos:

◆ Jogo da força

Este jogo leva palavras a partir de um glossário ou do quiz respostas curtas e gera um quebra-cabeça carrasco. Professor pode definir o número de palavras que cada jogo contém, se mostra a primeira ou a última letra, ou se mostrar a pergunta ou a resposta no final.

◆ Palavras cruzadas

Este jogo leva palavras a partir de um glossário ou do quiz respostas curtas e gera um jogo de palavras cruzadas aleatória. Professor pode definir o número máximo de colunas/linhas ou palavras que contém. Estudante pode pressionar o botão "Verificar palavras cruzadas" para verificar se as respostas estão corretas. Cada palavra cruzada é dinâmico, por isso é diferente para cada estudante.

◆ **Sopa de letras**

Este jogo é como palavras cruzadas, mas as respostas estão escondidas dentro de um *cryptex* aleatório.

◆ **Milionário**

Este jogo leva palavras de questões de múltipla escolha do questionário e cria um cenário de "Quem quer ser um Milionário".

◆ **Sudoku**

Este jogo mostra um sudoku para os alunos com números, porém não o suficiente para permitir que ele seja resolvido. Para cada pergunta que o aluno responde corretamente um número adicional é encaixado no quebra-cabeça para torná-lo mais fácil de resolver .

◆ **Imagem oculta**

Este jogo pega aleatoriamente uma imagem de um glossário e esconde atrás de painéis. À medida que cada pergunta for sendo respondida corretamente uma parte da imagem é revelada. A fotografia pode ser tirada a partir de outro glossário, no caso de glossários sem fotos.

◆ **Serpentes e escadas**

Os alunos têm de percorrer um jogo de tabuleiro tradicional "*Snakes and Ladders*" (serpentes e escadas), respondendo a perguntas buscadas a partir de um glossário ou de um quiz perguntas de respostas curtas. Quando obterem uma resposta correta, o dado é enrolado e um número aleatório exibido. A peça do jogo é movido à frente, conforme o número de casas. Se a peça está na base de uma escada e a resposta estiver correta, esta vai para o topo. Se a peça do jogo está cabeça da serpente e a resposta estiver incorreta, ele vai para a cauda.

◆ **Livros de perguntas**

Quando o jogador responder corretamente as questões, ele pode ir para o próximo capítulo.

Antes da instalação deste, temos por padrão uma conjunto de atividades e recursos (Figura 11). Após a instalação do deste *plugin* pode ser verificado que esse mesmo conjuntos de atividades é alterado, assim exibindo uma atividade chamada **jogos** com todos os *games* fornecidos por este *plugin* (figura 12), que anteriormente não era exibida.

Dessa forma, para adicionarmos qualquer um dos jogos listados é necessário apenas adicioná-lo como uma atividade comum.

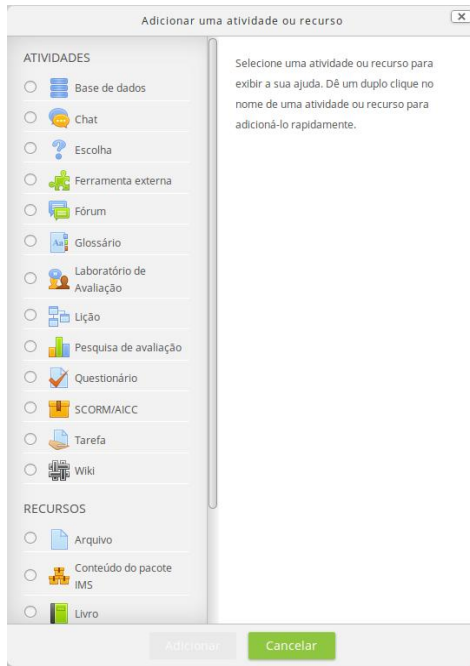


Figura 11: Painel de atividades padrão

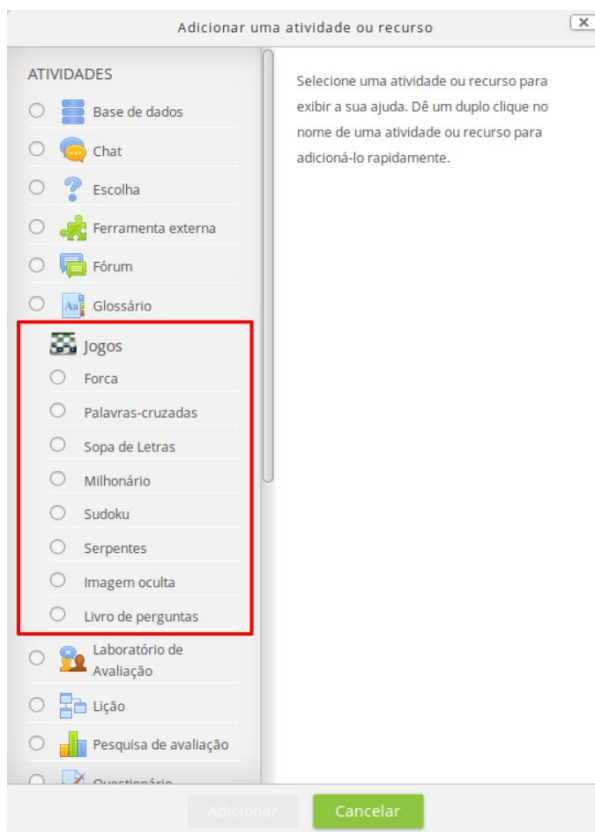


Figura 12: Novos campos proporcionados após a instalação do *plugin*

LEVEL UP!

Este *plugin* verifica a interação do estudante com as atividades da disciplina e por cada uma (desde que definidas na configuração) lhe proporcionam pontos de “experiência”.

É uma forma de incentivar que os alunos participem, visto que são premiados pelo seu acesso no ambiente.

Destaca-se que é necessário adicioná-lo no início da disciplina, pois ele começa o monitoramento somente a partir de sua adição. Os níveis vão de 1 a 10 e as regras podem ser alteradas na configuração do bloco.

Também é possível obter um *ranking* dos usuários, acessível aos próprios estudantes.

Características deste *plugin*:

- Captura automaticamente e atribui pontos de experiência para as ações dos alunos;
- Bloco que exibe o nível atual e os progressos no sentido próximo nível;
- Relatório para os professores para obter uma visão geral dos níveis dos seus alunos;
- Notificações de parabenização os alunos quando eles subirem de nível;
- Uma lista dos melhores, para exibir o *ranking* dos estudantes;
- Capacidade de personalizar o número de níveis e a experiência necessária para chegar até eles;
- Página para exibir a lista de níveis e uma descrição;
- Os pontos de experiência são ganhos por curso;

Para adicionar em sua página, este *plugin* deve ser adicionado da mesma forma que a maioria dos demais *plugins*, ou seja, adicionando um novo bloco.

Então primeiramente, para adicionarmos este *plugin*, devemos clicar em “Ativar edição”, depois em “Adicionar um bloco” e selecionar o *plugin* “Level up!”. Na figura abaixo, pode ser observado a adição deste *plugin*.

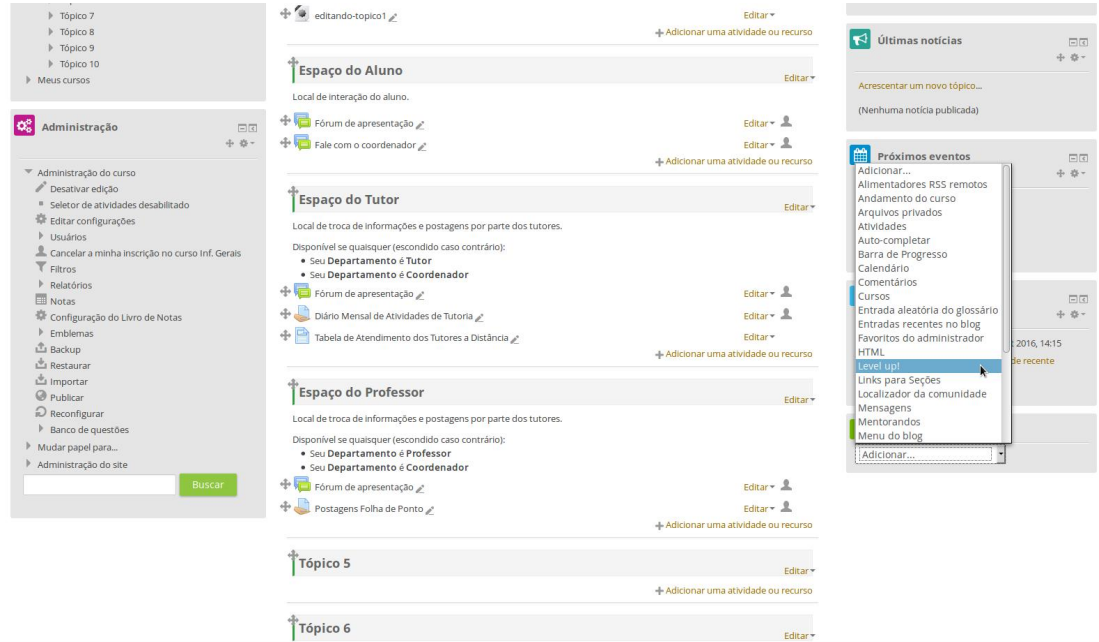


Figura 13: Adicionando bloco Level up!

Após a adição do novo bloco veremos na figura abaixo como ele é exibido.

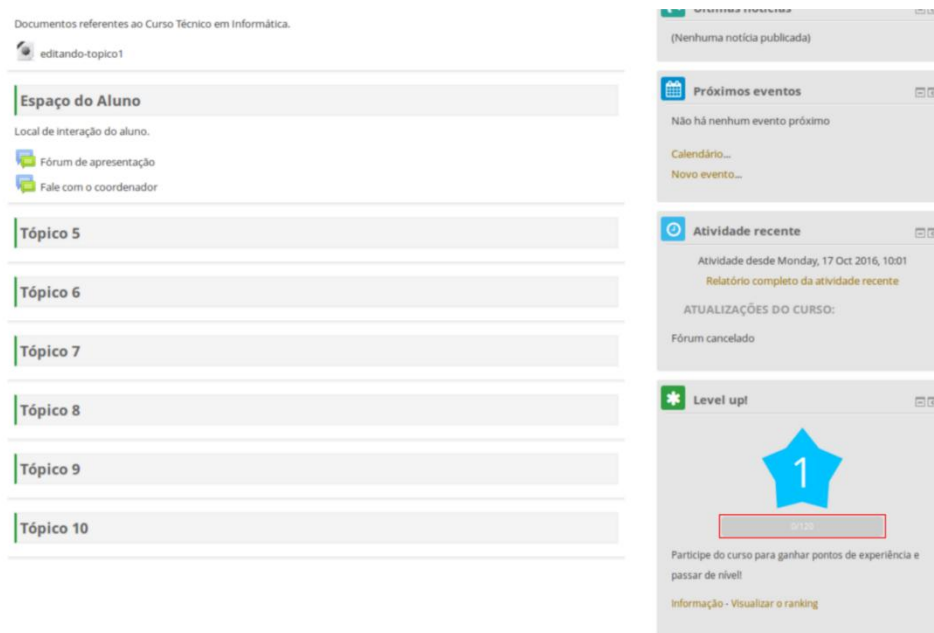


Figura 14: Bloco Level up!

A cada atividade realizada ou visualizada a pontuação e conseqüentemente o nível dos usuários irá aumentando conforme a participação no curso. Isso pode ser visualizado na figura abaixo, após a resposta em um formulário e visualização de alguns outros tópicos do curso.

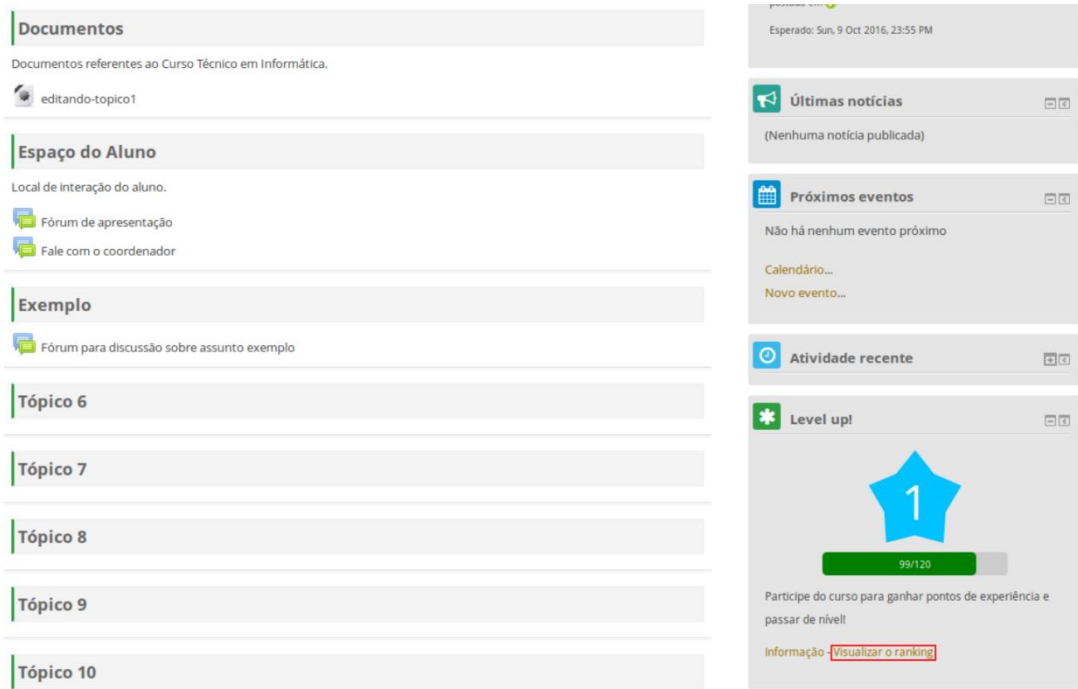


Figura 15: Pontuação e nível do usuário mostrados no bloco Level up!

Podemos observar uma barra com pontuação do usuário em relação ao seu nível e um *link* para visualizar o *ranking* (destacado na figura acima), onde neste é possível visualizar a posição, pontuação dos demais colegas e os níveis dos mesmos juntamente com suas barras de progresso.

Ranking

Informações		Ranking		
Posição	Nome completo	Nível	Pontos de experiência	Progresso
1	 bruno rizzetti	1	99	

Figura 16: Ranking - Level up!

HEATMAP- “MAPA DE CALOR”

Plugin responsável pela detecção do nível de interação dos usuários com os itens da disciplina, ou seja, verificar os mais acessados e agir proativamente naqueles que necessitam de maior interação ou acesso.

Para o uso deste *plugin* primeiramente devemos habilitar seu bloco, assim como os demais *plugins* citados. Iremos até o campo “Adicionar um bloco” e neste selecionaremos o *plugin* que queremos habilitar, neste caso *Heatmap*.

Após adicionarmos o bloco *Heatmap* nossa página será vista da seguinte forma:

Espaço do Aluno
Local de interação do aluno.

- Fórum de apresentação (16 visualizações, 3 usuários)
- Fale com o coordenador (16 visualizações, 3 usuários)

Espaço do Tutor
Local de troca de informações e postagens por parte dos tutores.

Disponível se quaisquer (escondido caso contrário):

- Seu Departamento é Tutor
- Seu Departamento é Coordenador

- Fórum de apresentação
- Diário Mensal de Atividades de Tutoria
- Tabela de Atendimento dos Tutores a Distância

Espaço do Professor
Local de troca de informações e postagens por parte dos tutores.

Disponível se quaisquer (escondido caso contrário):

- Seu Departamento é Professor
- Seu Departamento é Coordenador

- Fórum de apresentação
- Postagens Folha de Ponto (16 visualizações, 3 usuários)

Exemplo

- Fórum para discussão sobre assunto exemplo (16 visualizações, 3 usuários)

Figura 19: Página após adição do bloco *Heatmap*

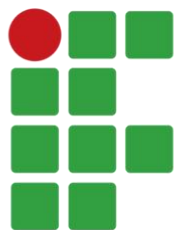
Podemos verificar na Figura 19, que agora temos acesso ao número de visualizações de determinadas tarefas, bem como o número de usuários distintos que acessaram a mesma tarefa. Conforme o número de interações com esta tarefa/atividade vai aumentando a cor ao seu redor vai mudando.

Após a adição deste bloco, podemos observar ele localizado na barra lateral da nossa página, neste pode ser visto o número total de visualizações, usuários distintos que visualizaram algum documento e um *link* “*Toggle heatmap*” que tem como finalidade alternar a exibição do *plugin*, clicando uma vez neste, a página será exibida como era antes da instalação deste, ou seja, com o *plugin* desativado. Ao clicar mais uma vez a visualização fornecida pelo *plugin* é ativada novamente.



Figura 20: Bloco *Heatmap* na barra lateral

Pode ser visualizado na figura acima (Figura 20) o bloco que foi inserido na barra lateral da nossa página, com a descrição mencionada anteriormente.



**INSTITUTO
FEDERAL**
Farroupilha

Elaborado por: Bruno A. Rizzetti (Suporte Moodle IFFar)

Revisado e atualizado em maio de 2019

