

MoodleMoot Brasil 2019 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
1º dia - 25/04/2019 (quinta-feira)			
Auditório da Escola Americana - Prédio 46			
8h00 às 9h00 - Credenciamento			
9h00 às 9h30 - Abertura Mackenzie			
Auditório - Prédio 46	Abertura Mackenzie / Informes Comunidade Moodle Brasil	Prof. Bira / Comunidade Moodle Brasil	Abertura do Evento
9h30 às 11h00 - Palestra			
Auditório - Prédio 46	Moodle HQ		Novidades Moodle 3.7 // outros temas
11h00 às 12h00 - Palestra			
Auditório - Prédio 46	Reservado Intelliboard		Analytics / Relatórios
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
13h30 às 14h30 - Palestras e Minicursos			
Sala 501	VideoFront		Plataforma de vídeo
Sala 502	<p>Projeto MOCQ (Mecanismo On-line de Criação de Questões) - O caso da Universidade Estadual do Ceará</p> <p>Tipo: palestra Público alvo: administradores, professores. Trilha ou eixo: Caso de uso e Integração de sistemas</p>	Igor Lima Rodrigues	<p>A Universidade Estadual do Ceará adotou em 2005 o ambiente virtual de aprendizagem Moodle como ferramenta de Educação a Distância. A partir de 2006, com o início das atividades dos cursos de graduação do Projeto Universidade Aberta do Brasil, novas demandas na gestão do Moodle foram criadas. Em 2009, com o início de mais nove cursos de graduação, seguidos nos anos seguintes por novas turmas, houve o aumento expressivo da demanda por implantação de disciplinas para o atendimento de docentes. Com alta rotatividade de docentes e ausência de processo formativo que atendesse tal cenário, foi adotado o modelo centralizado de Edição de Cursos. Assim, entre as atividades da equipe de suporte na implantação das disciplinas, surge a recorrente demanda pela criação de bancos de questões para realização de provas online. Contudo, em virtude do elevado volume de questões em cada banco, o processo chega a levar até 30 dias. Assim, a solução tecnológica pensada foi a criação de um mecanismo online para criação de questões. Seu escopo é baseado no formato de exportação/importação GIFT e permite ao docente fazer a composição de seu banco de questões fora do ambiente Moodle, gerando um arquivo de texto com a sintaxe GIFT. Dessa forma a equipe de suporte recebe o arquivo pronto, criando um prazo de atendimento de um dia na rotina da equipe. A ferramenta está disponível para todos em http://mocq.uece.br, sem a necessidade de cadastro ou qualquer credencial de acesso. Outras funcionalidades como padrões de tags, meta dados e mescla de arquivos está no backlog das próximas versões. Por fim, o sistema foi encaminhado para INPI para registro de software nos termos da política de Inovação da Universidade.</p>

MoodleMoot Brasil 2019 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 503	<p>O futuro da educação a distância. Uma proposta Heutagógica integrada as 10 habilidades segundo o fórum econômico mundial.</p> <p>Tipo: Palestra. Público alvo: Professores. Trilha ou eixo: Metodologia - Design educacional.</p>	Cristina Stevanin	<p>A heutagogia é a capacidade autônoma do estudante aprender a aprender, característica fundamental a ser desenvolvida diante da indústria 4.0. A proposta deste estudo compartilhado é integrar as dez habilidades segundo o Fórum Econômico Mundial ao método heutagógico com foco em atividades direcionadas em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino a distância. Sendo a interatividade célula principal deste organismo vivo que trata da educação do futuro no presente, refletiremos juntos sobre o papel do design educacional neste processo metodológico.</p>
Sala 504	<p>Oficina Framework DEAO - Design de Experiências de Aprendizagem On-line</p> <p>Tipo: Minicurso Público alvo: Membros de equipe de produção de cursos Trilha ou eixo: Produção de curso Complexidade do conteúdo: iniciante</p>	Daniela Fontinele Luciana Dantas	<p>Apresentação e aplicação do Framework DEAO - Design de Experiências de Aprendizagem On-line, que é uma adaptação</p> <p>Programação dos tópicos</p> <p>Fundamentação</p> <p>O que é experiência O que é aprendizagem O que é on-line Online X EaD Construção de ambientes online de aprendizagem Diálogos entre UX design e design educacional DEAO - Design de experiência de aprendizagem on-line Reconstituição do framework DEAO Prática</p> <p>Estratégia Escopo e Estrutura (diferenças) Esqueleto Sobre a superfície Encerramento</p> <p>Apresentação das soluções dos grupos. Recomendações sobre a relação forma objetivos conteúdo.</p>
Sala 509 - Laboratório			
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
14h30 às 15h30 - Palestras e Minicursos			
Sala 501	<p>Gamificando seu curso com Ranking e Level Up!</p> <p>Tipo: Palestra Público alvo: Professores, gestores e administradores Trilha ou eixo: Gamificação / Plugins Complexidade do conteúdo: Iniciante</p>	Renato Araujo PUC RIO	<p>Apresentação de uma solução de gamificação de cursos utilizando os plugins Ranking e Level up!, para listagem classificatória, atribuição de níveis e pontos para os participantes, a partir de conquistas e realização de atividades. Serão fornecidas dicas e informações sobre as configurações necessárias, apresentados exemplos e casos de sucesso.</p>
Sala 502	<p>A Experiência do SENAI-SP na implementação de um ambiente EaD com Moodle</p> <p>Público alvo: administradores/ programadores Trilha: Caso de uso / Integração de Sistemas Complexidade do conteúdo: iniciante</p>	André Filipe de Moraes Batista	<p>Nesta palestra pretende-se apresentar a jornada de integração do Moodle com as soluções educacionais do SENAI-SP, contextualizando os desafios encontrados ao longo da implementação, assim como apresentando o cenário atual de integração, o qual já atendeu mais de 73 mil alunos do SENAI-SP, que acessam um ambiente Moodle integrado as demais soluções do SENAI-SP, em tempo real, inclusive com acesso mobile.</p>

MoodleMoot Brasil 2019 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 503	<p>Questionnaire Statistics: um plugin para acompanhamento em tempo real da utilização de questionários no Moodle</p> <p>Público-alvo: Administradores e Professores Trilha: Caso de uso Complexidade do conteúdo: Iniciante</p>	Alexandre José de Carvalho Silva Paulo Afonso Parreira Júnior	O principal objetivo da palestra proposta é apresentar à comunidade Moodle Brasil, a arquitetura, o funcionamento e os principais resultados obtidos a partir da utilização do plugin "Questionnaire Statistics" na UFLA, mais especificamente, no campus virtual. Com o intuito de não prolongar ainda mais esse resumo, informações a respeito da arquitetura e do funcionamento do plugin foram omitidas deste texto. Contudo, pretende-se explorá-las mais a fundo durante a apresentação no 19º MoodleMoot Brasil, caso esta proposta seja aceita para apresentação.
Sala 504	<p>Gamificação usando a plataforma Moodle – Um estudo de caso na administração pública federal</p>	Alexandre Gomes // MPT	<p>Palestra mostrando como criar um ambiente gamificado usando plugins e recursos do Moodle. Com exemplo prático de implementação. Bônus: Uma atividade com roteiro com múltiplos finais no estilo Black Mirror - Bandersnatch.</p> <p>Alexandre Gomes é analista de informática e servidor da Procuradoria Geral do Trabalho onde atua como desenhista instrucional desenvolvendo cursos online na plataforma Moodle. É autor do livro Docência Online Corporativa.</p>
Sala 509 - Laboratório	<p>H5P para Iniciantes: Construindo conteúdo digital interativo para o Ambiente Moodle</p> <p>Tipo: minicurso Público alvo: administradores, professores Trilha ou eixo: Exemplo: Design Educacional, Conteúdo interativo digital Complexidade do conteúdo: iniciante (novidades e temas que não tem pré-requisitos).</p>	Igor Lima Rodrigues Ana Paula Oliveira da Silva	<p>1-) Introdução ao H5P: histórico, tecnologia, possibilidades e desafios. 2-) Construindo conteúdo no H5P: Principais recursos, criação, configuração e publicação. 3-) Integração com Moodle: Plugin, código de incorporação e configuração de notas. 4-) Exemplos de outras formas de configuração de layout de cursos usando H5P.</p>
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
15h30 às 16h00 - Café			
16h00 às 17h00 - Palestras e Minicursos			
Sala 501	<p>Acessibilidade: você sabe o quanto seus cursos são acessíveis?</p>	Leonardo Freitas da Silva Pereira	Informações sobre como utilizar os recursos do Moodle para desenvolver seus cursos e construir objetos de aprendizagem em um formato mais acessível a todos, utilizando as diretrizes do eMAG (Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico). O eMAG é uma versão adaptada do documento internacional WCAG (Web Content Accessibility Guidelines: Recomendações de Acessibilidade para Conteúdo Web) voltado para o governo brasileiro.
Sala 502	<p>Moodle como plataforma de seleção e banco de talentos</p> <p>Tipo: Palestra Público-alvo: Gestores, Professores e Administradores Eixo: Caso de uso e Integração de Sistemas Complexidade do conteúdo: Intermediário</p>	Anderson Blaine	Apresentação do caso de uso do Moodle, integrado ao WordPress, para criar banco de talentos e plataforma de seleção de candidatos a cargos de chefia na Educação dos Estados do Paraná e Pará. Erros e acertos, cuidados legais e refinamentos no processo utilizando as funções padrões do Moodle.

MoodleMoot Brasil 2019 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 503	MOOCs, NOOCs, Gamificação, Personalização: é possível via Moodle?	Júlia Marques Carvalho da Silva IFRS	Os cursos MOOC já são realidade em diversas instituições de ensino. No Brasil, algumas iniciativas existem também. Em ambos os casos, é frequente o uso de plataformas próprias, acreditando que o Moodle não ofereça as funcionalidades necessárias. Nesta palestra, abordaremos como é possível usar o Moodle para oferta de cursos MOOCs e também trazer o conceito de NOOCs (Nano Open Online Courses). Os NOOCs têm se apresentado com melhores resultados de conclusão e satisfação dos cursistas. Alinhado a isto, apresentamos como fazer estes cursos utilizando gamificação e personalização. Todos estes conceitos são trazidos com exemplos práticos, de uma instituição federal, que conta com mais de 40 cursos NOOCs e 50 mil alunos.
Sala 504	Moodle no mundo DevOps Tipo: palestra Público alvo: programadores Trilha ou eixo: Caso de uso Complexidade do conteúdo: intermediário (temas que	Leonardo Moraes Mendes	
Sala 509 - Laboratório	MINICURSO Moodle para iniciantes	FELIPE RAIMO	
2º dia - 26/04/2017 (sexta-feira)			
Auditório da Escola Americana - Prédio 46			
8h00 às 9h00 - Credenciamento			
9h00 às 10h00 - Palestra			
Auditório - Prédio 46			
10h00 às 11h00 - Keynote			
Auditório - Prédio 46	Reservado PAULA CAROLEI		
11h00 às 12h00 - Mesa Redonda			
Auditório - Prédio 46	Reservado ADAPTA		
12h00 às 13h30 - Almoço			
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
13h30 às 14h30 - Palestras e Minicursos			

MoodleMoot Brasil 2019 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 501	<p>Análise de dados na era da informação. Fundamentos e</p> <p>Tipo: Palestra Público alvo: Administradores, Programadores e Gerentes Eixo: Análise de dados, Big data, Infraestrutura, Machine Learning Complexidade do conteúdo: Médio (Noções básicas sobre)</p>	Ronald Rezende Machado	<p>Com o crescente uso do Moodle por instituições de ensino muitos dados relevantes são gerados e negligenciados. Durante a apresentação você vai conhecer a cultura Data Driven e aprender que um projeto de análise de dados pode ser aplicado em instituições de todos os portes.</p> <p>Além disso, você verá um caso de uso que usufrui de modernas técnicas e ferramentas para a construção de um pipeline de dados escalável, seguro e economicamente eficiente.</p>
Sala 502	<p>GUIA DE CAMPO DIGITAL: APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA UTILIZANDO OS RECURSOS DO MOODLE MOBILE</p>	Tania Knittel	<p>O Estudo de Campo é uma metodologia que amplia a aprendizagem de sala de aula de forma prazerosa explorando o olhar investigativo do estudante e seu protagonismo. Desta forma o Estudo interdisciplinar "Proteger para Perpetuar", na reserva PETAR, realizado pelos alunos da 1ª série do Ensino Médio de uma escola particular de São Paulo pela peculiaridade do local - repleto de cavernas e cercado de extensa área de Mata Atlântica nativa - sempre houve uma grande dificuldade para se fazer registros. Articulando a habilidade dos estudantes de hoje com a tecnologia digital, foi criado um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) utilizando a plataforma o Moodle, ampliando as formas de registros escritos com imagens, vídeos e áudios. Foi possível observar a partir de uma pesquisa que as vantagens do uso Moodle Mobile com os pontos de investigação previamente definidos foram observadas antes mesmo do fim do Estudo. Foi possível perceber maior agilidade na tomada de notas e na coleta de dados além do ganho de tempo e da atenção mais focada dos alunos. A ampliação das possibilidades de exploração dos ambientes visitados graças ao uso de várias mídias, contribuiu para que os alunos se tornassem protagonistas na construção de novos conceitos integrando a tecnologia de forma natural e eficaz ao processo da aprendizagem significativa.</p>
Sala 503	<p>Experiência de gamificação cyberpunk no Moodle</p> <p>Tipo: palestra Público alvo: professores Trilha ou eixo: Gamificação Complexidade do conteúdo: iniciante (novidades e temas que não tem pré-requisitos);</p>	Paulo Henrique Souto Maior Serrano	<p>Esta apresentação relata procedimentos práticos e fundamentos teóricos que resultaram na estruturação de uma experiência de gamificação.</p> <p>Referências: CHOU, Y.-K. Octalysis: Complete Gamification framework. 2015. GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2013. WERBACH, K., & HUNTER, D. For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012.</p>
Sala 504	<p>Microlearning e microconteúdo aplicado ao ensino em saúde</p> <p>Tipo: Palestra Público alvo: designer educacional e membros de equipe de ensino Trilha ou eixo: Design Educacional Complexidade do conteúdo: iniciante</p>		<p>Relato sobre a experiência piloto de aplicação do princípio do microlearning no âmbito da educação em saúde na Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).</p>
Sala 509 - Laboratório	<p>Moodle: um bom parceiro para Sala de Aula Invertida</p> <p>Primeira parte 1/2</p>	Prof. Me. Rogério Santos Pedroso	
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
14h30 às 15h30 - Palestras e Minicursos			
Sala 501	<p>Estratégias para a construção de cursos Off-Line utilizando o MOODLE</p>	David Luz	<p>Nesta palestra serão apresentadas diferentes estratégias para a implementação do MOODLE em contextos onde não exista uma conexão estável com a internet, ou onde simplesmente não exista conexão com a internet. A palestra é de nível introdutório e não exige pré-requisitos.</p>
Sala 502	<p>Plugin - Bloco Game - Uma opção para aplicar gamificação no Moodle</p> <p>Tipo: Palestra Público alvo: Administradores, professores e programadores Trilha ou eixo: Gamificação Complexidade do conteúdo: Intermediário</p>	José Wilson	<p>Gamificação é o uso de teorias e de mecânicas de jogos para envolver os usuários na resolução de problemas. Nos cursos de gamificação, os usuários são envolvidos por meio de jogos e desafios que os ajudam a aprender e a desenvolver habilidades. Essa palestra visa apresentar o plugin desenvolvido, bem como demonstrar seu funcionamento e formas de utilização para a construção de cursos gamificados.</p>

MoodleMoot Brasil 2019 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 503	Bootstrap e Atividades Stealth no Moodle 36 Tipo: palestra Público alvo: administradores, professores Trilha ou eixo: Caso de uso, Design Educacional, Complexidade do conteúdo: iniciante	Reginaldo Polesi	O Bootstrap é um conjunto de ferramentas de código aberto para desenvolvimento com HTML, CSS e JS. Com ele pode O Stealth, é uma nova possibilidade de apresentar as atividades que teve início na versão 34. Combinada com o uso do E A ideia nessa palestra é dar alguns exemplos de uso do Stealth combinado com o Bootstrap.
Sala 504	10 anos de Moodle na EaD do IFSP: Avanços, desafios e perspectivas Público alvo: administradores, professores, programadores e interessados em geral. Trilha ou eixo: Caso de uso Complexidade do conteúdo: intermediário		10 anos de Moodle na EaD do IFSP: Avanços, desafios e perspectivas
Sala 509 - Laboratório	Moodle: um bom parceiro para Sala de Aula Invertida Segunda parte 2/2	Prof. Me. Rogério Santos Pedroso	
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
15h30 às 16h00 - Café			
16h00 às 17h00 - Palestras e Minicursos			
Auditório da Escola Americana - Prédio 46			
Encerramento			
Auditório - Prédio 46	Fechamento Auditório		Moodle Workplace Educator Certificate Program MoodleNet