

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
1º dia - 26/04/2023 (quarta-feira)			
Auditório da Escola Americana - Prédio 46			
8h30 às 9h30 - Credenciamento			
9h30 às 10h - Abertura Mackenzie			
Auditório - Prédio 46	Abertura Mackenzie / Informes Comunidade Moodle Brasil	Boas-vindas da Reitoria. Mensagem do Chanceler. Diretoria da Escola de Engenharia. Grupo de Pesquisa "Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação" e informes da Comunidade Moodle Brasil	Abertura do Evento
10h às 11h - Palestra			
Auditório - Prédio 46	Tendências do Moodle: do Moodle HQ à América Latina	<p>Nicolas Falus - Moodle HQ</p> <p>Gerente de Comunicação para os partners da América Latina no Moodle HQ. Mais de 8 anos trabalhando e liderando equipes no setor de Edtech na América Latina, com foco em desenvolvimento de pessoas, estratégia de canais, sucesso do cliente e performance.</p> <p>Forte perfil proativo, com histórico comprovado de capacidade de conceber, desenvolver e executar estratégias. Impulsionando mudanças disruptivas e inovadoras, com influência direta e indireta em centenas de instituições de ensino. Especialista em gestão de mudanças e transformação digital acelerada com foco em clientes, execução e resultados.</p> <p>Consultor, apresentador e palestrante, com expertise multicultural.</p>	Moodle Roadmap - destacando as tendências do usuário e as necessidades do mercado. Quais são as novidades do Moodle 4.1/4.2 e do Workplace 4.1. Tendências do Moodle na América Latina, com foco no Brasil.
11h às 12h - Palestra			
Auditório - Prédio 46	Moodle Experience: o que queremos proporcionar	<p>Rodrigo Mady - Moodle HQ</p> <p>Desenvolvedor Full-Stack júnior na equipe mobile do Moodle HQ. Oito anos de experiência com Moodle, cinco anos como programador, e três anos atuando como Full-Stack. Entusiasta da Comunidade Open Source. Usuário Linux. Mantenedor do Tema Trema e membro ativo da Comunidade Moodle Brasil.</p>	A experiência dos usuários que trabalham e estudam com o Moodle está mudando. A renovação é constante e está difícil de acompanhar tudo que está acontecendo. O PX (Experiencia do Produto) faz parte do cotidiano e apresentarei alguns resultados e perspectivas para os próximos anos dos temas a seguir: - Aplicativo; - moodle.net; - moodle.com; - LMS; e - Workplace.
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
13h30 às 15h30 - Oficinas			
Sala 501 [Oficina prática - levar notebook]	Oficina prática Moodle para Iniciantes	Gilvan Marques - Comunidade Moodle	Oficina para iniciantes na plataforma Moodle. Foco nas versões 4.x - Oficina prática de 2 horas onde o participante sairá com o Moodle instalado, layout e configurações prontas para o uso.
Sala 502 [Oficina prática - levar notebook]	Criação de conteúdos com H5P	Thiago Nascimento - Adapta Moodle Partner https://www.linkedin.com/in/thiago-livramento-160273118/	O conteúdo interativo H5P é uma das ferramentas de atividade padrão do Moodle e vem sendo cada vez mais utilizadas por docentes em seus cursos, porém muitas pessoas ainda tem dúvidas em como montar e configurar e acabam deixando de lado o seu uso. Por isso, a oficina de H5P tem o objetivo de demonstrar ao vivo como montar e configurar algumas opções que o H5P oferece aos docentes, e também tirar possíveis dúvidas que os/as participantes podem ter relacionadas a ferramenta. Para participar da oficina será preciso ter: um computador com o Moodle instalado, sendo versão mínima a 3.11.
Sala 503 [Oficina prática - levar notebook]	Relatórios customizados para Análise de Dados no Moodle	Anderson Blaine - Comunidade Moodle	Nesta oficina você terá acesso a um ferramental prático, pronto para uso, com dezenas de relatórios customizados. Aprenderá a usar o Configurable Reports (plugin) e o novo "Relatórios personalizados" no Moodle 4.1. Vamos além dos relatórios, teremos a fotografia dos dados para trabalharmos com Indicadores de Desempenho e, para a visualização em tempo real, uma demonstração de uso do Grafana e Google Data Studio utilizando os dados extraídos a partir dos relatórios customizados. Ao final, você terá uma base sólida para desenvolver e propor ações de melhoria contínua de seus Indicadores de Resultado.
Sala 504 [Oficina prática - levar notebook]	Gamificação na prática	José Wilson da Costa - Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal https://www.linkedin.com/in/jotadf	Um Workshop mostrando como aplicar gamificação na prática o planejamento e aplicação de diversas técnicas utilizando os plugins Bloco Game e Formato Trilha e outros recursos nativos na plataforma Moodle.
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
15h30 às 16h00 - Café			
16h00 às 17h00 - Palestras			
Sala 501 [Mundo Professor]	CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PROFESSORES NA ESCOLA DE GOVERNANÇA PÚBLICA DO ESTADO DO PARÁ	Reinan Abreu	
Sala 502 [Gestão Tecnológica]	Criação de um ecossistema digital a partir da integração do Moodle com o Google Workspace, o Canva e outras ferramentas.	Cristiane Aparecida dos Santos Reis - Colégio Itaca Licenciada em Matemática pela USP, Designer Educacional pela Unifesp, especialista em Tecnologias Educacionais pelo Mackenzie e em Gestão e Inovação em EAD pela USP, experiência de mais de 24 anos na Educação Básica e em projetos de EAD. Coordenadora de Tecnologias Educacionais, no Colégio Itaca, sendo responsável pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle e Tecnologias Digitais, e Consultora em EAD e Design Educacional.	Criação de um ecossistema digital a partir da integração do Moodle com o Google Workspace, o Canva e outras ferramentas.

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 503 [Gestão Educacional]	O Moodle como parceiro na abordagem STEAM por meio da Tecnologia de Comunicação Digital	<p>Everton Odisi - Secretaria Municipal de Educação - Brusque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnico em Meio ambiente - SENAI (Blumenau), Duração: 18 meses; • Engenharia de Produção; Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE; • Licenciatura em Matemática - Centro Universitário Internacional - UNINTER; • Pós-Graduação em Metodologia do Ensino de Matemática - Faculdade Educacional da Lapa - FAEL; • Licenciatura em Pedagogia - Centro Universitário Internacional - UNINTER; • Trabalho com Simuladores virtuais, Scratch, Tinkercad, Arduino e Computação Desplugada; • Membro e formador na Equipe do Projeto Laboratório Itinerante de Robótica Educacional - LIRE. 	<p>O Moodle vem sendo utilizado como ferramenta didático-pedagógica digital na Secretaria Municipal da Educação - SEME de Brusque, para ensinar a aplicação do Pensamento Computacional no Ensino Fundamental. Esta iniciativa é fundamentada na recomendação estabelecida no documento "ePING" que orienta os gestores públicos a usarem "software público e/ou software livre". Mais recentemente reforçado pelo Inciso I, do parágrafo 1º, do Artigo 5º da Lei n. 14.533, de 11/01/23, que instituiu o PNED no Brasil, oferece formação continuada permanente on-line (Brusque, p. 22) para os professores da rede municipal de Brusque. Assim, auxilia na aquisição das "competências digitais" relacionadas a "Comunicação Digital" e a "Cultura Digital" (BNCC, p. 61) nas suas atividades profissionais ao recomendar o uso das tecnologias digitais de "baixo custo". O objetivo principal é inserir na prática cotidiana das escolas conceitos como "Pensamento Computacional" e "Computação Desplugada". O curso on-line "O Moodle como parceiro na abordagem STEAM por meio da Tecnologia de Comunicação Digital" tem por objetivo auxiliar os professores na aplicação da abordagem STEAM e numa dinâmica interdisciplinar nas atividades didático-pedagógicas para desenvolver em seus alunos o Pensamento Computacional e as competências digitais.</p>
Sala 504			
2º dia - 27/04/2023 (quinta-feira)			
Auditório da Escola Americana - Prédio 46			
8h30 às 9h30 - Credenciamento			
9h às 10h - Mesa redonda			
Auditório - Prédio 46	Moodle para o corporativo (Moodle e Moodle Workplace)	Gilvan Marques - Adapta	Práticas do uso do Moodle LMS e Moodle Workplace nas empresas.
10h às 11h - Palestra			
Auditório - Prédio 46	Moodle 4.0, 4.1 e 4.2	<p>Daniel Neis</p> <p>Faz parte da comunidade Moodle desde 2005, integrando a equipe organizadora do Moodle Moot Brasil desde 2014 e, desde 2017, faz parte da Adapta, empresa parceira do Moodle no Brasil.</p>	<p>O Moodle 4 trouxe muitas melhorias para a plataforma, não só no visual e UX, mas também em relatórios, integrações e várias outras áreas. Essa apresentação vai dar uma visão geral das novidades no Moodle 4.0, 4.1 e 4.2.</p>
11h00 às 12h00 - Mesa redonda			

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Auditório - Prédio 46	Mesa redonda Experiências Colégio Cervantes	Grace Gonçalves - Colégio Miguel de Cervantes https://www.linkedin.com/in/gracegoncalves/ Coordenadora e Designer Instrucional de Tecnologia Educacional Professora de E-Sports, Gamificação e Inovação Tecnológica na Academy Fundadora da Comunidade TE & TI Partners http://www.tetipartners.com.br/ . Apaixonada por educação, E-Sports, Gamificação, TE e TI, Bacharel em Sistemas de Informação, MBA em Sustentabilidade em Tecnologia da Informação e Comunicação (LASSU- USP), licenciada em Matemática e Pós-graduada em Computação aplicada à Educação pelo ICMC - USP	Case TE TI Partners e Colégio Miguel de Cervantes SP
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
13h30 às 14h30 - Palestras e Minicursos			
Sala 501 [Mundo Professor]	A pedagogia e a tecnologia de mãos dadas	Renata Fabiana de Freitas Bittencourt Cabral - Vitae Brasil Formada em Pedagogia, Administração escolar, Psicopedagogia, cursando T.I., MBA Gestão de Projetos, UX e Designer Instrucional. Atualmente coordena os Moodles no qual a empresa disponibiliza para os municípios, os usuários são educadores, gestores e coordenadores de escolas Municipais.	Focamos e fala no fator profissional de outras áreas para atuar dentro do Moodle. Anteriormente toda gestão dos Moodles da empresa eram geridos por colaboradores do T.I., os mesmos faziam o trabalho de inserção de material recebido sem triagem. Com a minha entrada na coordenação do Moodle, o material criado passa por uma seleção no qual pensamos no perfil do usuário que irá consumir o conteúdo. Sendo feito os seguintes questionamentos: LEITURA: quantas laudas são suficientes e satisfatórias para leitura prazerosa e atenta? VÍDEO: quantos minutos o usuário vai se atentar ao conteúdo? ATIVIDADES: avaliativas ou de revisão? PODCAST: tempo de fala com conteúdo direcionado imediatamente ao ouvinte. MATERIAL COMPLEMENTAR: autor conhecido ou texto atrativo? A escolha perfeita não existe, já que teremos consumidores com uma diversidade de gosto para estudar ou se atualizar. Porém chegamos o próximo possível do material no qual a probabilidade de consumo seja maior.
Sala 502 [Gestão Tecnológica]	Ferramentas do Moodle e Gamificação na Disciplina do Poder Aéreo	Raquel Souza - UNIVERSIDADE DA FORÇA AÉREA https://www.linkedin.com/in/raquel-souza-9132a5223/	Em 2017, o CEAD - Centro de Educação a Distância da UNIFA, teve como missão transformar os cursos Institucionais presenciais em EAD. a partir desse movimento começou a busca pelo entendimento das ferramentas tecnológicas para promoção do Ensino a Distância. Investimentos foram direcionados para a capacitação dos profissionais envolvidos (cursos, ABED, MoodleMoot etc) e atualmente já conseguimos produzir cerca de 13 cursos. A cada dia conseguimos explorar mais o Moodle e incluímos a gamificação na abordagem do Poder Aéreo, uma disciplina complexa e com características únicas, que foi o nosso maior desafio.

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 503 [Gestão Educacional]	Projeto Aprende + Brusque e o moodle ajudando os alunos com defasagem na aprendizagem (relato de um caso)	Rogério Santos Pedroso Graduado em Estudos Sociais Especializações: Geografia Humana, História Social, Informática na Educação e Educação a Distância Mestrado em Educação na UFSC, na linha de pesquisa Educação e Comunicação. Chefe de Infraestrutura Digital na Prefeitura Municipal de Brusque - SC Assessor/Formador da Equipe do Projeto LIRE	A Secretaria Municipal de Educação (SEME) de Brusque lançou no dia 02 de março de 2022 o "Projeto Aprende + Brusque" como uma ação didático-pedagógica nas escolas municipais para dar aos alunos da rede municipal a oportunidade de recuperação de aprendizagens, com foco nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, consideradas fundamentais no processo de aprendizagem escolar. Pela proposta, os estudantes com dificuldades nas habilidades essenciais estão sendo atendidos em período de contraturno escolar para que possam sanar suas dúvidas e, então, evoluir no processo de aquisição do conhecimento. Isto porque, as transformações ocorridas a partir de 2020 devido à pandemia da Covid-19, que inicialmente acarretou em isolamento social e suspensão das atividades presenciais de ensino, e depois, com a modalidade remota das aulas, fizeram com que se tornasse necessário o surgimento de estratégias para manter o vínculo dos estudantes com a aprendizagem. A SEME busca socializar, por meio de um relato, a experiência vivida pelo professor de Português, Carlos André da Silva, que participa do "Projeto Aprende + Brusque", na Escola de Ensino Fundamental Carlos Moritz que adotou a plataforma moodle como ferramenta de mediação didático-pedagógica para apresentar os conteúdos e as atividades desenvolvidas com os alunos.
Sala 504	O e-Learning Corporativo veio para ficar. Como torná-lo mais dinâmico e assertivo com o uso da tecnologia?	Angela Branco Moreno e Milena Bizarri	O treinamento de funcionários ocorrerá cada vez mais on-line à medida que as empresas adotem o trabalho remoto. Essa mudança acelerou durante a pandemia da COVID-19 e podemos considerar como uma nova realidade para as empresas, que já vêm se afastando dos treinamentos tradicionais em sala de aula (que tem custos altos), para a aplicação do ensino remoto.
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
14h30 às 15h30 - Palestras e Minicursos			
Sala 501 [Mundo Professor]	Produção de Aulas e Eventos no Moodle: Criando e Administrando Cursos no Moodle.	Nilson dos Santos Licenciado em Informática pela Universidade Tiradentes-Sergipe e Especialista em Tecnologia para Aplicações Web pela Universidade do Norte do Paraná. Chefe da Divisão de Educação a Distância da Coordenadora de Formação e Aperfeiçoamento do INSS – CFAI. Atuo na administração dos dois ambientes Moodle mantidos pelo INSS (Escola Virtual do INSS e Escola PEP) contando com mais de 160.000 usuários inscritos, na coordenação dos planejamentos das ações educacionais e na produção de palestras on-line promovidas pelo instituto. Sou Professor em cursos Técnicos de Informática pela Secretaria de Educação do Distrito Federal.	Aprender a utilizar as principais funcionalidades do Moodle para a criação e administração de cursos. Atividades propostas: • Recursos (Página, Livro, Rótulo, Pasta); • Atividades (Tarefa, Fórum, Pesquisa, Chat); • Avaliações e Banco de Questões; • Integrar Moodle com ferramentas externas (videoconferência, jogos, etc.); • Edição e Emissão de Certificado; • Extração de Relatório de Notas e de Acompanhamento de Conclusão de Atividades. Ao final da apresentação os participantes deverão estar aptos a: • Aplicar lógica básica nas construções de cursos; • Compreender o funcionamento dos recursos e atividades mais utilizados; • Criar avaliações utilizando bancos de questões; • Compreender a integração da plataforma e sua interface; • Criar condicionais para que o aluno seja apto ao final dos cursos; • Aplicar técnicas de diagramação para melhorar a apresentação de cursos.
Sala 502 [Gestão Tecnológica]	A EXPERIÊNCIA DO LAB.I-GTEAD/EGPA NA GESTÃO EDUCACIONAL - NOVOS DESAFIOS EDUCACIONAIS PARA A EFICÁCIA DO PROCESSO FORMATIVO DO SERVIDOR PÚBLICO NO PARÁ	Reinan Cleiton Barbosa Abreu , Vitor Williams Furtado Santos , Fernando do Espirito Santo Moura Souza	
Sala 503 [Gestão Educacional]	Badiu GC2 - Sistema de Gestão Corporativo de Curso	Lino Vaz Moniz Gerente de projeto da empresa Badiu LinkedIn https://br.linkedin.com/in/lino-vaz-moniz-badiu-9914522b	Badiu GC2 é um sistema de gestão de oferta de curso com integração de múltiplas instâncias do Moodle até de diferentes versões. Centralizando o processo de cadastro de curso / trilha, matrícula e emissão do certificado. A integração com Moodle consiste em replicar cadastro de curso e matrícula automaticamente do GC2 para o Moodle. Cria curso automaticamente no Moodle a partir de clone de um curso modelo. Também importa dados de nota, progresso e conclusão de curso do Moodle para GC2, montando assim um painel dashboard do aluno com informações de diferentes instalações do Moodle
Sala 504	Palestra COMERCIAL	BlackBean	

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
15h30 às 16h00 - Café			
16h00 às 17h00 - Palestras e Minicursos			
Sala 501 [Mundo Professor]	Desenvolvendo projetos de Design Instrucional no Moodle com Microlearning e Gamificação	Elzilane Silva Pereira	O Moodle é o LMS mais completo no mercado, por possuir recursos educacionais que potencializam a aplicação dos princípios da Andragogia, principalmente no que se diz respeito à autonomia e técnicas de aprendizagem focadas na resolução de problemas específicos. O desenvolvimento de projeto de design instrucional no Moodle acontece desde o desenho da estrutura de criação das trilhas de aprendizagem, onde a estratégia de microlearning é adotada, até à elaboração das pilulas de conhecimento que vão compor a experiência de gamificação. O objetivo educacional é promover uma aprendizagem eficiente que leve o estudante a aplicar imediatamente o que aprendeu em seu dia a dia profissional. Vamos demonstrar no Moodle, uma solução de aprendizagem completa e interativa, utilizando recursos disponíveis no LMS. Falaremos sobre técnicas e ferramentas utilizadas na construção do conteúdo.
Sala 502 [Gestão Tecnológica]	Integração com Moodle - Construindo e desconstruindo soluções	Leonardo Freitas da Silva Pereira - UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais https://www.linkedin.com/in/leonardo-freitas-da-silva-pereira-05aa4049	O objetivo da apresentação é mostrar experiências de integração de outros sistemas com o Moodle utilizando desde soluções nativas, passando por algumas soluções existentes com adaptações, e até o desenvolvimento de soluções próprias.
Sala 503 [Gestão Educacional]	Plataforma Aprenda Mais	Júlia Marques Carvalho da Silva - Instituto Federal do Rio Grande do Sul Coordenadora de Educação a Distância do IFRS. Coordenadora do IFRS na Plataforma Aprenda Mais da Setec/MEC. Professora do IFRS. Bacharel e Mestre em Ciência da Computação. Doutora em Informática na Educação. Pós-doutorado em Computação. Participante desde o 1º MoodleMoot Brasil	A Plataforma Aprenda Mais oferece cursos on-line gratuitos. É uma iniciativa da Setec/MEC e tem como parceiros o IFRS (assessoria pedagógica) e RNP (infraestrutura). A plataforma foi lançada em 2021 e atualmente conta com 185 cursos. Os cursos são abertos a todos, sem processo seletivo, e oferece certificado aos concluintes. A plataforma utiliza o Moodle.
Sala 504	Introdução ao Pensamento Computacional por Meio da Computação Desplugada utilizando o Moodle como aliado na formação dos professores.	Fabiana Coronel da Silva - Secretaria Municipal de Educação - Brusque Autora: Fabiana Coronel da Silva Co-apresentador: Rogério Santos Pedroso	A SEME de Brusque usa o Moodle como ferramenta didático-pedagógica digital fundamentada na recomendação estabelecida no documento "ePING" que orienta os gestores públicos a usarem "software público e/ou software livre". É mais recentemente no Inciso I, do parágrafo 1º, do Artigo 5º da Lei n. 14.533, de 11/01/23, que instituiu o PNED no Brasil, ao recomendar o uso das tecnologias digitais de "baixo custo" para oferecer formação continuada permanente on-line (Brusque, p. 22) para os professores da rede municipal de Brusque na aquisição das "competências digitais" relacionadas a "Comunicação Digital" e a "Cultura Digital" (BNCC, p. 61) nas suas atividades profissionais. Buscando assim inserir na sua prática cotidiana conceitos como "Pensamento Computacional" e "Computação Desplugada"; O curso on-line "Introdução ao Pensamento Computacional por Meio da Computação Desplugada" tem por objetivo ajudar o professor a adquirir as competências digitais (usando os recursos oferecidos pelo Moodle) e a dominar as técnicas didático-pedagógicas para auxiliar os alunos no acesso à Cultura Digital, Introdução ao Pensamento Computacional e a desenvolver conceitos e habilidades específicas de tecnologia e computação usando a estratégia didático-pedagógica da programação desplugada, essencialmente por meio de atividades práticas que exploram a ludicidade, através de jogos de tabuleiros, literatura, brincadeiras, resolução de problemas, desenvolvendo assim um dos principais eixos da computação que é o pensamento computacional.
3º dia - 28/04/2017 (sexta-feira)			

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Auditório da Escola Americana - Prédio 46			
8h00 às 9h00 - Credenciamento			
9h00 às 10h00 - Palestra			
Auditório - Prédio 46	Plugins fantásticos para Moodle!	<p>Ricardo Guerra</p> <p>Ricardo Guerra é um apaixonado por educação e tecnologia, atualmente é diretor de soluções educacionais na BlackBean, com 28 anos de carreira na área de TI, e atuando na área educacional desde 2003, já participou de grandes projetos envolvendo diversas tecnologias educacionais, para Estácio, Universidade Cândido Mendes, SENAC, CCAA, Universidade Gama Filho, TIM, PETROBRÁS, Grupo Editorial Nacional (GEN), IronMountain, Vitae Brasil, Globo, FUNENSEG, UniCarioca, ESPM, Rio 2016, FAETERJ, entre outros!</p>	Nessa palestra serão mostrados, na prática, plugins sensacionais para Moodle. Plugins que podem fazer toda a diferença em seu projeto educacional.
10h00 às 11h00 - Palestra			
Auditório - Prédio 46	Usando o Moodle para implementar educação baseada em competências	<p>Giovanni Farias</p> <p>GFarias Educação Ltda - Moodle Partner</p> <p>Atua no mercado brasileiro de tecnologia na educação desde 1997, trabalha com o Moodle desde 2000, desenvolve pesquisa científica desde 2010 através de dois doutorados realizados desde então no Canadá e no Brasil. Como Moodle Partner desde 2006, oferece um conjunto de serviços envolvendo essa plataforma, tendo trabalhado com o Moodle em aprendizagem baseada em competências, especialmente no contexto da implementação da BNCC.</p>	A promoção de educação baseada em competências e habilidades tem sido implementada em diferentes níveis educacionais, sendo também exigida tanto na educação básica (através da BNCC) quanto na superior (portarias do MEC). O Moodle possui funcionalidade que facilita um preciso acompanhamento da aquisição de competências, por parte do estudante, previamente especificadas pelo professor. Desta forma, o Moodle permite que um curso seja montado já com a especificação do que o estudante deve demonstrar em termos de competências ou habilidades, seja de forma direta (nas atividades de avaliação) ou indireta (com fornecimento de evidências indicadoras de competências/habilidades). Uma vez que o conjunto de competências/habilidades for configurado no Moodle, planos de aprendizagem podem ser montados com uso de módulos de atividades do Moodle de modo que sua execução resulte na aquisição das competências/habilidades especificadas. Conhecer e dominar a função Competências do Moodle potencializa, portanto, o uso desta plataforma no contexto de aprendizagem baseada em competências.
11h00 às 12h00 - Mesa Redonda			
Auditório - Prédio 46	Mesa redonda comunidade		
12h00 às 13h30 - Almoço			
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
13h30 às 14h30 - Palestras e Minicursos			

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 501 [Mundo Professor]	Scratch e Introdução ao Pensamento Computacional por meio da Gamificação no Moodle.	Laura Fernandes de Oliveira e Filipi Prado Grimm	A sala virtual "Scratch e Introdução ao Pensamento Computacional" é uma das formações oferecidas pelo projeto de robótica do município de Brusque. Seu objetivo é ajudar os professores da rede a incluir, em suas práticas pedagógicas, conceitos e práticas essenciais do pensamento computacional, utilizando o Moodle como ferramenta de mediação entre o estudante e a plataforma Scratch. O design do ambiente virtual foi pensado para o uso em sala de aula, de forma gamificada, procurando fazer a familiarização do aluno com a plataforma trabalhada, e será apresentado como forma de criar um vínculo do estudante com o conteúdo aprendido. A SEME de Brusque usa o moodle como ferramenta didático-pedagógica digital fundamentada na recomendação estabelecida no documento "ePING" que orienta os gestores públicos a usarem "software livre". E mais recentemente no Inciso I, do parágrafo 1º, do Artigo 5º da Lei n. 14.533, de 11/01/23, que instituiu o PNED no Brasil, ao recomendar o uso das tecnologias digitais de "baixo custo" para oferecer formação continuada permanente on-line (Brusque, p. 22) para os professores da rede municipal de Brusque na aquisição das "competências digitais" (BEHAR e SILVA, 2022) relacionadas a "Comunicação Digital" e a "Cultura Digital" (BNCC, p. 61) nas suas atividades profissionais.
Sala 502 [Gestão Tecnológica]			
Sala 503 [Gestão Educacional]	O tema Moove evoluindo de mãos dadas junto com o Moodle 4+.	Willian Mano Araujo - conecti.me Engenheiro de computação pela universidade estadual do Maranhão. Willian possui vários plugins desenvolvidos para o Moodle, com destaque especial para o tema Moove, o plugin mais baixado e um dos mais utilizados do LMS. Com mais de 14 anos de experiência no desenvolvimento de soluções de software, com foco especial em soluções WEB, também possui certificação PHP, Scrum Master.	Nesta apresentação serão abordadas as principais melhorias de UI/UX desenvolvidas pela equipe do LMS Moodle e como o tema Moodle adaptou-se para seguir esta evolução. Além disso, serão abordadas partes onde o tema conseguiu melhorar a experiência do usuário dentro do LMS, bem como bons cases de sucesso e boas práticas na utilização do tema.
Sala 504	PATROCINADA	Adapta	
Edifício Modesto Carvalhosa - Prédio 45			
14h30 às 15h30 - Palestras e Minicursos			
Sala 501 [Mundo Professor]	Essa não é só mais uma palestra sobre gamificação no Moodle	Willian Mano Araujo - conecti.me Engenheiro de computação pela universidade estadual do Maranhão. Willian possui vários plugins desenvolvidos para o Moodle, com destaque especial para o tema Moove, o plugin mais baixado e um dos mais utilizados do LMS. Com mais de 14 anos de experiência no desenvolvimento de soluções de software, com foco especial em soluções WEB, também possui certificação PHP, Scrum Master."	Nesta palestra, Willian apresentará sua proposta do MUA sobre como estender os emblemas do Moodle com plugins de critérios da comunidade. Além disso, também serão compartilhados alguns cases desenvolvidos por ele para a gamificação no Moodle, com a criação de plugins adicionais até compras de produtos e integração com blockchain.

MoodleMoot Brasil 2023 - São Paulo

LOCAL	TEMA	PALESTRANTE	RESUMO DO TEMA
Sala 502 [Gestão Tecnológica]	Moodle Multi Empresa, usando o IOMAD	<p>Ricardo Guerra</p> <p>Ricardo Guerra é um apaixonado por educação e tecnologia, atualmente é diretor de soluções educacionais na BlackBean, com 28 anos de carreira na área de TI, e atuando na área educacional desde 2003, já participou de grandes projetos envolvendo diversas tecnologias educacionais, para Estácio, Universidade Cândido Mendes, SENAC, CCAA, Universidade Gama Filho, TIM, PETROBRÁS, Grupo Editorial Nacional (GEN), IronMountain, Vitae Brasil, Globo, FUNENSEG, UniCarioca, ESPM, Rio 2016, FAETERJ, entre outros!</p>	Venha conhecer uma solução multi empresa para usar com o Moodle, nessa palestra veremos como gerenciar empresas, cursos, usuários, temas e muito mais, cada um com suas próprias características e recursos, todos de forma isolada, tudo isso em um único Moodle!
Sala 503 [Gestão Educacional]	ENTRELAÇAMENTOS POTENCIAIS ENTRE ALFABETIZAÇÃO E LINGUAGEM DIGITAL: UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA FÓRUM NA PLATAFORMA Moodle	<p>Tânia Filomena Knittel</p> <p>Possui graduação em Sistema de Informação pela Universidade São Marcos e em Pedagogia pelo Centro Universitário Assunção, especialista em Tecnologias Educacionais pela Anhembí Morumbi, mestre e doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP. Atualmente é professora e pesquisadora de novas tecnologias no Colégio Emilie de Villeneuve. Participa o grupo de pesquisa GPTED - Grupo de Pesquisa em Tecnologias Educacionais. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Tecnologia da Informação e Comunicação.</p>	Uma prática vivenciada nas séries iniciais (educação infantil e 1º ano do ensino fundamental I) no Colégio Emilie de Villeneuve é o correio da sala de aula, uma inspiração das escolas italianas de Reggio Emilia. Com a pandemia, essa prática precisou ser reinventada, com isso utilizamos a ferramenta Fórum no Moodle por ser interativa e possuir uma linguagem visual conhecida pelos estudantes, possibilitando a troca de mensagem escrita, oral e visual, pois além de escrever as crianças tiveram a possibilidade de anexar fotos, gravar áudios e também vídeos, facilitando a adaptação e implementação da alfabetização digital no processo da aquisição do código escrito, tendo a função social da escrita e a tecnologia imbricadas no letramento digital e isso foi trazido para o presencial onde os alunos se apropriam da ferramenta exercendo o protagonismo na aprendizagem. A proposta é apresentar as práticas vivenciadas no ambiente virtual de aprendizagem.
Sala 504			
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	Auditório		