

O Quadro 1 também mostra o GoConqr, que possui características mais distintas com relação aos objetivos deste trabalho, mas é uma plataforma de criação de conteúdo que permite a elaboração de atividades dinâmicas e diversificadas com relação às atividades atribuídas em salas de aula. O GoConqr também permite que educadores de diversas áreas de conhecimento possam criar dentro da plataforma, o que a deixa mais versátil.

Ao final, o Quadro 1 apresenta o Questlab, que é a plataforma que possui as características mais próximas com os objetivos deste trabalho. Outro ponto que pode ser observado é que o Questlab está disponível apenas para a Web, mas pode ser acessado por qualquer dispositivo que possua um navegador e conexão com a internet.

Diante deste cenário, o trabalho proposto é uma oportunidade de diversificar os métodos de ensino e aprendizagem através da gamificação, prezando pela motivação e engajamento dos alunos dentro e fora da sala de aula, para que a educação possa se tornar mais fácil, divertida, interessante e tecnológica. A gamificação tem se destacado, apesar de ser um objeto de estudo recente, a utilização deste método na educação é algo relevante e deve ser considerado. Este trabalho busca fornecer aos professores e alunos uma ferramenta de ensino com elementos, mecânicas e padrões de jogos para fornecer a esses usuários uma experiência diferente e incentivar a busca por conhecimento.

3.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

O ambiente proposto neste trabalho deve:

- a) disponibilizar ao professor uma interface que possibilite a elaboração de um problema ou desafio (Requisito Funcional - RF);
- b) permitir que o professor gerencie as turmas e/ou alunos que possuem permissão para acessar o desafio/problema (RF);
- c) permitir que o aluno se cadastre, crie um personagem (avatar), faça parte de um ou mais desafios e resolva o problema proposto através de mapas mentais, elaboração de textos e criação de slides (RF);
- d) permitir que o professor crie grupos de alunos para haver cooperação na solução do problema (RF);
- e) possuir dois papéis distintos de usuário: professor e aluno (Requisito Não Funcional - RNF);
- f) permitir que o professor gerencie e instrua os alunos nas atividades (RNF);

*há vários
requisitos unidos.
o certo é
separá-los*