

Desenvolvimento de uma agenda gamificada para universitários

Title: Development of a gamified agenda for university students

*Kennedy da Cunha Vieira
Universidade Federal de Juiz de Fora
kennedycvieira@gmail.com*

*Ronaldo Coutinho Cabral
Universidade Federal de Juiz de Fora
ronaldocoutinhoc@gmail.com*

Resumo

Abstract

1 Introdução

2 Uso da Gamificação em uma agenda de estudos

Quando pensamos em um aluno de uma universidade, a imagem que nos vem à cabeça é uma pessoa com diversas tarefas a serem realizadas e provavelmente em um curto espaço de tempo.

A organização é um aspecto essencial para sermos mais produtivos, quando organizamos nossas tarefas e deveres usamos melhor o nosso tempo, e para qualquer aluno é indispensável ferramentas que auxiliem em sua organização.

Atualmente agendas são muito comuns, a maioria das pessoas utilizam-nas e isso inclui é claro os alunos. Porém não vamos criar uma cópia qualquer, vamos criar algo que além de ser uma ferramenta de organização também irá estimular o aluno a realizar tarefas por meio da gamificação.

Além de todos os aspectos de uma agenda comum estarem presentes, tais como a possibilidade de possuir uma visualização geral de suas tarefas, suas datas, horários e descrições.

3 Descrição da Gamificação

A gamificação no sistema vai ser desenvolvida utilizando um sistema de experiência que é muito utilizado em diversos tipos de jogos e implementações de gamificação. No nosso sistema o usuário irá ganhar experiência por concluir suas atividades dentro do prazo definido, por se manter em dia com suas atividades, e por obter bons resultados nas atividades entregues em sala de aula.

O acúmulo de experiência será exibido para o usuário na forma de níveis, onde um nível maior do usuário indica que ele concluiu diversas atividades dentro do prazo atribuído e assim possui grande assiduidade com as tarefas que são incluídas no sistema.

Junto ao sistema de níveis existirá uma sistema de vantagens e desvantagens, quando certas condições forem atingidas, o aluno receberá efeitos positivos ou negativos que impactaram diretamente no seu “ganho de experiência” incentivando-o assim a sempre realizar suas tarefas com mais empenho para receber efeitos positivos e aumentar sua progressão.

O sistema também vai possuir um sistema de conquistas que possui como objetivo incentivar o usuário com sua jornada. Cada conquista irá desbloquear um emblema que será exibido no perfil e que também vai conceder uma quantidade bônus de experiência a ser somada para consideração do seu nível.

E por fim também irá existir um sistema de Ranking onde será possível o usuário comparar sua experiência ganha em um determinado período de tempo com seu desempenho nos períodos anteriores.

4 Trabalhos Relacionados

4.1 Trabalhos relacionados sobre a gamificação

Existem na literatura diversos trabalhos sobre a gamificação aplicada na educação aqui citamos alguns que nos inspiraram em nosso trabalho.

O trabalho de Gonçalves (2016) discute o distanciamento da cultura escolar com a cultura moderna da população mais jovem e como a gamificação pode ser utilizada para diminuir essa distância se implementada no planejamento pedagógico.

Fadel (2014, cap.3) fala um pouco sobre a história dos jogos no Brasil e no mundo e contextualiza a inserção da gamificação na educação e explica como a gamificação tem sido implementada no país e como essa implementação deve ser feita.

O trabalho de Silva (2017) propõe um modelo de plataforma gamificada para educação online. O modelo fornece acesso à ferramenta por estudantes de diferentes perfis que buscam diversão durante a jornada para atingir seus objetivos.

Segundo Tolomei (2017) a gamificação aumenta o engajamento e a motivação dos estudantes quando aplicada na educação. Alguns exemplos disso são citados em sua pesquisa.

Barbosa (2021) fala como o software é um item que já faz parte do dia a dia, mas ainda não foi muito bem incorporado na sala de aula. Seu trabalho contém uma discussão sobre os tipos de software que podem ser integrados na educação.

4.2 Projetos que utilizam a gamificação

4.2.1 HabitRPG

Habitica ou HabitRPG é uma aplicação de gerenciamento de tarefas online com elementos gamificados, produzido pela HabitRPG, Inc.

4.2.2 Duolingo

Duolingo é uma plataforma gamificada utilizada para ensino de idiomas fundado por Luis von Ahn, Severin Hacker em 30 de novembro de 2011.

4.2.3 SoloLearn

SoloLearn é uma aplicação gamificada que ajuda os usuário a aprender diversas linguagens de programação por meio de aulas curtas, desafios e quizzes. Está disponível para iOS,Android e também pode ser acessado online.

5 Análise Comparativa

5.1 Aplicações a serem comparadas

A análise comparativa sera feita entre os projetos citados em 4.2

O HabitRPG(4.2.1) é uma aplicação bem completa em termos de gamificação por isso é boa base de comparação.

O Duolingo(4.2.2) é uma plataforma de muito sucesso conhecida mundialmente por isso também será utilizado na análise.

Por fim o SoloLearn(4.2.3) é vencedor do Prêmio EdTech Breakthrough - Reconhecendo as melhores empresas, produtos e serviços no campo da tecnologia educacional, por isso é uma ótima base de comparação voltada a educação.

5.2 Elementos a serem comparados

Essa seção lista os elementos quais serão comparados com os item citados na seção 5.1

5.2.1 Possui sistema de experiencia e níveis

Será comparada a existência de um sistema no qual o usuário ganha experiencia ou níveis com suas ações na aplicação.

5.2.2 Avatar

Será comparada a existencia da criação de um personagem o qual representara o usuario.

5.2.3 Recompensas

Será comparado se existe um sistema de recompensas para o incentivo do usuário.

5.2.4 Conquistas ou emblemas

Será comparado se existe um sistema de conquistas ou emblemas que o usuário recebe ao decorrer do uso.

5.2.5 Ranking

Será comparado se existe um ranking do desempenho dos usuários em um período de tempo.

5.2.6 Moeda de troca

Será comparada a existencia ou não de uma moeda de troca na qual o usuario pode trocar essa moeda por itens na aplicação.

5.3 Análise dos Elementos

	Sistema de experiencia e niveis	Avatar	Recompensas	Conquistas	Ranking	Moeda de troca
HabitRpg	x	x	x	x	x	x
Duolingo	x	x	x	x	x	x
SoloLearn	x			x	x	
Agenda gamificada	x		x	x	x	

5.3.1 Considerações da Análise

Como demonstrado em 5.3 nosso projeto possui a maioria dos elementos de gamificação em aplicativos de sucesso no mercado atual, tendo assim um alto potencial para atingir um nível de eficiência na implementação da gamificação em uma agenda de estudo onde o aluno tenha interesse em continuar com suas atividades e se sinta recompensado por isso.

6 Considerações Finais

Referências

- Albuquerque, Priscilla (n.d.). *Os melhores aplicativos que utilizam gamification*. <http://catarinadesign.com.br/os-melhores-aplicativos-que-utilizam-gamification/>.
- Barbosa, M. L., & Amaral, S. F. (2021). Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações . *Brazilian Journal of Development*. [GS Search]
- Duarte, Alexandre (2019). *Como o duolingo revolucionou o mundo do aprendizado de línguas*. <https://portal.clint.digital/como-o-duolingo-revolucionou-o-mundo-de-linguas>.
- Fadel, L. M., Ulbricht, V. R., Batista, C. R., & Vanzin, T. (2014). *Gamificação na educação*. São Paulo, SP, Brasil: Pimenta cultural. [GS Search]
- Gonçalves, L. L., Giacomazzo, G. F., Rodrigeus, F., & Macaia, C. B. S. (2016). Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. *Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2016)*. [GS Search]

- Poffo, M. (2016). *Utilização da gamificação para motivar a aprendizagem: um estudo de caso em engenharia de software* . Unpublished doctoral dissertation, Universidade do Vale do Itajai, Brasil.
- Silva, F. B., & Peixoto, B. M. (2017). Gamificação na educação online: proposta de modelo para a aprendizagem participativa . *Revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, v. 22,. [GS Search]
- Tolomei, B. V. (2017). A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação . *ead em foco*. [GS Search]
- Wikipedia contributors (2021). *Habítica* — *Wikipedia, the free encyclopedia*. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Habítica&oldid=1031512509>.