

<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. Além disso possuirá diversas mecânicas gamificadas tais como:

Sistemas de conquistas. Mecânica que consistem em recompensar o aluno com emblemas únicos que serão desbloqueados com o tempo, incentivando assim ao uso da agenda e consequentemente mantendo a organização continuamente.

Sistema de experiência e níveis. Mecânica muito utilizada em diversos jogos, consistirá em recompensar a cada atividade realizada com “pontos de experiência” que ao atingir certa quantidade aumenta o nível do aluno. Tal mecânica proporciona uma excelente sensação de progressão o que ajuda a evitar o sentimento de estar estagnado e aumenta a motivação para continuar a se dedicar

Sistema de vantagens e desvantagens. Mecânica complementar ao sistema de níveis, 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.

3 Trabalhos Relacionados

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 explana 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 Descrição da Gamificação

5 Análise Comparativa

6 Considerações Finais

Referências

- Barbosa, M. L., & Amaral, S. F. (2021). Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações . *Brazilian Journal of Development*. [[GS Search](#)]
- 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., Rodrigueus, 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](#)]
- 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*. [\[GS Search\]](#)