Etapa 2 - Artigo

Grupo 5- Agenda Gamificada Kennedy Vieira Ronaldo Cabral





Uso de Gamificação em uma agenda

- Incentivo do uso de uma agenda
- Auxílio para organização estudantil



Descrição da gamificação na agenda

Experiência e Níveis

Conquistas

Ranking



Trabalhos Relacionados

- 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.
- 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.

Trabalhos Relacionados

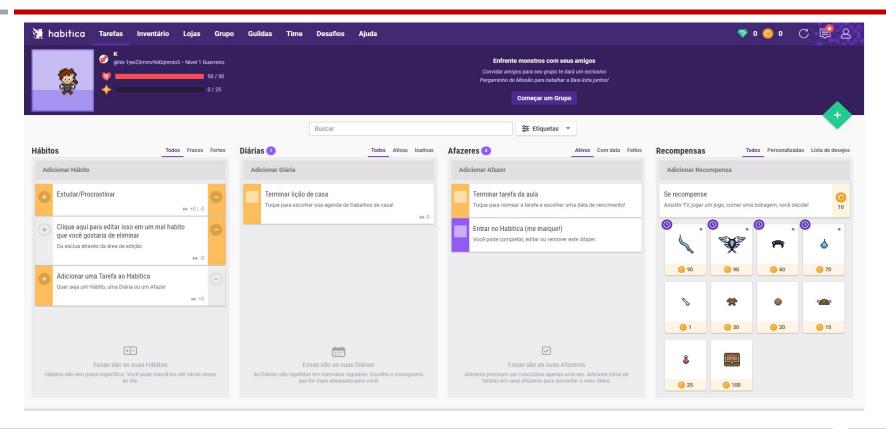
- Segundo Tolomei (2017) a gamificação aumenta o engajamento e a motivação dos estudantes quando aplicada na educação. Alguns exemplos disso são citados em sua pesquisa.
- Barbosa (2021) fala como o software é um item que já faz parte do dia a dia, mas ainda não foi muito bem incorporado na sala de aula. Seu trabalho contém uma discussão sobre os tipos de software que podem ser integrados na educação.

Duolingo

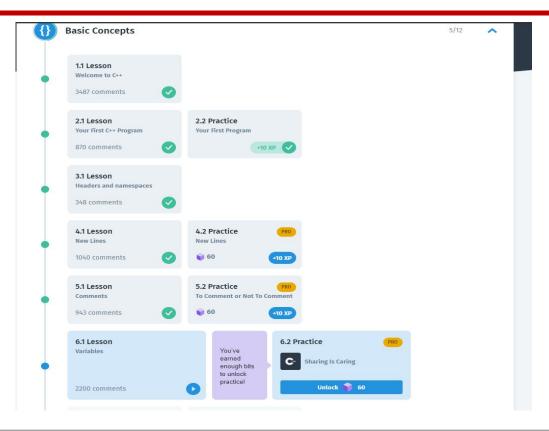




HabitRPG



SoloLearn



Análise Comparativa

	Níveis e Experiência	Avatar	Recompen sas	Conquista s	Ranking	Moeda de Troca
Agenda	Х	Х	Х	Х	Х	Х
HabitRPG	Х	Х	Х	Х	Х	Х
Duolingo	Х			Х	Х	
Sololearn	Х		Х	Х	Х	

Referências

- Barbosa, M. L., & Amaral, S. F. (2021). Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações .Brazilian Journal of Development.
- □ Fadel, L. M., Ulbricht, V. R., Batista, C. R., & Vanzin, T. (2014).Gamificação na educação. São Paulo, SP, Brasil: Pimenta cultural.
- 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).

Referências

- 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,.
- Tolomei, B. V. (2017). A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação.ead em foco.

Referências

- 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
- Albuquerque, Priscilla(n.d.).Os melhores aplicativos que utilizam gamification.http://catarinasdesign.com.br/os-melhores-aplicativos-que-utili zam-gamification/
- Wikipedia contributors (2021).Habitica Wikipedia, the free encyclopedia.https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Habitica&oldid=103 1512509