

Etapa 2 - Artigo

Grupo 5- Agenda Gamificada

Kennedy Vieira

Ronaldo Cabral

Engenharia de Software - 2021.1

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

Progresso em XP

[EDITAR META](#)

Meta diária



100/20 XP



Próxima conquista

[VER TODAS](#)

NÍVEL 3

Ganhe 12 coroas.



11/12




Lingots


Você tem 5 lingots.

[IR PRA LOJA](#)

HabitRPG


 habitica

TarefasInventárioLojasGrupoGuildasTimeDesafiosAjuda




K

@hb-1yw23mmv9d0qhmlo5 • Nível 1 Guerreiro



50 / 50




0 / 25

Enfrente monstros com seus amigos

Convidar amigos para seu grupo te dará um exclusivo Pergaminho de Missão para batalhar a Basi-Ista juntos!

Começar um Grupo




Buscar

Etiquetas

Hábitos


TodosFracosFortes

Adicionar Hábito




Estudar/Procrastinar

>> +0 | -0




Clique aqui para editar isso em um mal hábito que você gostaria de eliminar
Ou exclua através da área de edição

>> -0



Adicionar uma Tarefa ao Habitica
Quer seja um Hábito, uma Diário ou um Afazer

>> +0




Essas são as suas Hábitos

Hábitos não tem prazo específico. Você pode marcá-los até várias vezes ao dia.

Diárias 1


TodosAtivasInativas

Adicionar Diário



Terminar lição de casa
Toque para escolher sua agenda de trabalhos de casa!

>> 0




Essas são as suas Diárias

As Diárias são repetidas em intervalos regulares. Escolha o cronograma que for mais adequado para você!


Afazeres 2

AtivosCom dataFeitos

Adicionar Afazer




Terminar tarefa da aula
Toque para nomear a tarefa e escolher uma data de vencimento!



Entrar no Habitica (me marque!)

Você pode completar, editar ou remover este Afazer.



Essas são as suas Afazeres

Afazeres precisam ser concluídos apenas uma vez. Adicione listas de tarefas em seus Afazeres para aumentar o valor deles.


Recompensas


TodosPersonalizadasLista de desejos


Adicionar Recompensa


Se recompense


Assistir TV, jogar um jogo, comer uma bobagem, você decide!


 10





 90





 90





 60





 70





 1





 30





 20




 15





 25





 100


7


SoloLearn


 **Basic Concepts** 5/12 


1.1 Lesson
Welcome to C++
3487 comments 



2.1 Lesson
Your First C++ Program
870 comments 




3.1 Lesson
Headers and namespaces
348 comments 




4.1 Lesson
New Lines
1040 comments 




5.1 Lesson
Comments
943 comments 

6.1 Lesson
Variables
2200 comments 




2.2 Practice
Your First Program
 +10 XP 

4.2 Practice
New Lines
 60  +10 XP 

5.2 Practice
To Comment or Not To Comment
 60  +10 XP 

6.2 Practice
 Sharing Is Caring
 60 

You've earned enough bits to unlock practice!

 Sharing Is Caring
 60 

Análise Comparativa

	Níveis e Experiência	Avatar	Recompensas	Conquistas	Ranking	Moeda de Troca
Agenda	X	X	X	x	X	X
HabitRPG	X	X	X	X	X	X
Duolingo	X			X	X	
Sololearn	X		X	X	X	

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., 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).

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-utilizam-gamification/>
- Wikipedia contributors (2021). Habitica — Wikipedia, the free encyclopedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Habitica&oldid=1031512509>