2 a 4 MARÇO 2021
Evento Virtual
10ª MoExP
MOSTRA DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA
IFRS - CAMPUS OSÓRIO
Uma década de conhecimento em conexão
#CampusOsorio10anos
INSTITUTO FEDERAL
Rio Grande do Sul
Campus Osório
ISSN: 2526-3250

Skillcub: gamificando as tarefas escolares

Autor(es):

- Erik Silva da Costa
- Rafael Rambo Schardosin
- Luci Braun
- Andreia Ambrosio Accordi
- Camile Só broker Pizzolato

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Extensão - Tecnologia e Produção

Resumo:
Trata-se de um projeto de extensão desenvolvido no IV desafio criativo “Educação em tempos de pandemia” do Campus Viamão do IFRS. É uma atividade em que os estudantes são provocados à resolução de um problema real. O projeto justifica-se pela falta de motivação dos alunos relacionada à dificuldade em estudar e continuar seus estudos de forma remota. Percebeu-se que isso pode ocorrer pela quantidade de atividades enviadas pelos professores e pela falta de recompensas ao concluí-las. Pensou-se, dessa forma, na criação de um aplicativo envolvendo gamificação. Foram analisados aplicativos semelhantes no mercado e constatou-se que a maioria deles têm como público-alvo pessoas mais velhas e já inseridas no mundo do trabalho. Observou-se também que esses aplicativos possuem interfaces complicadas porque estão em inglês e separam a produtividade da gestão. Objetiva-se criar um aplicativo denominado Skillcube, de forma a auxiliar o estudante a organizar suas tarefas para que elas não se acumulem, bem como fornecer alguma forma de recompensa a curto prazo. Pensou-se nos seguintes diferenciais para o aplicativo: abranger um público jovem dos 13 aos 20 anos; possibilitar a integração de professores e pais; proporcionar diferentes Skins; visualizar as skills por ranking; elaborar linguagem e layout atrativos para a faixa etária; possibilitar a união de cinco cenários de vida em uma só ferramenta. Aplicou-se uma pesquisa a 51 discentes para saber se eles usariam um aplicativo para ajudá-los no cumprimento de suas tarefas escolares e 84% dos entrevistados responderam “sim”. Concluídas as entrevistas, elaborou-se para o aplicativo um layout com a sua possível aparência. O aplicativo usará sistema de recompensas por meio de níveis de “maestria” nas skills – conhecimento, saúde, finanças, disciplina e diversão, usando linguagem e layout atrativos para a faixa etária do público-alvo. A monetização será realizada pela customização do aplicativo. Será feito levantamento de custos para que o aplicativo seja desenvolvido. O Grupo foi convidado a participar do programa da Incubadora Tecnológica de Empreendimentos Solidários e Sustentáveis de Viamão (ITESS) e espera-se lançar o Skillcube até junho de 2021, tendo como meta atingir 75% das de avaliações positivas

e manter os usuários utilizando o aplicativo.

Disponível em https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2020/Anais MoExP 2020 Etapa II.1763.pdf

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExP.
https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais