

RESUMO SIMPLES - EXATAS E TECNOLOGIA

DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA GAMIFICADO PARA GESTÃO DE ESTUDOS

Gabriel Eduardo Filadelfo Serafim (gabriel2410270@ead.eduvaleavare.com.br)

Gabriel Silva Evaristo (gabriel2410737@ead.eduvaleavare.com.br)

João Gabriel Costa Nassar (joao2411025@ead.eduvaleavare.com.br)

Paulo Ricardo Romão Silva (paulo2320002@ead.eduvaleavare.com.br)

Diego Augusto De Campos Moraes (diego.moraes@ead.eduvaleavare.com.br)

O EduQuest foi desenvolvido para auxiliar estudantes na organização de suas rotinas de estudo e no acompanhamento do progresso, utilizando uma plataforma digital com recursos de gamificação. A iniciativa surgiu a partir da constatação de que muitos alunos têm dificuldades em manter disciplina, foco e motivação, especialmente diante da sobrecarga de informações e da falta de ferramentas eficientes de planejamento. O objetivo do EduQuest é oferecer um ambiente dinâmico e interativo que torne o aprendizado mais atraente e eficaz, permitindo o cadastro e edição de tarefas, registro de prazos, acompanhamento do desenvolvimento individual, histórico de atividades concluídas e mecanismos de gamificação, como pontuações, níveis e recompensas simbólicas, capazes de incentivar a constância nos estudos. A metodologia de desenvolvimento seguiu princípios da engenharia de software, incluindo levantamento de requisitos, prototipagem de interface e implementação com tecnologias como HTML, CSS e JavaScript, além do estudo de soluções de back-end para autenticação, armazenamento seguro de

dados e escalabilidade. O sistema foi planejado para ser responsivo, permitindo acesso em diferentes dispositivos, e estruturado para futuras melhorias, como login de múltiplos usuários e rankings colaborativos. Espera-se que o EduQuest contribua para maior organização do tempo de estudo, redução da procrastinação, aumento da motivação e fortalecimento da autonomia dos estudantes, superando a função de um simples gerenciador de tarefas ao unir tecnologia e educação em uma experiência de aprendizagem envolvente e significativa.

Palavras-chave: palavras-chave: gamificação; educação; organização; aprendizagem; tecnologia.