



## WEB SITE GAMIFICADO PARA ORGANIZAÇÃO DE TAREFAS

Cesar Sampaio Gomes<sup>1</sup> Pedro Henrique da Silva Lima<sup>1</sup> Vinicius Santos Andrade<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante de Ciência da Computação - Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO  
[cesar.1057213@alunos.unisagrado.edu.br](mailto:cesar.1057213@alunos.unisagrado.edu.br), [pedro.1056407@alunos.unisagrado.edu.br](mailto:pedro.1056407@alunos.unisagrado.edu.br)

<sup>2</sup>Orientador – Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO  
[vinicius.andrade@unisagrado.edu.br](mailto:vinicius.andrade@unisagrado.edu.br)

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica – PIBITI  
Área do conhecimento: Exatas – Ciência da Computação

A gamificação é uma estratégia cada vez mais comum para engajar pessoas em diferentes contextos, como no ambiente de corporativo, na educação e na saúde. A gamificação consiste em aplicar elementos de jogos em atividades não lúdicas, como desafios, recompensas e pontuações, tornando-as mais divertidas e estimulantes. Nesse contexto, as tecnologias, como aplicativos, plataformas e dispositivos móveis, oferecem recursos para tornar a experiência do usuário mais interativa e dinâmica. Juntos, esses recursos podem motivar as pessoas a adotarem novos hábitos, aprenderem novas habilidades e se envolverem mais em projetos e atividades, criando um ambiente mais engajador e produtivo. Nesse sentido, o projeto de pesquisa em questão resultou em um website destinado à organização de tarefas, com a diferencial da aplicação da gamificação. Palavras-chave: Gamificação. Web site. Engajamento.