

### III Seminário de Pós-graduação do IFMS – SEMPOG 2023

## POTENCIAL DO APLICATIVO TERA COMO PRODUTO EDUCACIONAL PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Autores: Wesley Castro Sabino, Carla Joyce Castro Sabino, Carlos Augusto Paiva Santana Filho

*Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN*

*Curso: Mestrado profissional em Ciência, Tecnologia e Inovação*

**Mesa Temática: Produtos Educacionais para a Educação Profissional e Tecnológica**

**Resumo.** *Este artigo apresenta o potencial pedagógico do aplicativo gamificado chamado Tera, voltado nativamente para desenvolvimento de competências no mercado de trabalho. O aplicativo tem o objetivo de proporcionar recompensas e desenvolvimento de competências comportamentais para os usuários, que incluem colaboradores e freelancers de diferentes empresas. O protótipo foi desenvolvido em duas versões: uma de baixa fidelidade e outra de alta fidelidade, utilizando a plataforma Figma. O aplicativo inclui funcionalidades como missões, desafios, formação autoinstrucional e loja de recompensas. O protótipo foi criado com base em estudos anteriores e na aplicação de várias ferramentas de inovação para filtrar as funcionalidades essenciais. O resultado do protótipo proporciona uma experiência lúdica e intuitiva para os usuários, incentivando o engajamento e o desenvolvimento de competências. Nesta pesquisa, foi demonstrado o seu potencial para o âmbito da educação profissional e tecnológica, mediante ajustes no escopo da plataforma, especialmente nas funcionalidades de troca de moedas e recompensas reais.*

**Palavras Chave.** *produto educacional, gamificação, educação profissional*