

Tempo Mestre: um Jogo Educacional para o Ensino de Gestão do Tempo

Tempo Mestre: an Educational Game for Teaching Time Management

Caroline da Conceição Lima¹, Aline Lima de Souza¹, Geraldo Xexéo¹

¹LUDES - Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação
Programa de Engenharia de Sistemas e Computação – COPPE
Universidade Federal do Rio de Janeiro

[caroline, limaals, xexeo]@cos.ufrj.br

Abstract. Introduction: Effective time management, as well as the ability to balance and prioritize demands, is a crucial skill for personal and professional success in order to maintain productivity and individual well-being. **Objective:** In this context, this article aims to present the development process of the board game called 'Tempo Mestre'. This is an educational game designed to contribute to the teaching process of task management and effective time use for people of different ages. **Methodology or Steps:** Based on the Getting Things Done method by consultant David Allen, the game serves as a tool to enhance players' task management skills by completing tasks divided into the categories of Health, Work, Leisure, and Education. The assignment of penalties for improper time use helps players realize how seemingly minor choices can impact an entire day's performance. **Results:** The evaluation of the game's use demonstrated that players were able to perceive how time spent on mobile phones or watching series could compromise their studies or the completion of daily tasks.

Keywords Board Game, Education, Time Management, David Allen, GTD.

Resumo. Introdução: A gestão eficaz do tempo bem como a capacidade de equilibrar e priorizar demandas é uma habilidade crucial para o sucesso pessoal e profissional a fim de manter a produtividade e o bem-estar de cada indivíduo. **Objetivo:** Nesse contexto, este artigo tem como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro Tempo Mestre. Trata-se de um jogo educacional que visa contribuir com o processo de ensino da gestão de tarefas e controle eficaz do uso do tempo de pessoas de diferentes idades. **Metodologia ou Etapas:** Baseado no método Getting Things Done do consultor David Allen, o jogo funciona como uma ferramenta a aprimorar as habilidades dos jogadores na área de gestão de tarefas através da realização de tarefas divididas entre as áreas Saúde, Trabalho, Lazer e Educação. A atribuição de penalidades pelo uso indevido do tempo contribui para que os jogadores percebam como escolhas inicialmente inocentes podem comprometer o rendimento de um dia inteiro. **Resultados:** A avaliação do uso do jogo demonstrou que os jogadores puderam perceber como o tempo gasto no celular ou assistindo séries pode comprometer os estudos ou a realização de tarefas diárias.

Palavras-Chave Jogo de Tabuleiro, Educação, Gestão do Tempo, David Allen, GTD.

1. Introdução

O aumento da imersão tecnológica somado à velocidade da vida contemporânea faz com que as pessoas tenham a sensação de tempo acelerado [Bauman 2000]. O uso exagerado de redes sociais e o fácil acesso a vários episódios de séries de uma única vez via *streaming*, por exemplo, podem fazer com que 24 horas não sejam suficientes para a realização de todas as tarefas diárias de um cidadão comum [Ponto Digital 2023]. Deste modo, surge a oportunidade para ferramentas que auxiliem no ensino da gestão do tempo e na realização de tarefas de maneira equilibrada e eficaz.

Dentre as diversas técnicas de ensino-aprendizado, o aprendizado baseado em jogos (GBL - *Game Based Learning*) tem se destacado como uma das ferramentas usadas pelos educadores para transmitir o conhecimento de forma mais fluida [Prensky 2001, Gee 2007, Kalmpourtzis 2018, Barua e Bharali 2023]. Além disso, estudos demonstram que o uso de jogos durante o ensino facilita o aprendizado, além de aumentar a retenção de conteúdos por parte dos alunos [Lloyd e Noah 2008, Slattery et al. 2025]. É importante garantir, todavia, a existência de um equilíbrio entre desempenho e entretenimento durante a aprendizagem baseada em jogos, salientando a importância dos resultados da aprendizagem e experiência, como é destacado por Wati et al. [2020] em seu artigo. Tratando-se de gestão do tempo, o desenvolvimento do jogo educativo requer uma compreensão abrangente dos fatores de design do jogo e do seu impacto nos resultados da aprendizagem [Shi e Shih 2015].

Nesse contexto, este artigo tem como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro Tempo Mestre. Trata-se de um jogo educacional que visa contribuir com o processo de ensino da gestão de tarefas e controle eficaz do uso do tempo de pessoas de diferentes idades. Baseado no método *Getting Things Done* de David Allen [2023], o jogo funciona como uma ferramenta para auxiliar os jogadores a aprimorar suas habilidades na área de gestão de tarefas e uso eficaz de seu tempo através da realização de tarefas divididas entre as áreas Saúde, Trabalho, Lazer e Educação. A atribuição de penalidades como consequência pelo uso indevido do tempo, como não usar a carta dormir por mais de dois dias seguidos, contribui para que os jogadores percebam como escolhas inicialmente inocentes podem comprometer o bem-estar e rendimento de um dia inteiro.

Este artigo apresenta a fase inicial de avaliação do jogo que foi realizada através do método desenvolvido por Alexandre Vaz [2025] durante sua dissertação de mestrado. Após análise dos resultados da avaliação, os jogadores indicaram um aumento na percepção das consequências de decisões tomadas ao longo do dia. Além disso, os participantes ressaltaram que o jogo tornou a relação entre diferentes áreas da vida mais explícitas, tendo em vista que ações tomadas em uma área, como por exemplo 'educação', impactavam em outras áreas do jogo. O resultado evidenciou não apenas a presença da teoria por trás da gestão do tempo no jogo, mas também simulações práticas que desafiaram o jogador a aplicar esses conceitos em cenários do dia a dia.

Este artigo está organizado da seguinte maneira, a seção 2 apresenta o referencial teórico necessário para o desenvolvimento e validação do jogo. A seção 3 apresenta os trabalhos correlatos. A seção 4 apresenta o processo de desenvolvimento do jogo, seus elementos e regras. A seção 5 apresenta os experimentos e resultados, enquanto que a seção 6 disserta sobre as considerações finais e trabalhos futuros deste artigo.

2. Referencial Teórico

2.1. Gestão do Tempo

A gestão do tempo é uma habilidade necessária para manter a produtividade e alcançar atividades específicas direcionadas a objetivos [Lloyd e Noah 2012]. Estudantes universitários, por exemplo, apontam a falta de tempo para atividades de lazer e dificuldades ao gerir o tempo como elementos significativos na contribuição para o estresse [Filho et al. 2020]. No âmbito empresarial, a gestão de tarefas pode aumentar a produtividade dos colaboradores [Ponto Digital 2023].

As regras e conceitos de gestão de tempo utilizados neste artigo foram baseados no método *Getting Things Done (GTD)*, desenvolvido por David Allen [2023]. Trata-se de uma abordagem estruturada para a gestão de tarefas e do tempo, cujo objetivo é proporcionar maior clareza, foco e produtividade.

Sua aplicação envolve cinco etapas fundamentais que, quando integradas a uma rotina de trabalho, promovem controle e perspectiva sobre as demandas pessoais e profissionais.

A primeira etapa, capturar, diz respeito à coleta de tudo aquilo que atrai a atenção. Isso inclui ideias, compromissos, tarefas e preocupações, que devem ser externalizados por meio da escrita, gravação ou armazenamento em uma ferramenta de coleta confiável. Em seguida, a etapa de esclarecer visa processar cada item capturado, avaliando seu significado e sua viabilidade de execução. Caso a tarefa seja realizável, define-se a próxima ação e, se necessário, associa-se a um projeto maior. Se não for, deve-se classificá-la como descartável, material de referência ou algo a ser armazenado para possível ação futura.

A terceira etapa, organizar, consiste em categorizar adequadamente cada tarefa ou projeto em sistemas e listas específicas, de modo que fiquem facilmente acessíveis conforme o contexto apropriado de execução. Já a etapa de refletir enfatiza a importância da revisão frequente dessas listas, garantindo que o sistema esteja sempre atualizado e alinhado com as prioridades atuais. Por fim, a etapa de engajar (ou comprometer-se) é onde o indivíduo efetivamente executa as ações definidas, tomando decisões com segurança e clareza com base no planejamento realizado.

O *GTD* destaca-se como uma técnica eficaz de gestão de tarefas e tempo por sua capacidade de organizar o fluxo de trabalho de maneira a reduzir o estresse e aumentar a eficiência realizando tarefas de diferentes áreas da rotina diária. Ao aplicar esse método, profissionais são capazes de lidar melhor com a complexidade do dia a dia, tomando decisões mais assertivas e mantendo o foco nas ações que geram resultado. Deste modo, essa foi a linha de pensamento considerada a fim de definir o que seria considerada uma partida bem-sucedida no jogo desenvolvido. O principal objetivo do jogo é garantir que de maneira fluida e intuitiva o jogador entenda que o segredo para uma boa organização é a realização de tarefas de maneira organizada e equilibrada.

2.2. Jogos Educacionais e a Gestão do Tempo

Jogos educacionais são concebidos para tornar o aprendizado mais divertido e facilitar a assimilação de conhecimento enquanto proporcionam diversão e reforço na compreensão de conceitos [Prensky 2001, Gee 2007]. Como instrumento pedagógico, eles podem

trazer benefícios significativos para as práticas de ensino e aprendizado ao apresentar metas educativas bem definidas [Vlachopoulos e Makri 2017]. Além disso, os jogos educacionais contribuem para o desenvolvimento cognitivo e intelectual dos jogadores sendo utilizado como meio para a exploração do mundo [Rizzi et al. 1997].

Diversas pesquisas ressaltam os benefícios cognitivos do uso de jogos educacionais. Os autores Kuo et. al [2025] identificaram em sua pesquisa que professores de escolas primárias observaram significativos benefícios cognitivos durante a utilização de diferentes jogos de tabuleiro contribuindo para com suas habilidades profissionais. O mesmo foi verificado pelos autores Gomes et al. [2019] que exploram em seu artigo a relação entre o Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) em crianças na fase escolar e a aplicação de jogos como estratégia para lidar com as dificuldades diárias associadas a esse transtorno. A análise dos resultados do experimento resultou na obtenção de 16 princípios para o desenvolvimento de aplicativos gamificados destinados a pessoas com TDAH [Gomes et al. 2019]. Da mesma forma, Teixeira et al. demonstraram o uso da aprendizagem por reforço em jogos educativos para criar um nível ideal de dificuldade para os jogadores, potencializando o engajamento e a aprendizagem [Teixeira et al. 2021].

3. Trabalhos Correlatos

O desenvolvimento de jogos que possuem a temática da gestão de tarefas já foi abordado em pesquisas anteriores. Yusof et al. [2016] abordam o uso do jogo de tabuleiro Task Manager como uma ferramenta de treinamento para gerenciamento de projetos. O jogo é projetado para ensinar aos alunos a importância do gerenciamento do tempo, dos recursos humanos e das habilidades de comunicação na vida diária. Os resultados do estudo indicaram que o jogo foi eficaz em aumentar a motivação, proporcionar uma experiência positiva e facilitar o aprendizado dos alunos em relação ao gerenciamento de projetos. Já Madrid et al. [2021] apresentaram uma solução para melhorar o engajamento dos alunos no aprendizado online por meio de uma aplicação web gamificada para gerenciamento de tarefas, destinada a aumentar o engajamento dos alunos no aprendizado online, e explora possíveis desenvolvimentos futuros para recursos adaptativos.

Os estudos de Zhang et al. [2021] e Garcia et al. [2020] também abordam jogos de gerenciamento de tempo apresentando um aplicativo para auxiliar o gerenciamento de tarefas de alunos universitários e aquele tem o foco na gestão de tarefas e controle para operações militares com uma estratégia dinâmica de jogo através da proposta de um algoritmo de busca rápido e ótimo, inspirado na teoria dos grafos e no algoritmo de Kuhn-Munkres, para resolver o problema de explosão dimensional inerente ao esquema de jogo de matriz e obter a solução ótima para cada entidade de combate. Em ambos os artigos, os aplicativos se mostraram eficazes na melhoria do gerenciamento de tarefas.

4. Tempo Mestre

4.1. Visão Geral

Tempo Mestre é um jogo educacional que tem como objetivo contribuir para que os jogadores exercitem o gerenciamento do tempo. Baseado nos métodos e ideias do palestrante e consultor de produtividade reconhecido por sua contribuição à gestão de tempo e eficácia pessoal, David Allen. O jogo conta com atividades das áreas de saúde,

trabalho, educação e lazer, além de penalidades que fazem o jogador perder tempo como, uso de redes sociais, por exemplo.

O jogo pode ter um número máximo de quatro jogadores e possui tabuleiros individuais que permitem a simulação de demandas diárias de um indivíduo. O jogador precisará realizar diferentes tarefas representadas por cartas através da utilização de peças no tabuleiro. Cada carta de tarefa tem o nome da tarefa, um valor de tempo necessário para a sua realização e descrições do impacto que esta carta irá causar sobre outras áreas no jogo. É importante que o jogador distribua as tarefas de forma equilibrada marcando o tempo gasto no tabuleiro sem sobrecarregar apenas uma área, evitando assim a aplicação de penalidades.

A próxima subseção é responsável por apresentar de maneira mais específica os elementos do jogo e sua relação com o método GTD, descrito na seção 2.

4.2. Elementos do Jogo

Seguindo o método GTD, cada tarefa realizada gera um impacto sobre as demais tarefas de diferentes áreas. O jogo não possui uma trama específica que se desenrola ao longo dos turnos, trata-se da história de personagens desesperados que precisam organizar suas tarefas diárias ao longo da semana. No início do jogo, cada jogador receberá 9 cartas da área saúde, sendo 7 da tarefa 'dormir', 2 cartas da área trabalho, 2 cartas da área lazer e 2 cartas da área educação, iniciando assim com 15 cartas. A cada rodada, os jogadores deverão retirar pelo menos uma carta de uma das quatro áreas.

Ao serem utilizadas, as cartas devem ser colocadas no período do dia escolhido em ordem de utilização dentro do período. A cada 30 minutos utilizados do tabuleiro, o jogador deverá posicionar uma peça no local apropriado marcando o tempo utilizado. Após o final do dia, ou seja, utilização das 24 horas, o jogador deverá somar seus pontos e manter as cartas em local separado, deixando os períodos do dia livres para um novo dia de tarefas. Não é possível utilizar o mesmo horário em áreas diferentes. Por exemplo, utilizar o espaço 12h na área lazer e na área saúde em um mesmo dia.

Cada dia de execução de tarefas representa um turno e o jogo tem fim quando o primeiro jogador finalizar os sete dias, ou seja, uma semana. O objetivo do jogo é executar o maior número de tarefas equilibrando o número de penalidades que possa receber.

A estética do jogo foi pensada considerando cores que chamem a atenção do jogador e representem as quatro áreas de tarefas abordadas no jogo, saúde, trabalho, educação e lazer. O verde associado à natureza, cura e bem-estar, transmitindo tranquilidade e confiança para a área saúde. A cor azul associada à confiança, profissionalismo e estabilidade, representando o processo de criação para a área trabalho. A cor laranja representando alegria, energia e entusiasmo para a área educação. E por fim, a cor roxa para a área lazer adicionando um toque de diversão, imaginação e criatividade.

O tabuleiro conta ao todo com uma área dividida em 96 quadros que representam 30 minutos cada, simulando as 24 horas de um dia em cada área, como mostra a figura 1, além de apresentar os períodos do dia Madrugada, Manhã, Tarde e Noite. Cada área está posicionada lado a lado para proporcionar uma melhor visualização por parte do jogador ao precisar identificar horários que já tiveram tarefas realizadas e aplicar uma possível penalidade necessária.

TEMPO MESTRE													
DIA: 1 2 3 4 5 6 7													
	SAÚDE			TRABALHO			LAZER			EDUCAÇÃO			
NOITE	22h		23h	22h		23h	22h		23h	22h		23h	NOITE
	20h		21h	20h		21h	20h		21h	20h		21h	
	18h		19h	18h		19h	18h		19h	18h		19h	
TARDE	16h		17h	16h		17h	16h		17h	16h		17h	TARDE
	14h		15h	14h		15h	14h		15h	14h		15h	
	12h		13h	12h		13h	12h		13h	12h		13h	
MANHÃ	10h		11h	10h		11h	10h		11h	10h		11h	MANHÃ
	08h		09h	08h		09h	08h		09h	08h		09h	
	06h		07h	06h		07h	06h		07h	06h		07h	
MADRUGADA	04h		05h	04h		05h	04h		05h	04h		05h	MADRUGADA
	02h		03h	02h		03h	02h		03h	02h		03h	
	00h		01h	00h		01h	00h		01h	00h		01h	
PONTOS: _____													

Figura 1. Tabuleiro Tempo Mestre(Do Próprio).

O jogo é composto por 128 cartas divididas em cinco tipos diferentes: 20 cartas de tarefas da área de saúde somadas a 28 cartas da tarefa 'dormir'; 20 cartas de tarefas da área de trabalho; 20 cartas de tarefas da área de lazer; 20 cartas de tarefas da área de educação; 20 cartas de penalidade do tipo Só 5 minutinhos!. Além disso cada jogador receberá um tabuleiro de controle de tarefas com 8 peças para marcar o tempo utilizado no tabuleiro (São 2 peças para cada jogador sendo 1 sobressalente). O jogador precisará também de um lápis para marcar a pontuação.

A figura 3 apresenta o Canvas do jogo Tempo Mestre.

NOME DA TAREFA

Descrição

Tempo

Penalidades

Figura 2. Layout das cartas de tarefas (Do Próprio).

O jogo possui dois tipos diferentes de cartas, cartas de tarefas e cartas de penalidade. As cartas de tarefas estão divididas entre as áreas saúde, trabalho, lazer e educação trazendo atividades comuns do cotidiano como participar de uma reunião e jogar videogame.

Cada área possui 10 tipos diferentes de cartas de tarefas o tempo necessário para a realização das tarefas varia de 30 minutos a 3 horas.



Figura 3. Canvas do jogo Tempo Mestre(Do Próprio).

A área de saúde possui duas cartas com a tarefas que apresentam alternativas de aplicação de tempo gasto. A primeira delas é a carta 'dormir' que apresenta um mínimo de 3 horas e máximo 12 horas a serem aplicadas no tabuleiro. Sendo assim, o jogador poderia utilizar 5 horas do tabuleiro, por exemplo. A segunda pe a carta 'COMER' que possui as opções *fast-food* e comida saudável. A opção *fast-food* gasta 30 minutos para ser executada enquanto que a opção Saudável, requer 1 hora e 30 minutos. Cada escolha realizada pelo jogador poderá ou não gerar penalidade.

O jogo possui 20 tipos diferentes de cartas do tipo penalidade também chamadas de Só 5 minutinhos!. As cartas de penalidades são utilizadas quando o jogador infringe alguma regra estabelecida no jogo e tem como função roubar minutos do dia do jogador. Assim, uma carta de penalidade pode obrigar o jogador a marcar 1 hora na área saúde de seu tabuleiro, por exemplo, fazendo com que esse tempo não possa ser utilizado na realização de outra tarefa. As penalidades são de 30 minutos, 1 hora, 1 hora e 30 minutos ou 2 horas. As áreas de aplicação da penalidade são dispostas no rodapé da carta e precisam ser utilizadas antes de finalizar o último dia da semana.

O jogo possui regras que impactam toda a partida bem como regras que geram consequências para a realização de tarefas de áreas específicas. O jogador receberá penalidade sempre que um desequilíbrio de gerenciamento de tempo for causado pela aplicação de tarefas. Penalidades geradas pela tarefa 'dormir' devem ser aplicadas obrigatoriamente ao iniciar um dia de tarefas.

O jogador receberá penalidade caso: utilize dois períodos inteiros do dia para realizar apenas tarefas de uma única área (Ex: realizar apenas tarefas da área educação durante o período do dia manhã); utilize a opção 'fast-food' da tarefa COMER da área saúde duas vezes seguidas; realize tarefas de lazer entre a execução de tarefas de educação ou trabalho; execute tarefas de educação no período da madrugada ou execute quatro tarefas de educação seguidas. Além disso, executar tarefas da área educação geram bônus

de 10 minutos para a área trabalho. Sendo assim, ao realizar três tarefas de educação o jogador poderá reduzir 30 minutos do tempo de execução de uma tarefa de trabalho não marcando o valor de tempo gasto no tabuleiro.

A pontuação do jogo Tempo Mestre é proporcional aos minutos utilizados para a execução de tarefas. Cada minuto vale um ponto, ou seja, cartas de 30 minutos valem 30 pontos e cartas de 3 horas valem 180 pontos ($3 * 60$). A cada carta de penalidade obtida, o jogador deverá subtrair 10 pontos de sua pontuação final independente do tempo roubado marcado na carta. A tabela 1 apresenta as pontuações do jogo de forma detalhada.

Tempo	Pontuação
30 min	30 pontos
1 hora	60 pontos
1 hora e 30 min	80 pontos
2 horas	120 pontos
2 horas e 30 min	150 pontos
3 horas	180 pontos
Penalidade	-10 pontos

Tabela 1. Pontuação do jogo Tempo Mestre

5. Experimentos e Resultados

Esta pesquisa contará com duas fases de experimentos, porém até o presente momento de submissão deste artigo apenas a primeira fase de experimentos foi realizada. A primeira fase foi realizada pelos autores deste artigo a fim de calibrar a mecânica do jogo e verificar a dinâmica e eficácia do jogo bem como a quantidade necessária de cartas. A segunda fase de testes contará com a participação de alunos e ex-alunos da disciplina Projeto de Jogos ofertada pelo professor Geraldo Xexéo no Programa de Engenharia de Sistemas e Computação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Abaixo é descrito de maneira mais detalhada os experimentos realizados bem como seus resultados.

O presente experimento teve como propósito avaliar a eficácia do jogo "Tempo Mestre" como uma ferramenta educacional para um melhor gerenciamento de tempo e realização de tarefas e contou com a participação das duas criadoras do jogo, designadas como Jogador A e Jogador B. Ambos seguiram as regras do jogo, retirando cartas diariamente e tomando decisões realistas em relação ao gerenciamento do tempo.

Inicialmente o jogo possuía 380 cartas, número que foi drasticamente reduzido após o primeiro experimento. As autoras identificaram que a dinâmica do jogo, bem como o tempo para realizar tarefas não demandava tantas cartas, tendo culminado assim no número atual de 128 cartas. Durante a execução dos testes foi possível verificar também que cartas com menos de 30 minutos atrasavam a aplicação da tarefa já que o jogador teria que somar no mínimo 30 minutos para utilizá-las fazendo com que cartas deste tipo fossem excluídas.

As pontuações médias foram calculadas ao final de cada dia, porém notou-se que ao tentar realizar tarefas de tempos menores sem muito critério aumentaram o número de penalidades, fazendo com que nos dias subsequentes a estratégia fosse modificada. Estratégias comuns foram observadas, com ambos os participantes priorizando tarefas de

trabalho e educação que causavam interferência entre si. O Jogador A demonstrou uma habilidade superior em equilibrar as áreas de trabalho, educação e lazer.

Ambos os jogadores enfrentaram desafios, recebendo penalidades por executar tarefas de educação durante a madrugada e escolher a opção *fast-food* mais vezes do que o permitido. O Jogador B também enfrentou penalidades ao realizar tarefas de lazer no mesmo período que as tarefas de educação ou trabalho.

Foi após realizações de diferentes jogadas que as autoras decidiram inserir a regra de diminuir 10 minutos da execução de uma tarefa da área de trabalho ao executar tarefas de educação. Essa decisão foi tomada a fim de inserir veracidade ao jogo já que o investimento em educação contribui para a realização de tarefas no trabalho. Após a inserção dessa regra o jogo tornou-se mais dinâmico.

Os resultados revelaram a eficácia do jogo em incentivar a consideração do equilíbrio entre as áreas de vida. As penalidades desempenharam um papel importante em reforçar a importância do cumprimento das regras. O experimento reforçou também o impacto da realização de tarefas cotidianas através da abordagem prática do jogo em relação ao gerenciamento do tempo.

A maior limitação do experimento concentra-se no número reduzido de participantes e o fato de serem as mesmas pessoas que criaram o jogo. Ressaltando a importância da segunda fase de experimentos que contará com mais participantes de idades diferentes.

A avaliação será realizada com participantes com mais de 18 anos, possuindo condições saudáveis de estado geral de saúde e que não pertencem a nenhum grupo social vulnerável. Além disso, não haverá restrição quanto ao gênero ou cor dos participantes, sendo apenas assegurado que os mesmos sejam alunos ou ex-alunos da disciplina de Projeto de Jogos. A avaliação terá como objetivo verificar o balanceamento entre os elementos do jogo garantindo que o jogo esteja balanceado através da verificação das mecânicas, tecnologias e história do jogo. Todas as etapas do processo de avaliação serão averiguadas através de formulários e nenhum dos participantes receberá recompensa pela participação. Além disso, a participação nesta pesquisa não gerará nenhum risco ou dano aos participantes.

O formulário utilizado seguirá os parâmetros sugeridos pelo pesquisador Alexandre Vaz em sua dissertação Desenvolvimento e Aplicação de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais Digitais [2025]. O método baseia-se na utilização de um questionário com perguntas sobre os critérios de qualidade de jogos com propósito, baseado em respostas em escala Likert variando de 0 (Concordo Totalmente) até 4 (Discordo Totalmente).

6. Considerações Finais

Este artigo teve com objetivo a criação do jogo educacional "Tempo Mestre", cujo propósito é aprimorar as habilidades de gestão do tempo dos jogadores. Baseado no método "Getting Things Done" de David Allen, o jogo aborda quatro áreas principais da vida: saúde, trabalho, educação e lazer. A proposta é desafiar os jogadores a equilibrarem suas responsabilidades diárias, utilizando penalidades como forma de simular situações do mundo real.

Ao proporcionar uma experiência prática, o "Tempo Mestre" busca não apenas transmitir conceitos teóricos, mas também permitir que os jogadores vivenciem simulações realistas para aplicar efetivamente estratégias de gestão do tempo em suas vidas diárias. No final do jogo, espera-se que os participantes tenham desenvolvido habilidades práticas valiosas que contribuam para o sucesso em suas vidas pessoais e profissionais.

Após experimentos iniciais realizados pelos criadores do jogo, foi possível identificar que o jogo possui um bom desenvolvimento, além de expressar a ideia de que a execução de tarefas de modo equilibrado garante uma vida mais coesa e saudável. Além disso, foi possível identificar também que o equilíbrio durante a realização de tarefas sem sobrecarregar nenhuma área é um bom caminho para um bom gerenciamento de tempo e tarefas.

Trabalhos futuros envolvem a realização de uma segunda fase de experimentos com uma quantidade maior de participantes de diferentes idades. Os próximos experimentos tem como objetivo responder as seguintes questionamentos: 1 - Você avalia a usabilidade do jogo como fácil? 2 - Você acredita que as cartas, tabuleiro e comandos são intuitivos? 3 - Você acredita que o jogo teve um impacto positivo na sua capacidade de gerenciar o tempo na vida real? 4 - Houve momentos em que o jogo se tornou monótono ou excessivamente desafiador? e 5 - Há alguma sugestão específica para melhorias que poderiam ser implementadas? Em caso afirmativo, qual? Dessa forma, os autores desejam verificar de modo mais específico a eficácia e jogabilidade do jogo desenvolvido.

Referências

- Allen, D. (2023). *Getting things done*.
- Barua, A. M. e Bharali, S. S. (2023). Gamification and its challenges in e-learning: a case study of computer science learners in kkhso. *Asian Association of Open Universities Journal*, 8(3):233–245.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidade Líquida*. Zahar, Rio de Janeiro.
- Filho, B., Santos, R., Souza, A., Constâncio, J., e Munaro, H. (2020). Factors associated with stress in university. *Research, Society and Development*, 9(9).
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, New York, NY.
- Gomes, T. J. G., Santos, W. O., Marques, L. B., Brito, P. H. S., e Bittencourt, I. I. (2019). Software requirements for the design of gamified applications for time management and tasks for children and adolescents with adhd. *SBSI 19: Proceedings of the XV Brazilian Symposium on Information Systems*, pages 1–8.
- I. F. Wati, Y. (2020). Digital game-based learning as a solution to fun learning challenges during the covid-19 pandemic. *ICITE*.
- Kalmpourtzis, G. (2018). *Educational game design fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences*. CRC Press, Boca Raton, FL.
- Kuo, Y. S., Wang, I. C., e Liu, Z. F. (2025). Developing and validating a board games attitude scale for primary school teachers. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design (IJOPCD)*, 15(1):1–15.

- Lloyd, P. R. e Noah, D. (2008). Games, simulations, and visual metaphors in education: antagonism between enjoyment and learning, educational media international. *Educational Media International*, 45(2):77–92.
- Lloyd, P. R. e Noah, D. (2012). Time management strategies for research productivity. *Western Journal of Nursing Research*, 35(2):155–176.
- Madrid, M. A. C. e de Jesus, D. M. A. (2021). Towards the design and development of an adaptive gamified task management web application to increase student engagement in online learning. *Springer Nature Switzerland AG*, page 215223.
- Martín-García, J. A. e Marín, D. P. (2020). A gamified mobile-based app to help university students to manage their tasks. *TEEM'20*.
- Ponto Digital (2023). O impacto da tecnologia na gestão de tempo e produtividade dos funcionários.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5):1–6.
- Rizzi, L., , e Haydt, R. C. (1997). *Atividades lúdicas na educação da criança*. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação.
- Shi, Y. R. e Shih, J. L. (2015). Game factors and game-based learning design model. *International Journal of Computer Games Technology*, pages 1–11.
- Slattery, E., Lehane, P., Butler, D., e O’Leary, M. (2025). Assessing the benefits of digital game-based learning with minecraft in children, adolescents and young adults: A broad systematic review. *Review of Education*, 13(1).
- Teixeira, T., Borges, H., S. Matos, V. L., e Ribeiro, T. (2021). Pegagente: Modelagem de agentes por aprendizado de reforço em jogos educacionais. *Renote*, 18:225–234.
- Vaz, A. (2025). Desenvolvimento e aplicação de um modelo de avaliação de jogos educacionais digitais. Acessado em 18 de fevereiro de 2025.
- Vlachopoulos, D. e Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1).
- Yusof, S. A. M., Radzi, S. H. M., Din, S. N. S., e Khalid, N. (2016). A study on the effectiveness of task manager board game as a training tool in managing project. *Proceedings of the International Conference on Applied Science and Technology*.
- Zhang, T., Li, C., Ma, D., Wang, X., e Li, C. (2021). An optimal task management and control scheme for military operations with dynamic game strategy. *Aerospace Science and Technology*.