

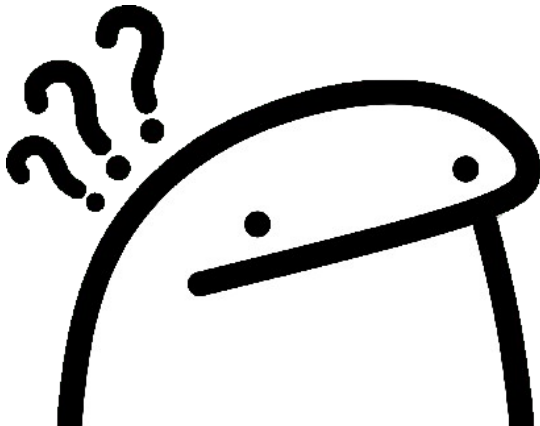
O Papel dos Jogos Digitais no Desenvolvimento Educacional

André Mendes Rodrigues e Gabriel Henrique Vieira de Oliveira



- **Introdução aos Jogos Digitais na Educação:** Os jogos digitais têm se tornado uma ferramenta cada vez mais relevante no campo da educação, proporcionando experiências imersivas e interativas que engajam os alunos.
- **Desafios Educacionais Atuais:** Enfrentamos desafios significativos no sistema educacional, como a falta de engajamento dos alunos, dificuldades de aprendizagem e a necessidade de adaptação às novas tecnologias.
- **Potencial Transformador dos Jogos Digitais:** Explorar como os jogos digitais podem oferecer soluções inovadoras para esses desafios, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador.

- Como os jogos digitais podem ser integrados ao currículo educacional para melhorar o aprendizado, a motivação e as habilidades dos alunos?





- **Objetivo Geral:** Investigar o papel dos jogos digitais no desenvolvimento educacional e sua eficácia como ferramenta de aprendizagem.

Objetivos Específicos:

- Analisar o impacto dos jogos digitais no engajamento dos alunos.
- Avaliar como os jogos digitais podem ser adaptados para atender às necessidades educacionais específicas.
- Identificar estratégias para integrar efetivamente os jogos digitais à educação.



- **Visar a Preparação para o Futuro:** Vivemos em uma era digital, onde as habilidades tecnológicas são essenciais. Os jogos digitais na educação podem preparar os alunos para os desafios do mundo moderno.
- **Desenvolvimento de Habilidades:** Com a crescente necessidade de habilidades digitais e um ambiente de aprendizado que estimule a participação ativa, os jogos digitais representam uma abordagem inovadora que pode contribuir para a educação contemporânea.



- [1] Lucas R. E de Oliveira, Andréa Maria P. Valli, Maria Claudia S. Boeres e Lucia Catabriga. *Robotim: Um Jogo Educacional Multidisciplinar com Análise de Dados em Tempo Real*. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação de 2023, (SBIE 2023), 12 páginas.
- [2] Victor Barcelos Gontijo de Carvalho, Jonatan Henrique da Silva, Gabriel de Freitas Paixão, Hugo Rodrigo Gomes de Castro, Ana Carolina Gondim Inocêncio, Marcos Wagner de Souza Ribeiro e Pedro Moisés de Sousa. *Desenvolvimento de um Jogo de RPG Digital para Fortalecer a Alfabetização no Ensino Fundamental II*. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação de 2023, (SBIE 2023), 10 páginas.
- [3] Liviah Rodrigues de Oliveira e Josias Neubert Savóis. *Desenvolvimento de jogos digitais como auxílio na resolução de questões da OBMEP*. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação de 2023, (SBIE 2023), 12 páginas.