Rpg na Sala

Bruna Cabral, Danilo Brito, Douglas Almeida, William Lima, Felipe Torres

Ciências da Computação  
Universidade Salvador (UNIFACS) – Salvador, BA – Brasil

adeoliveiradouglas@gmail.com, brunasc7@gmail.com, lima16@hotmail.com.br, daniloabdon@gmail.com.br

**Abstract.** This article brings the interaction of tecnology, on our case, a web application, aiming to privide a better comunication between the professor and your students. We want to bring a new way most interesting to students complete the objectives gived by professor using a role-playing game mechanic within a classroom.

**Resumo.** Este artigo traz a interação da tecnologia, no nosso caso uma aplicação web, com o objetivo de fornecer uma maior comunicação entre o professor e seus alunos, nosso foco é trazer uma forma mais interessante dos alunos cumprirem objetivos dados pelo professor introduzindo um sistema usado em jogos de role-playing game para dentro da sala de aula.

**1. Introdução**

O presente projeto tem como objetivo enaltecer o interesse dos alunos para a aula que está sendo ministrada, assim será possível fazer com que os alunos se sintam mais empolgados a absorver o conteúdo de uma forma descontraída.

Por meio da inserção de jogos, o aluno constrói seu conhecimento de maneira ativa e dinâmica e os envolvidos geralmente ficam mais propícios à ajuda mútua e à análise dos erros e dos acertos, proporcionando uma reflexão mais aprofundada sobre os conceitos que estão sendo absorvidos. O que proporciona ao professor condições de análise e de acompanhamento do raciocínio do aluno e de dinamizar a relação entre ensino e aprendizagem, por meio de reflexões sobre as jogadas realizadas. O objetivo geral é de o docente utilizar os relatórios gerados através da plataforma e direcionar seu ensino nas partes com mais dificuldades dos alunos otimizando assim os estudos.

**2. Justificativa**

Será discutido quais funções serão atribuídas para cada membro da equipe, em seguida verificar quais as linguagens facilitam o cumprimento do projeto, as funcionalidades do programa, e quais as formas de interação com os usuários. Além de como funcionará toda a aplicação interna desde as telas como também a estrutura interna de todo o código.

**Referências**