Instructions for Authors of SBC Conferences   
Papers and Abstracts

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.

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.

Diante do que foi dito, a aplicação não somente auxilia o professor e aluno durante sua aula como também diminui o preconceito em relação aos jogos como forma de auxiliar a educação das pessoas.

A educação tem como definição aplicação dos métodos próprios para assegurar a formação e o desenvolvimento físico, intelectual e moral de um ser humano, por isso é extremamente importante para a sociedade que sejam criados novas formas de se educar ou facilitar a educação. Existem muitas maneiras utilizadas para educar como a escola ou cursos, porém os alunos costumam reclamar dessa forma de educar devido ao método utilizado ser ultrapassado e monótono. Com este aplicativo web os alunos poderão aprender e reforçar o conhecimento que foi passado na sala de aula de uma maneira divertida e que não pareça uma obrigação do aluno utilizando elementos de jogos em que a pessoa ganha recompensas ao fazer determinadas ações.

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**

https://www.nintendoblast.com.br/2012/11/discussao-por-que-os-jogos-sofrem.html

www.revistaeducacao.com.br/aprendizado-em-jogo