

JOGO EDUCACIONAL

Letícia Chagas Fernandes; Antonio Aurelio Sousa; Lucas Conde de Mattos; Michael Rousseau;
Fernando Kauffmann Barbosa; Frederico Kauffmann Barbosa; Rodolfo Molinari

Núcleo Acadêmico de Estudos e Pesquisas em Estatística e Qualidade na Educação

Área Temática: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

RESUMO

Este jogo proporciona um novo relacionamento em classe com a matemática, colocando em teste os conhecimentos passados pelo professor. O objetivo do jogo seria fazer exercícios através do entretenimento, fazendo com que o aluno se divirta ao mesmo tempo em que se exercita. Este jogo não está baseado nos jogos educacionais convencionais, mas sim nos jogos mais jogados que prendem a atenção de seus jogadores fazendo-os sempre querer mais. Este projeto tem como um de seus objetivos, solucionar o pouco interesse em estudar com jogos educacionais, juntando as características de um jogo bom RPG, se aprimorando e ficando mais forte que é o mais influencia na vontade de jogar, com a parte educacional, viciando o usuário no aprender.