



## ENTRETENDO E APOIANDO A APRENDIZAGEM DE CONHECIMENTOS GERAIS DA CIDADE DE VOLTA REDONDA COM OS JOGOS DIGITAIS E A GAMIFICAÇÃO

**Fábio dos Santos Gonçalves**

*Docente/pesquisador do Curso de Sistemas de Informação  
no Centro Universitário Geraldo Di Biase – UGB/ERP*

**João Victor Rodrigues Moreira**

**Lucas Fernandes Jorge**

*Discentes do Curso de Sistemas de Informação  
no Centro Universitário Geraldo Di Biase – UGB/ERP*

### Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar o processo de desenvolvimento de um jogo digital para dispositivos móveis, que visa popularizar conhecimentos gerais relacionados à cidade de Volta Redonda, como sua história, geografia e cultura. O jogo traz como principal característica a integração com elementos do mundo real, através da leitura de QR Codes. O jogo desenvolvido possibilita a utilização como ferramenta auxiliar para os professores de disciplinas relacionadas com o tema. Os resultados obtidos mostraram a viabilidade do jogo desenvolvido, tanto para entretenimento quanto como ferramenta de apoio à educação.

**Palavras-chave:** Ensino. Jogos Digitais. Gamificação.