**Criação de Board Game O Caminho para o Sucesso**

Autor: Rafael Deivid de Queiroz Filho

Co-autor: Isis Silva e Lima

Co-autor: Lucineth da Silva Barros
GT 4- Educação e linguagens

**RESUMO**

**Introdução:** O projeto de criação de jogos foi desenvolvido nas aulas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa, criou-se um jogo temático escolar para fazer uma avaliação dos conhecimentos sobre determinados assuntos, ou seja, um teste prévio que ajuda a identificar quais pontos da matéria precisa de mais atenção e recuperação. O jogo O Caminho para o Sucesso é um jogo em que 4 jogadores apostam a corrida para ver quem se formará primeiro na escola. O jogo é educativo utiliza a prática Gamificação que consiste em aplicar elementos de jogos no processo de aprendizagem e reaviva o interesse a motivação dos participantes. É instruído com manual de instrução para cada participante, funciona como um tabuleiro padrão que tem casas neutras e casas de perguntas, o jogador é obrigado á responder uma pergunta de acordo com o bimestre em que se encontra, ou seja, são 4 bimestres. O nível de dificuldade da pergunta aumenta de acordo com o bimestre, fazendo o jogo ficar mais difícil, as perguntas tem o valor de 1 ponto, ao final o jogador que obtiver mais pontos se formará primeiro e será o ganhador quem não atingir no mínimo 10 pontos ficará de recuperação. **Objetivo:** Testar conhecimento enquanto se diverte. **Metodologia:** O jogo foi criado através de pesquisas fazendo um questionário sobre questões de diversas disciplinas, foi feito um teste prévio para identificar quais disciplinas precisa de mais atenção o tabuleiro foi feito de materiais recicláveis disponibilizados na escola. **Resultados:** Criou um jogo educativo de forma atrativa que abrange conhecimentos de diversas disciplinas. **Conclusão:** Considera-se que ao realizar este trabalho em sala de aula foi prazeroso, divertido e dinâmico, pois proporcionou um trabalho em equipe com criatividade. Aprendeu-se sobre diversas disciplinas de forma divertida possibilitando um aprendizado melhor e criativo.

**Palavras-chave:** Jogos de tabuleiros, Conhecimento; Gamificação.