**Criação de Board Game Five**

Autor: Allexandre Gabriel Oliveira de Arruda

Co-autor: Isis Silva e Lima

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

**RESUMO**

**Introdução:** Percebe-se que os jogos de tabuleiros auxiliam no desenvolvimento das habilidades cognitivas, concentração, raciocínio, lógica, atenção, criatividade e memória, além de aumentar a auto-estima e desenvolver uma proximidade de aluno e professor. A prática de gamificação aplicada como metodologia ativa como um método “atrativo” para a nova geração conectada foi desenvolvido nas aulas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa com as professoras Isis e Lucineth, procurou-se conduzir os trabalhos de maneira a despertar a criatividade, trabalho em equipe, debate de ideias e companheirismos, além de proporcionar infinitas possibilidades que a vida pode oferecer. Sendo assim, criamos um Jogo de Tabuleiros Five um jogo que consiste em conquistar as 5 missões para chegar em um determinado local, esse jogo pode ser jogado em grupo ou individual, a cada missão conquistado, mais dificultoso se torna o jogo, quando conquistado as 5 missões tem-se um ganhador. **Objetivo:** Com o objetivo de aprender, brincar, interagir, e desenvolver habilidades de concentração com os jogos de tabuleiros. **Metodologia:** A construção do jogo foi feito durante as aulas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa, momento este em que todo o processo e etapa foi construído, utilizamos matérias recicláveis disponibilizados na escola, criamos um manual de instrução para os jogadores bem explicativos, montamos o jogo de forma que abre e fecha para facilitar a locomoção. **Resultados:** Com objetivo de melhorar o aprendizado e o ensino de forma atrativa. Com o método gamificação nos possibilitou um aprendizado atrativo, descontraído e divertido. **Conclusão:** Considera-se que ao realizar este trabalho em grupo e com o auxilio das professoras, foi gratificante, pois, desenvolveu-se um aprendizado divertido, onde todos os participantes do grupo interagiu, aprendeu, divertiu e brincou aprendendo.

**Palavras-chave:** Criatividade; Jogos de tabuleiros; Gamificação.