**Jogo de Tabuleiro Educacional: Realidade Aumentada no Apoio ao Aprendizado Escolar**

***Educational Board Game: Augmented Reality to Support School Learning***

**Resumo**

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo educativo em formato de tabuleiro baseado em realidade aumentada (RA), cujo objetivo é facilitar o aprendizado de matérias escolares de maneira interativa e dinâmica, e ao mesmo tempo engajar os estudantes na aprendizagem. O jogo utiliza uma imagem como marcador que, ao ser escaneada por dispositivos móveis, gera um tabuleiro virtual em modelo 3D, onde os jogadores interagem respondendo a perguntas e desafios de diferentes disciplinas, como matemática, ciências e história. Cada casa do tabuleiro contém elementos gamificados, como bônus e penalidades, que incentivam a participação e a competição saudável entre os jogadores. A proposta busca utilizar a tecnologia para transformar o ensino em uma experiência visual e prática, promovendo maior retenção do conteúdo e engajamento dos alunos. O jogo se destaca por sua flexibilidade, permitindo a adaptação para diversas faixas etárias e conteúdos escolares, além de seu potencial para ser implementado em diferentes espaços, tanto em sala de aula quanto em ambientes domésticos. O artigo detalha as etapas de concepção, desenvolvimento e aplicação prática do jogo, destacando os benefícios do uso da realidade aumentada como ferramenta educativa.

**Palavras-chave**

Jogo educativo; Aprendizagem interativa; Realidade aumentada; Engajamento escolar.

***Abstract***

*This article presents the development of an educational board game based on augmented reality (AR), whose objective is to facilitate the learning of school subjects in an interactive and dynamic way, and at the same time engage students in learning. The game uses an image as a marker that, when scanned by mobile devices, generates a virtual board in a 3D model, where players interact by answering questions and challenges from different disciplines, such as mathematics, science and history. Each square on the board contains gamified elements, such as bonuses and penalties, that encourage participation and healthy competition between players. The proposal seeks to use technology to transform teaching into a visual and practical experience, promoting greater content retention and student engagement. The game stands out for its flexibility, allowing adaptation to different age groups and school content, in addition to its potential to be implemented in different spaces, both in the classroom and at home. The article details the stages of conception, development and practical application of the game, highlighting the benefits of using augmented reality as an educational tool.*

***Keywords***

*Educational game; Interactive learning; Augmented reality; School engagement.*

**Introdução**

A educação moderna enfrenta desafios cada vez maiores em relação ao interesse dos alunos pela aprendizagem. Em um cenário onde a tecnologia se expande exponencialmente no cotidiano, escolas e educadores têm buscado soluções para engajar os estudantes e garantir que os conhecimentos transmitidos sejam efetivamente absorvidos. A falta de conexão entre os métodos tradicionais de ensino e as expectativas das novas gerações exige a adoção de abordagens inovadoras que combinem conteúdo pedagógico com experiências interativas e atrativas.

Nesse contexto, a realidade aumentada (RA) surge como uma ferramenta promissora para transformar o ambiente educacional. Ao integrar elementos virtuais ao mundo real, a RA oferece possibilidades de ensino mais dinâmicas, permitindo que os alunos participem ativamente do processo de aprendizado. Além disso, a gamificação — o uso de elementos de jogos em ambientes não lúdicos — complementa essa abordagem ao introduzir desafios e recompensas, tornando o aprendizado mais envolvente e motivador.

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo educativo baseado em realidade aumentada, com formato de tabuleiro, que combina perguntas e respostas sobre temas escolares. O objetivo é criar uma experiência de aprendizado intuitiva e divertida, capaz de estimular o interesse dos estudantes e facilitar a compreensão de conteúdos. A proposta explora a aplicação prática dessa tecnologia na educação, destacando os benefícios, desafios e contribuições para o contexto escolar.