Bruno Alves Bezerra 1; Nicolas Keyno Gonzaga da Silva 1; Rodrigo Bevilacqua Marcondes2

*1 Centro Universitário UNIFACEAR;*

**RESUMO**

*O jogo de tabuleiro inspirado no clássico jogo Ludo, foi meticulosamente desenvolvido visando sua introdução nas escolas de todo o Brasil. A principal motivação é proporcionar entretenimento educativo, promovendo o desenvolvimento da lógica nas crianças. Desenvolvido na IDE Dev C++ e implementado exclusivamente com a linguagem C, um jogo didático, versátil e de fácil acesso. Cada elemento do jogo foi pensado com cuidado para otimizar deixar mais interativa a experiência de aprendizado. Desde a escolha das cores, dos símbolos dos jogadores até as regras do jogo, tudo foi projetado para envolver os alunos de forma lúdica e instrutiva. As peças, por exemplo, foram colocadas para estimular o reconhecimento de padrões e a contagem numérica. Além de proporcionar momentos de diversão, o jogo também promove habilidades sociais, como cooperação e competição saudável, e incentiva o raciocínio estratégico. A introdução deste jogo nas escolas brasileiras pode representar um avanço significativo no ensino lúdico e interativo, estimulando o interesse das crianças pela aprendizagem e fortalecendo suas habilidades cognitivas de maneira mais divertida e eficaz.*

*Palavras-chave: tabuleiro, desenvolvimento, ensino.*

***ABSTRACT***

*The board game, inspired by the classic Ludo, was meticulously designed with the aim of introducing it to schools throughout Brazil. The primary motivation is to provide educational entertainment, promoting the development of logic in children. Developed in the Dev C++ IDE and implemented exclusively in the C language, the game is intended to be a versatile and easily accessible educational tool. Every element of the game has been carefully designed to optimize the learning experience. From the choice of colors and symbols for the players to the rules of the game, everything has been thought out to engage students in a playful and instructive manner. The pieces, for example, were designed to stimulate pattern recognition and numerical counting. In addition to providing moments of fun, the game also promotes social skills, such as cooperation and healthy competition, and encourages strategic thinking. When playing, children develop their ability to make decisions and plan their actions, essential skills not only for studies but also for everyday life. The introduction of this game in Brazilian schools could represent a significant advancement in playful and interactive teaching, stimulating children's interest in learning and strengthening their cognitive skills in an enjoyable and effective way.*

*Key Words: boardgame, development, education.*

**1. INTRODUÇÃO**

Apresentamos nossa inovadora iniciativa educacional: o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro inspirado no clássico Ludo. Com a missão de aprimorar as experiências de aprendizagem nas escolas de todo o Brasil, nosso projeto pretende unir o desenvolvimento cognitivo com o entretenimento. Com esse jogo, os educadores terão a oportunidade de envolver os alunos de forma divertida e instrutiva. Junte-se a nós nesta jornada para revolucionar o cenário educacional do Brasil, um lançamento de dado de cada vez. Juntos, vamos inspirar uma geração de estudantes e capacitá-los a prosperar em um mundo de constante evolução.

**2. DESENVOLVIMENTO**

Os objetivos deste projeto são desenvolver um jogo de Ludo em linguagem C para ser utilizado como ferramenta educacional em escolas e orfanatos em todo o Brasil. A metodologia empregada envolveu o uso da linguagem de programação C para implementar as regras básicas do jogo, criar uma interface de usuário amigável e desenvolver um sistema de ranking para acompanhar o desempenho dos jogadores.

Para atender aos requisitos de desenvolvimento, foi adotada uma abordagem de programação estruturada, dividindo o código-fonte em módulos separados para gerenciar diferentes aspectos do jogo, como lógica do jogo, interface do usuário e sistema de ranking. O jogo foi projetado para ser executado no console do Windows, garantindo compatibilidade com as máquinas disponíveis nas escolas e orfanatos.

As etapas de desenvolvimento incluíram análise de requisitos, design de software, implementação, testes e ajustes finais. Durante a implementação, foram utilizadas técnicas de depuração e teste para garantir a funcionalidade e estabilidade do jogo. O sistema de ranking foi integrado ao jogo para registrar e classificar as pontuações dos jogadores com base no desempenho em cada partida.

As figuras e gráficos do projeto foram organizados conforme mostrado na Figura 1.

FONTE: Autor, Ano.

Tabelas foram utilizadas para apresentar informações estatísticas, seguindo o formato exemplificado na Tabela 1.

**3. CONCLUSÃO**

O desenvolvimento deste projeto resultou na criação de um jogo de Ludo funcional em linguagem C, que atende aos requisitos estabelecidos. Este jogo tem o potencial de fornecer uma experiência de aprendizado interativa e divertida para alunos de escolas e orfanatos em todo o Brasil.

**4. REFERÊNCIAS**

**ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 10520 – Informação e documentação**. Citação em documentos. Apresentação. Rio de

Janeiro, ago 2002a.

BERTRAND, J. W. M.; FRANSOO, J. C. ***Modelling and simulation****: operations management research methodologies using quantitative modeling*. International Journal of Operations & Production Management, v. 22, n. 2, p. 241-264, 2002.

MAXIMIANO, A. C. A. **Teoria Geral da Administração**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

OLIVEIRA NETTO, ALVIM ANTÔNIO DE; TAVARES, Wolmer Ricardo. **Introdução à engenharia de produção**. Florianópolis : Visual Books, 2006.