**A GAMIFICAÇÃO APLICADA NO ENSINO DA GEOGRAFIA**

**Antônio Henrique Bernardo de Souza e SILVA**

**Rayssa Crislayne Silva do NASCIMENTO**

**Wanderson Paulo Melo da SILVA**

**Orientadora: Ptofa. Dra. Helena Paula de Barros Silva**

**antonio.bernardosouza@upe.br**

**rayssa.nascimento@upe.br**

**wanderson.paulo@upe.br**

**helena.silva@upe.br**

**RESUMO SIMPLES**:A integração da gamificação como estratégia pedagógica no âmbito do PIBID tem se revelado uma abordagem promissora para enriquecer a experiência educacional dos alunos, e estimular o aprendizado. Neste contexto, este estudo tem como foco a aplicação da gamificação em uma perspectiva que se ancora no patrimônio histórico da cidade de Nazaré da Mata. Ao unir a ludicidade dos jogos com o contexto cultural e histórico local. Desse modo, busca-se não apenas educar os alunos, mas também incitar o pensamento crítico e a criatividade, ao mesmo tempo em que os estimula a preservar o patrimônio histórico e cultural de Nazaré da Mata. Por meio desta estratégia pedagógica os alunos do Colégio Dom Mota desenvolveram um conhecimento superior ao qual apresentaram no início do projeto, essa melhoria no desempenho educacional reflete o poder da gamificação como uma ferramenta eficaz para o ensino e aprendizado, para que esta aplicação fosse possível, nós utilizamos os conceitos dos “Serious Games”, que faz uso de jogos como ferramenta de ensino. Podemos usar como exemplo o jogo Army Battlezone, que foi usado para treinar soldados. Dessa forma, a gamificação, ao empregar elementos típicos de jogos, como desafios, recompensas e trabalho em equipe, torna o processo de aprendizado mais envolvente. Além disso, a gamificação permite que os alunos desenvolvam habilidades de resolução de problemas, tomada de decisões e pensamento crítico de forma lúdica e divertida. Em nossa primeira aula prática, introduzimos com blocos de montar com o intuito de estimular a construção de estruturas históricas que eles têm conhecimento que existam no município de Nazaré da Mata. Usamos mil peças na primeira aula, para que os alunos fizessem as construções. A partir de instruções que fornecemos para os alunos, eles construíram algumas estruturas da sua cidade, algumas delas são: a Estação Ferroviária, o prédio do Parque dos Lanceiros, a Catedral de Nazaré da Mata e a praça Dr. Herculano Bandeira. Além dos blocos de montar, confeccionamos com os alunos a produção de mapas sociais, prática que usamos para elucidar os elementos que produzimos anteriormente. Isso levou os alunos a fazerem mapas sociais de ambientes que eles mesmos construíram com os blocos de montar, como por exemplo, a praça Dr. Herculano Bandeira, que eles a representaram em uma folha de cartolina. Com a dinâmica da gamificação, buscamos incentivar os alunos a competir de forma saudável, e trabalhar de forma coletiva e harmônica.

Palavras-Chave: Gamificação, Patrimônio Histórico, Aprendizado.