



GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: O USO DO JOGO DE TABULEIRO PARA ABORDAR A GUERRA FRIA NA AULA DE GEOGRAFIA

ISABELA NASCIMENTO DA SILVA

Introdução: Classificada como um ramo da metodologia ativa, a gamificação na educação formal, é uma prática que está sendo adotada nas escolas de ensino básico. Os principais motivos dessa metodologia, incluem engajar os alunos a aprender de forma lúdica e por si mesmo. **Objetivo:** Analisar os eventos históricos que marcaram o período da Guerra Fria, por meio de um jogo de tabuleiro que simula as dinâmicas políticas e estratégicas desse período histórico. **Metodologia:** Para a construção do jogo, foi necessário criar cartas com os principais eventos ocorridos durante a Guerra Fria. Cada carta contém um desafio e uma conquista. No primeiro momento, a sala de aula foi dividida em grupos, com o mesmo número de alunos em cada grupo. Cada grupo representa um lado diferente da Guerra Fria: capitalista ou socialista. No terceiro momento, para iniciar o jogo, será sorteado o primeiro grupo. O grupo sorteado joga o dado e move sua ficha no tabuleiro de acordo com o número que sair no dado. Em seguida, o grupo deve pegar uma carta com um desafio correspondente àquele número. Os desafios podem incluir perguntas e explicações sobre eventos históricos da Guerra Fria, identificação de líderes políticos, explicação de ideologias, entre outros temas relevantes. O grupo também tem a oportunidade de conquistar territórios no tabuleiro, incluindo recursos adicionais. Os territórios conquistados devem ser marcados com as cores do grupo, representando a expansão de sua influência. No quarto momento, o jogo termina quando todos os territórios foram conquistados. **Resultado:** Os alunos demonstraram habilidades de observação, estratégia, exploração do tema e boa compreensão dos conteúdos abordados. **Conclusão:** Em síntese, a gamificação na educação básica tem se tornado um método ativo e inovador, promovendo uma interação mais dinâmica e envolvente dos alunos com o tema proposto. Entretanto, esta abordagem objetiva não apenas a participação ativa dos estudantes, mas também a propiciação de uma compreensão significativa do tema estudado. Logo, a gamificação contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades, como pensamento crítico, resolução de desafios e trabalho em equipe.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; JOGO DE TABULEIRO; GUERRA FRIA; GEOGRAFIA; METODOLOGIA ATIVA**