



METODOLOGIAS ATIVAS NAS AULAS DE GEOGRAFIA: LIÇÕES APRENDIDAS ATRAVÉS DO PIBID

Caio Henrique dos Santos Macario ¹
Nedija de Araújo Silva ²
Maria Edilene Silva da Costa Oliveira ³
Denize dos Santos ⁴

RESUMO

Este trabalho apresenta as experiências vividas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido na Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) - Campus III, no curso de Licenciatura em Geografia. Enfatiza-se a aplicação de metodologias ativas no ensino de Geografia como estratégias facilitadoras da aprendizagem. A pesquisa, de natureza qualitativa e abordagem descritiva, foi realizada por meio da observação das práticas pedagógicas das coordenadoras e supervisoras de área. Destaca-se o uso da gamificação, com jogos educativos desenvolvidos em uma escola de Palmeira dos Índios/AL, visando transformar a sala de aula em um espaço dinâmico, onde os alunos interagem, criam e experimentam, assumindo o papel de protagonistas. Essa abordagem tem se mostrado eficaz na formação de futuros professores, estimulando o envolvimento dos discentes e promovendo uma aprendizagem mais significativa. A metodologia consistiu na aplicação de uma prática de gamificação nas aulas de Geografia do 8º ano. Inicialmente, foi realizada uma aula expositiva sobre imigração. Em seguida, os alunos participaram de uma dinâmica em grupos denominada Cruzando Fronteiras, utilizando mapa-múndi, copos descartáveis, fita dupla face e bolinhas de papel para representar fronteiras e desafios enfrentados por imigrantes. O acerto da bolinha no copo simboliza o ingresso em um país, tornando o aprendizado mais interativo, crítico e reflexivo. A gamificação enriquece o aprendizado técnico e oferece aos licenciados uma nova perspectiva sobre o engajamento no processo educativo. Ao incorporar elementos lúdicos, os estudantes exploram dados espaciais de forma dinâmica, desenvolvendo habilidades analíticas e interpretativas essenciais à prática docente. As metodologias ativas discutidas nas reuniões do PIBID revelam-se fundamentais para o aprimoramento das competências docentes, proporcionando uma formação sólida e segura. Assim, os licenciados tornam-se aptos a utilizar a gamificação como ferramenta eficaz para motivar e engajar seus alunos no ensino de Geografia.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Gamificação. Tecnologias. Formação docente.

¹Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, caio.macario.2022@alunos.uneal.edu.br;

²Graduando pelo Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, nedija.silva.2022@alunos.uneal.edu.br;

³Professora da escola da Educação Básica, Escola Estadual Monsenhor Macedo, Graduada do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, edilenesc2009@gmail.com;

⁴Professor orientador: Denize dos Santos, Doutora em Geografia pela Universidade Federal de Sergipe/ PPGeo, professora Adjunta da Uneal/ Campus III/ Curso de Geografia - denize.santos@uneal.edu.br.



INTRODUÇÃO

A educação tem passado por constantes transformações diante das mudanças sociais, tecnológicas e culturais que caracterizam o mundo atual. O papel do educador vai muito além de transmitir conhecimentos formais, exige acolher, orientar e desenvolver múltiplas habilidades nos alunos, formando cidadãos críticos, conscientes e preparados para atuar de forma responsável na sociedade. Nesse contexto, repensar as práticas pedagógicas torna-se essencial para atender às novas demandas educacionais e promover uma aprendizagem significativa.

De acordo com Moran (2015), o processo educativo precisa ser reinventado de modo a integrar metodologias que despertem o interesse dos estudantes e favoreçam o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais. Nessa perspectiva, as metodologias ativas surgem como alternativas eficazes para romper com o ensino tradicional, valorizando o protagonismo discente e a construção coletiva do conhecimento. Conforme Bacich e Moran (2018), tais metodologias colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, incentivando-o a refletir, questionar e criar, enquanto o professor assume o papel de mediador.

Entre as estratégias inovadoras, destaca-se a gamificação, que consiste na utilização de elementos e dinâmicas dos jogos em contextos educativos, com o objetivo de aumentar o engajamento e o envolvimento dos estudantes (Alves, 2015) ^[1]. No ensino de Geografia, a gamificação pode contribuir para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo, uma vez que estimula a curiosidade, o raciocínio espacial e a interpretação crítica das relações entre sociedade e natureza.

Neste sentido, a presente pesquisa, tem como objetivo compreender as propostas da utilização da gamificação como metodologias inovadoras nas aulas com dinâmicas servindo como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de geografia, tendo foco na criação de aulas mais imersivas e conectadas a realidade dos alunos, assim, podendo dar um engajamento e incentivar os alunos.

Dessa forma, a presente pesquisa busca compreender as contribuições das metodologias ativas, em especial a gamificação para o ensino de Geografia, a partir das experiências vivenciadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido na Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), Campus III, no curso de Licenciatura em Geografia. A proposta busca demonstrar como o uso de dinâmicas lúdicas pode se constituir como um recurso pedagógico eficaz no processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais imersivas e conectadas à realidade dos alunos.



A pesquisa é de natureza qualitativa e abordagem descritiva, bem como na análise das atividades realizadas pelos bolsistas do PIBID em uma escola pública parceira. A principal atividade prática consistiu na aplicação de uma atividade gamificada nas aulas de Geografia do 8º ano. Inicialmente, foi ministrada uma aula expositiva sobre o tema imigração. Em seguida, realizou-se a dinâmica “Cruzando Fronteiras”, na qual os alunos, organizados em grupos, utilizaram um mapa-múndi, copos descartáveis, fita dupla face e bolinhas de papel para representar fronteiras e desafios enfrentados por imigrantes.

O acerto da bolinha no copo simbolizava a entrada em um país, representando, de maneira lúdica e simbólica, os desafios enfrentados pelos imigrantes ao cruzar fronteiras. Essa dinâmica possibilitou aos alunos refletirem sobre as desigualdades, os obstáculos e as tensões sociopolíticas envolvidas nos processos migratórios, indo além da simples memorização de conceitos geográficos.

Ao transformar o conteúdo em experiência prática, a atividade favoreceu uma aprendizagem crítica e significativa, estimulando a empatia, o pensamento analítico e a compreensão das relações entre território, identidade e mobilidade humana. Dessa forma, a gamificação mostrou-se uma ferramenta eficaz para aproximar o conhecimento científico da realidade vivenciada pelos estudantes, promovendo a formação de sujeitos mais conscientes e participativos.

Os resultados demonstraram que a utilização dessas dinâmicas promoveu maior engajamento e motivação dos estudantes, além de favorecer a compreensão de conteúdos complexos de forma mais acessível e significativa. Para os licenciandos participantes do PIBID, a experiência contribuiu para o fortalecimento da identidade docente e para o desenvolvimento de competências didáticas e metodológicas essenciais à prática educativa.

A inserção de metodologias ativas no ensino de Geografia, especialmente por meio da gamificação, representa um avanço na formação de futuros professores, possibilitando uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e crítica. O PIBID, nesse contexto, consolida-se como um espaço formativo fundamental, que articula teoria e prática e incentiva a inovação pedagógica nas escolas públicas.

2. METODOLOGIA

A pesquisa possui natureza qualitativa e abordagem descritiva, desenvolvido no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), Campus III, no curso de Licenciatura em Geografia. O estudo



foi conduzido a partir da prática e observação nas aulas de geografia, com uma análise durante a regência aplicamos uma metodologia ativa em sala de aula, com ênfase na gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem.

A proposta de gamificação foi implementada com uma turma do 8º ano do ensino fundamental, localizada no município de Palmeira dos Índios – AL, durante as aulas de Geografia. O conteúdo abordado foi o tema “Migrações internas e externas”, trabalhado inicialmente em uma aula expositiva dialogada. Na sequência, aplicou-se a atividade prática intitulada “Cruzando Fronteiras”, estruturada com elementos lúdicos característicos da gamificação, como pontuação, desafios, cooperação e progressão.

Para a realização da dinâmica, foram utilizados materiais simples e acessíveis, como mapa-múndi, copos descartáveis, fita dupla face, bolinhas de papel e questionário temático. O mapa foi afixado no quadro branco com a fita, e os copos foram colocados sobre os continentes, simbolizando países e fronteiras. Os estudantes foram divididos em grupos, onde lançavam as bolinhas de papel em direção aos copos. Cada acerto concedia o direito de responder a uma questão sobre o tema. As respostas corretas resultam em pontuação para o grupo, estimulando a participação, a cooperação e a aprendizagem significativa.

A atividade teve como um dos objetivos registrar o nível de engajamento, a interação entre os alunos e a assimilação dos conteúdos. Verificou-se que a metodologia ativa, como a gamificação, contribuiu para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, favorecendo a compreensão crítica dos fenômenos migratórios e desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais nos estudantes.

Pereira (2012, p. 6) reforça definição de metodologia ativa, e enfatiza sua ligação com os movimentos da escolanova ou ativa:

Por Metodologia Ativa entendemos todo o processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula. A Metodologia Ativa tem suas raízes procedimentais no pensamento pedagógico de autores ligados ao movimento da Escola Ativa. (Pereira, 2012, p.6)

Assim, a metodologia adotada evidencia o compromisso com uma prática pedagógica inovadora, crítica e ética, demonstrando como a integração entre teoria, prática e ludicidade pode fortalecer tanto a formação docente quanto a aprendizagem geográfica.

3. METODOLOGIAS ATIVAS NAS AULAS DE GEOGRAFIA



A metodologias ativas são uma prática de ensino que vem ganhando espaço na atualidade, porém essas metodologias não são recentes. Se recorremos às obras de Paulo Freire (1967), percebe-se que ele já abordava esses modelos de ensino nas suas obras, numa aprendizagem mais autônoma e participativa, focada em colocar os alunos no centro do processo de ensino-aprendizagem, possibilitando a construção do conhecimento.

Com o uso de novas tecnologias na educação precisa de novas implementações, essas que seus processos vão muito além do ensino-aprendizagem, que vai depender muito de uma construção teórica e metodológicas, assim, pudesse fazer uma análise dos objetivos de cada conteúdo e disciplina, para elaborar uma aula seguindo essa análise metodológica. Moran (2015, p.23) enfatiza que:

A Sala de Aula Invertida é um dos modelos mais interessantes da atualidade para mesclar tecnologias com metodologias de ensino, destacando a antecipação dos conhecimentos básicos, que ocorrem previamente em casa e o desenvolvimento de atividades criativas e supervisionadas na sala de aula. (Moran, 2015, p.23)

Além disso, é considerado o modelo mais simples dentro do Ensino atual, que segundo Moran (2014, p. 26) “Significa misturado, mesclado ou blended. Para o autor, a educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias e públicos”, dessa forma, o autor deixa evidente o quanto é importante da utilização desses modelos de ensino para a educação mais ativa, mais diversificada tanto para os alunos tanto para os professores.

A aula invertida seria um modelo da atualidade para se referir um ambiente mais tecnológico, com métodos de ensino que amplificam os conhecimentos básicos dos alunos (previamente aprendidos em casa), e ao longo das aulas se desenvolvem com atividades criativas. Dessa maneira, Valente (2014, p. 87) acredita que “A abordagem da sala de aula invertida não deve ser novidade para professores de algumas disciplinas, nomeadamente no âmbito das ciências humanas”. Para o autor, “Nessas disciplinas, em geral, os alunos leem e estudam o material sobre literatura, filosofia, entre outros assuntos, antes da aula e, em classe, os temas estudados são discutidos” Valente (2014, p. 87).

Com os estudos de Valente contribuiu para despertar nos professores, especialmente naqueles que trabalham na área das ciências humanas, esses professores podem utilizar desses modelos nas suas práticas em sala de aula, deram mais facilidades em sua implementação, dessa forma, as suas aulas serão mais atrativas, motivando os alunos nas aulas, o ensino e o aprender. De acordo com Sunaga; Carvalho, enfatiza a utilização de tecnologias, “Ultimamente, na sala de aula, já podemos encontrar projetos multimídia e televisores digitais, mas poucos são



utilizados devido a possível resistência dos professores que muitas vezes não tiveram essa formação” (2015, p.1).

Assim, os professores da atualidade têm que buscar esses recursos para utilizar em suas aulas, sendo professores capacitados e capazes de incorporar essas tecnologias em suas aulas e no currículo escolar. Moran (2015, p. 22) reforça que, “precisamos disponibilizar o conteúdo fundamental, elaborar alguns roteiros de aula em que os alunos leiam antes os materiais básicos e realizem atividades mais ricas em sala de aula com a supervisão dos professores”.

Diante desse estudo, pode-se destacar entre as demais metodologias de ensino, como alternativas para o ensino de geografia, fica em evidência que esse estudo é fundamental para ser trabalhado nas escolas, com um estímulo adequado, esses aspectos juntamente com um conhecimento teórico ou as experiências cotidianas dos professores, pode construir um saber fazer, utilizando essas práticas com uma flexibilidade nas aulas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa permitiu compreender, por meio da observação da aplicação da dinâmica “Cruzando Fronteiras” e seus impactos da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados foram sistematizados em três categorias analíticas principais: (1) engajamento e motivação discente, (2) articulação entre teoria e prática na formação docente, e (3) aprendizagem significativa e colaborativa.

Os dados observados evidenciam que a introdução da gamificação nas aulas de Geografia despertou maior interesse e participação dos alunos. Durante a execução da dinâmica “Cruzando Fronteiras”, os estudantes demonstraram entusiasmo e envolvimento nas atividades, participando ativamente das discussões e tarefas. O uso de elementos lúdicos, como pontuação, desafios e recompensas simbólicas, proporcionou um ambiente mais dinâmico e prazeroso de aprendizagem. Abaixo, apresentamos a Figura 1, que ilustra a utilização do mapa para desenvolvimento de atividades relacionadas, e em seguida (o autor) explicando as regras da dinâmica denominada Cruzando Fronteiras.



Figura 1: Mapa Mundi e desenvolvimento das atividades com a participação dos alunos



Fonte: Registros fotográficos dos autores, 2025.

Essa experiência confirma as ideias de Moran (2015), ao afirmar que metodologias ativas colocam o aluno no centro do processo de ensino, favorecendo o protagonismo e a autonomia na construção do conhecimento. Observou-se que, ao serem desafiados de maneira interativa, os alunos desenvolveram maior disposição para aprender, superando o desinteresse característico das aulas expositivas tradicionais. A figura 2, apresenta a participação dos alunos e interesse na dinâmica desenvolvidos em sala de aula.

Figura 2: Participação dos alunos no desenvolvimento e interesse na dinâmica.



Fonte: Registro fotográfico dos autores, 2025.

No que se refere à formação dos licenciandos, a experiência com a gamificação contribuiu para aproximar os futuros professores das realidades escolares e dos desafios da prática docente. A vivência no ambiente escolar possibilitou a aplicação de conceitos teóricos estudados na universidade, fortalecendo a relação entre o saber acadêmico e o cotidiano pedagógico.

As reuniões de planejamento e socialização realizadas entre bolsistas, supervisores e coordenadores possibilitaram o compartilhamento de experiências e a construção coletiva de práticas pedagógicas inovadoras, consolidando a função formadora do programa e reforçando o papel colaborativo da docência.



A prática de gamificação aplicada na Escola, especialmente na aula sobre o tema das migrações, revelou-se eficaz na consolidação do aprendizado. Ao associar o conteúdo geográfico a uma experiência lúdica e participativa, os alunos conseguiram compreender com mais clareza os processos migratórios, as fronteiras e os desafios enfrentados pelos imigrantes.

Durante a dinâmica, os estudantes demonstraram capacidade de interpretar criticamente os fenômenos geográficos e de estabelecer relações entre teoria e realidade social. Essa postura ativa e reflexiva evidencia o potencial das metodologias ativas para a construção de conhecimentos duradouros e contextualizados. A seguir, observa-se na tabela 1 os principais resultados obtidos a partir da aplicação da dinâmica metodológica da gamificação durante a aula de geografia.

Tabela 1 - principais observações registradas durante a atividade:

Categoria Analítica	Indicadores Observados	Resultados
Engajamento e motivação discente	Participação ativa; entusiasmo; colaboração entre colegas	Aumento da motivação e do interesse pelo conteúdo geográfico
Articulação entre teoria e prática	Aplicação de conceitos estudados; reflexão crítica sobre a prática docente	Maior compreensão do papel do professor e aprimoramento das estratégias pedagógicas
Aprendizagem significativa e colaborativa	Interação, diálogo e construção coletiva de conhecimento	Compreensão mais profunda dos conteúdos e fortalecimento do pensamento crítico

Fonte: Dados dos autores, 2025.

Os resultados apresentam que a utilização dessas dinâmicas em sala de aula pode trazer soluções necessárias para os problemas que a educação vem enfrentando na atualidade. Essa aplicação não só resultou no engajamento da turma durante as aulas, mas também no interesse em procurar mais informações sobre o assunto.

Por fim, os achados desta pesquisa reforçam a relevância de práticas pedagógicas inovadoras e indicam a necessidade de novos estudos que investiguem o impacto da gamificação em outras disciplinas e níveis de ensino, de modo a contribuir para o avanço das metodologias ativas no contexto educacional brasileiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, compreende-se que o processo de ensino-aprendizagem constitui uma rede complexa de planejamento, organização e reflexão contínua por parte do professor,



cuja atuação demanda não apenas domínio técnico e teórico, mas também sensibilidade, criatividade e compromisso ético com a transformação da realidade educacional. A Geografia, nesse contexto, assume papel fundamental na formação de cidadãos críticos e conscientes, ao possibilitar a compreensão das múltiplas dinâmicas que estruturam o espaço geográfico e suas inter-relações naturais, sociais, políticas e econômicas.

A trajetória da Geografia escolar, marcada por desafios históricos e epistemológicos, evidencia a importância de metodologias que tornem o aprendizado mais significativo e conectado ao cotidiano dos alunos. Nesse sentido, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tem se destacado como uma iniciativa essencial para o fortalecimento da formação inicial docente, ao promover a articulação entre teoria e prática e inserir os licenciandos em experiências reais no ambiente escolar.

As experiências vivenciadas no âmbito do PIBID, especialmente por meio da aplicação de metodologias ativas como a gamificação, demonstraram resultados expressivos no engajamento e na aprendizagem dos alunos. A prática desenvolvida possibilitou a transformação da sala de aula em um espaço dinâmico e colaborativo, onde o estudante se torna protagonista de sua aprendizagem, participando ativamente da construção do conhecimento geográfico. Tais resultados reforçam a relevância do uso de estratégias pedagógicas inovadoras no ensino da Geografia, que valorizem o diálogo, a ludicidade e a interação.

Ainda que o programa enfrente limitações, como o número restrito de bolsas oferecidas, sua continuidade e ampliação são fundamentais para o fortalecimento da educação básica e da valorização da carreira docente. O PIBID contribui significativamente para a formação de professores críticos, reflexivos e comprometidos com a transformação social, reafirmando o papel do educador como mediador e agente de mudança.

A pesquisa realizada aponta, portanto, para a necessidade de novas investigações que aprofundem a compreensão sobre o impacto das metodologias ativas na aprendizagem geográfica e sobre as formas de inserção das tecnologias e jogos digitais como recursos pedagógicos no ensino básico. Tais estudos poderão contribuir para o avanço das práticas docentes e para o fortalecimento do diálogo entre teoria e prática na formação de futuros professores.

Por fim, reafirma-se que ensinar não se resume à transmissão de conteúdos, mas envolve um compromisso com a emancipação do sujeito e a construção de uma sociedade mais justa e equitativa. Como afirma Brandão (2007), a educação existe em múltiplas formas e pode servir à transformação social. Nesse horizonte, programas como o PIBID reafirmam a importância do



professor como agente essencial na formação cidadã e na produção de saberes comprometidos com a realidade e a diversidade da escola pública brasileira.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Gamificação: diálogos com a educação**. Salvador: EDUFBA, 2015.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. 49ª reimpressão da 1ª edição de 1981. São Paulo: Brasiliense, 2007. (Coleção Primeiros Passos; v. 20). ISBN 85-11-01020-3.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. IN: SOUZA, Carlos Alberto. de; MORALES, Ofelia Elisa Torres. (Org.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: Foca Foto-Proex/ UEPG, 2015. Vol. II, p. 15-33.

PEREIRA, Raquel M. F. Amaral. **Da geografia que se ensina à gênese da geografia moderna**. 3ª edição. Florianópolis: Ed da UFSC. 1999.

SUNAGA, Alexsandro; CARVALHO, Camila Sanches de. “**As tecnologias digitais no ensino híbrido**”. IN: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Melo (Org.) *Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 141.

VALENTE, José Armando. **Blended learning e as mudanças no Ensino Superior: a proposta da sala invertida**. *Educar em Revista*, Curitiba, Brasil, Edição Especial, n. 4, p. 79-93.

