



**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal**  
**12 a 14 de agosto de 2025**

Metodologias ativas nas aulas de geografia: Lições aprendidas através do PIBID

Caio Henrique dos Santos MACARIO<sup>1</sup>, Nedija de Araújo SILVA<sup>2</sup>, Maria Edilene Silva da Costa OLIVEIRA<sup>3</sup>, Denize dos SANTOS<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Aluno do Curso de Geografia na Universidade Estadual de Alagoas/Campus III; [caio.macario.2022@alunos.uneal.edu.br](mailto:caio.macario.2022@alunos.uneal.edu.br)

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Geografia na Universidade Estadual de Alagoas/Campus III; [nedija.silva.2022@alunos.uneal.edu.br](mailto nedija.silva.2022@alunos.uneal.edu.br)

<sup>3</sup> Professora supervisora da Escola Estadual Monsenhor Macedo/Palmeira dos Índios-AL; [edilenesc2009@gmail.com](mailto:edilenesc2009@gmail.com)

<sup>4</sup> Professora orientadora do curso de Geografia na Universidade Estadual de Alagoas/Campus III; [denize.santos@uneal.edu.br](mailto:denize.santos@uneal.edu.br)

E-mail do autor correspondente: [caio.macario.2022@alunos.uneal.edu.br](mailto:caio.macario.2022@alunos.uneal.edu.br)  
[nedija.silva.2022@alunos.uneal.edu.br](mailto nedija.silva.2022@alunos.uneal.edu.br)

**RESUMO** - Este trabalho tem como objetivo apresentar as experiências vividas durante a participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), destacando a utilização de metodologias ativas no ensino de Geografia como estratégias facilitadoras no processo de aprendizagem. A pesquisa, de natureza qualitativa e com abordagem descritiva, foi desenvolvida por meio da observação das práticas pedagógicas das coordenadoras e supervisoras de área. Entre as metodologias empregadas, destaca-se o uso da gamificação, com o desenvolvimento de jogos educativos na Escola Estadual Monsenhor Macedo onde objetivo é transformar a sala de aula em um lugar vivo, onde os alunos não apenas ouvem, mas tenha uma interação, crie e experimente atividades, que sejam protagonistas. A introdução de abordagens de gamificação no ensino tem se mostrado uma estratégia inovadora e eficaz na formação de futuros professores de Geografia. A metodologia ativa estimula o envolvimento dos discentes, contribuindo para uma aprendizagem mais eficaz. A metodologia consistiu na aplicação de um jogo gamificado durante as aulas de



**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal**  
**12 a 14 de agosto de 2025**

Geografia do 8º ano na Escola Estadual Monsenhor Macedo, em Palmeira dos Índios – AL. Antes da atividade, foi realizada uma aula expositiva para introduzir o conteúdo. Em seguida, os alunos participaram de uma dinâmica em que, divididos em dois grupos, respondiam perguntas relacionadas ao tema de imigração. Para isso, utilizou-se um mapa-múndi, copos descartáveis, fita dupla face e bolinhas de papel, simbolizando fronteiras e os desafios enfrentados pelos imigrantes. O acerto da bolinha no copo representava o ingresso em um país, tornando o aprendizado mais interativo, crítico e reflexivo. A gamificação não apenas enriquece o aprendizado técnico, mas também instiga nos licenciados uma nova visão sobre a importância do engajamento e da interação no processo educativo. Ao incorporar elementos de jogos e desafios, os estudantes são incentivados a explorar dados espaciais de maneira dinâmica, desenvolvendo habilidades analíticas e interpretativas essenciais para a prática docente. Além de promover um ambiente de aprendizagem mais envolvente, a gamificação pode abrir portas para novas oportunidades, permitindo que os futuros educadores utilizem essas técnicas em suas aulas, tornando-as mais atrativas e eficazes. As metodologias ativas discutidas nas reuniões do PIBID se revelam fundamentais nesse contexto, pois promovem o aprimoramento das habilidades docentes e garantem uma formação mais sólida e segura para os licenciados. Assim, eles se tornam capacitados para atuar de forma eficaz no ensino de Geografia, utilizando a gamificação como uma ferramenta poderosa para engajar e motivar seus alunos.

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