

O JOGO E A APRENDIZAGEM: EXPERIÊNCIAS COM METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DA GEOGRAFIA NO PIBID.

Maria Vitória Vital da Silva

vitoria.vital.2022@alunos.uneal.edu.br

Adelmiran Silva de Oliveira

adelmiranso@gmail.com

Maria do Carmo Duarte de Freitas

professora.mcdf@gmail.com

RESUMO

Durante minha experiência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), participo ativamente do processo de ensino-aprendizagem, acompanhando o cotidiano escolar e observando a dinâmica das turmas. Inicialmente, realizo observação do professor regente para compreender métodos de ensino, organização da sala e estratégias pedagógicas, ganhando segurança para ministrar conteúdos com apoio e orientação.

Uma atividade significativa é a aplicação de jogos de tabuleiro, baseados em metodologias ativas, que estimulam curiosidade, trabalho em equipe e autonomia, possibilitando aos alunos relacionar os conteúdos com sua realidade. As aulas incluem momentos de reflexão e diálogo, promovendo aprendizagem significativa, criticidade e protagonismo estudantil.

O PIBID contribui para minha formação docente, permitindo compreender na prática o papel do professor como mediador e orientador, consolidando a construção contínua de conhecimento, reflexão e aprimoramento.

Palavras-chave: PIBID; Formação Docente; Metodologias Ativas; Jogo de Tabuleiro; Prática Pedagógica.

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual - AL, vitoria.vital.2022@alunos.uneal.edu.br²

² Professor Supervisor da Escola Estadual Profº Pedro França Reis adelmiranso@gmail.com

³ Professora Orientadora: Mestra, Universidade Estadual-AL, professora.mcdf@gmail.com

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido no âmbito do *Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)*¹, com o objetivo de refletir sobre o uso de metodologias ativas e lúdicas aplicadas ao ensino de Geografia, especialmente no tema Espaço Agrário. A pesquisa insere-se em uma abordagem qualitativa e vivencial, baseada nas experiências adquiridas durante as intervenções em sala de aula, realizadas sob a supervisão do professor Adelmiran Silva e coordenação da professora Maria do Carmo.

A Geografia, enquanto disciplina que estuda as relações entre o ser humano e o espaço, requer práticas pedagógicas que despertem o interesse e a participação dos alunos. Nesse contexto, o uso de recursos lúdicos e tecnológicos surge como estratégia inovadora para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. Segundo Paulo Freire (1996), ensinar é um ato de criar possibilidades para a construção do conhecimento, e o professor deve atuar como mediador, proporcionando situações que despertem a curiosidade e a criticidade dos estudantes.

A aplicação de jogos de tabuleiro e de recursos audiovisuais — como vídeos e slides — foi adotada como principal metodologia para explorar conteúdos da Geografia escolar. As atividades buscaram integrar teoria e prática, favorecendo a aprendizagem de forma participativa. Foram realizadas duas experiências principais: uma voltada aos 3º anos, com um jogo sobre os 200 anos do Senado Federal, visando à compreensão de aspectos políticos e de cidadania; e outra com os 2º anos, centrada no tema Espaço Agrário, utilizando um tabuleiro e um dado para abordar conceitos sobre campo, agricultura e relações sociais.

A relevância deste estudo reside na necessidade de repensar as práticas pedagógicas tradicionais, aproximando o ensino da realidade e das vivências dos alunos. Ao propor uma abordagem ativa, o trabalho reforça o papel do professor como agente de transformação, capaz de promover o engajamento dos estudantes e desenvolver competências previstas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), como pensamento crítico, colaboração e responsabilidade.

Metodologicamente, a pesquisa baseou-se na observação e na intervenção direta, com análise qualitativa das interações dos alunos e dos efeitos pedagógicos das atividades aplicadas. Os resultados apontaram que o uso das metodologias ativas contribuiu para aumentar a motivação e a participação, favorecer a aprendizagem significativa e estimular o protagonismo estudantil, corroborando os princípios teóricos de Freire (1996), Antunes (2003) e Libâneo (2013).

Conclui-se que a utilização de estratégias lúdicas e tecnológicas no ensino da Geografia é uma prática eficaz para promover o aprendizado de forma prazerosa e crítica, além de contribuir para a formação integral dos alunos. A experiência vivenciada no PIBID demonstra que a docência é um processo contínuo de construção e reflexão, no qual o professor aprende e se transforma junto aos seus alunos, fortalecendo os vínculos entre teoria, prática e realidade escolar.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia adotada neste trabalho baseia-se na abordagem qualitativa de caráter descritivo e vivencial, desenvolvida durante minha participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), sob a coordenação da professora Maria do Carmo. O estudo teve como propósito compreender e refletir sobre as práticas pedagógicas aplicadas em sala de aula, especialmente no uso de metodologias ativas e lúdicas voltadas ao ensino de temas da Geografia, como o Espaço Agrário.

Os caminhos metodológicos envolveram intervenções diretas em sala de aula, observação participativa e análise das interações dos alunos durante as atividades. As aulas foram planejadas em conjunto com o professor supervisor Adelmiran Silva e executadas de forma colaborativa, respeitando o plano de ensino e as orientações pedagógicas da escola.

Entre as ferramentas e instrumentos utilizados, destacam-se os recursos audiovisuais, como vídeos e apresentações em slides, empregados para introduzir os conteúdos e favorecer a compreensão visual dos temas abordados. Em seguida, foram aplicadas

atividades práticas com jogos de tabuleiro, desenvolvidos com base nas metodologias ativas, visando estimular a participação, a colaboração e o raciocínio crítico dos estudantes.

Foram realizadas duas intervenções principais: uma com os 3º anos, por meio de um jogo de tabuleiro alusivo aos 200 anos do Senado Federal, com o objetivo de trabalhar conteúdos de cidadania e história política; e outra com os 2º anos, utilizando um tabuleiro e um dado, com foco no tema Espaço Agrário, explorando conceitos sobre o campo, a agricultura e as relações sociais no espaço rural. As turmas foram organizadas em equipes, favorecendo o trabalho coletivo e a troca de saberes.

A coleta de dados foi realizada de forma observacional, com registro das reações, interações e participação dos alunos durante as atividades, o que permitiu avaliar o impacto pedagógico das metodologias aplicadas. Por se tratar de uma prática educativa vinculada ao PIBID, todas as ações foram conduzidas com a autorização da escola e sob a orientação do professor supervisor Adelmiran Silva e da coordenadora Maria do Carmo, garantindo a ética e o respeito aos participantes.

Não houve necessidade de submissão a comissões de ética, uma vez que as atividades não envolveram coleta de dados pessoais sensíveis ou divulgação de imagens de alunos. Em casos de uso de registros fotográficos das atividades, as imagens foram tratadas com autorização institucional e preservação da identidade dos participantes.

Essa metodologia, fundamentada na observação e na prática reflexiva, possibilitou compreender como o uso de jogos e recursos tecnológicos pode contribuir para a construção do conhecimento de forma significativa e prazerosa, reforçando o papel do professor como mediador do aprendizado.

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico desta pesquisa tem como base as discussões sobre as metodologias ativas e o papel do professor como mediador do conhecimento, alinhando-se aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que propõe uma educação voltada para o desenvolvimento de competências, a autonomia intelectual e o protagonismo dos estudantes.

Segundo Paulo Freire (1996), o processo de ensino-aprendizagem deve ser construído de forma dialógica e significativa, valorizando a participação ativa dos alunos na construção do saber. Essa concepção fundamenta o uso de estratégias pedagógicas que estimulem a curiosidade, o pensamento crítico e o envolvimento coletivo — aspectos presentes nas atividades com jogos de tabuleiro aplicadas nesta experiência.

De acordo com Antunes (2003), o uso de jogos no ambiente escolar favorece o desenvolvimento cognitivo e social, pois estimula o raciocínio, a criatividade e a cooperação. Assim, os jogos de tabuleiro utilizados nas aulas de Geografia proporcionaram aos estudantes uma forma lúdica de aprender, tornando o conteúdo mais acessível e dinâmico.

A BNCC (2018) destaca a importância das tecnologias digitais e recursos midiáticos como instrumentos pedagógicos capazes de ampliar o repertório cultural e promover aprendizagens mais significativas. Nesse sentido, o uso de vídeos e apresentações em slides antes da aplicação dos jogos funcionou como estratégia introdutória para contextualizar o conteúdo e favorecer a compreensão dos temas propostos, como os 200 anos do Senado Federal e o Espaço Agrário.

A mediação pedagógica, conforme Libâneo (2013), deve articular teoria e prática, levando o estudante a interpretar criticamente o mundo e compreender as relações sociais e culturais que o cercam. Essa perspectiva foi aplicada durante as intervenções no PIBID, nas quais a ludicidade e o diálogo se tornaram instrumentos de aproximação entre o conteúdo e a realidade dos alunos.

Dessa forma, o referencial teórico sustenta a ideia de que a aprendizagem significativa ocorre quando o aluno participa ativamente do processo educativo, sendo incentivado a refletir, interagir e construir o conhecimento em conjunto. O trabalho desenvolvido, portanto, se insere numa perspectiva pedagógica que valoriza a prática reflexiva, o trabalho colaborativo e o uso de metodologias inovadoras, em consonância com as orientações da BNCC e os princípios freireanos de uma educação libertadora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos a partir das intervenções realizadas no âmbito do PIBID revelam o potencial das metodologias ativas e lúdicas no processo de ensino-aprendizagem em Geografia. A partir das observações em sala e das aplicações práticas, foi possível identificar três categorias principais: motivação e engajamento dos estudantes, aprendizagem significativa dos conteúdos e cooperação e protagonismo estudantil.

Na primeira categoria, observou-se que o uso de jogos de tabuleiro despertou grande interesse e participação entre os alunos. Durante a aplicação do jogo sobre os 200 anos do Senado Federal, voltado às turmas de 3º ano, e do jogo sobre o Espaço Agrário, aplicado aos 2º anos, os estudantes demonstraram entusiasmo e curiosidade em explorar os temas propostos. Essa motivação se relaciona à perspectiva de Antunes (2003), que destaca o papel do lúdico como elemento que transforma o aprendizado em uma experiência prazerosa e envolvente.

A segunda categoria, aprendizagem significativa, foi evidenciada por meio das respostas dos alunos às questões abordadas nos jogos e nas discussões mediadas após as atividades. De acordo com Ausubel (1982), a aprendizagem significativa ocorre quando novos conhecimentos se integram a conceitos já existentes, e esse processo foi visivelmente favorecido pela metodologia adotada. Os vídeos e slides utilizados antes da dinâmica dos jogos permitiram que os alunos compreendessem os temas com mais clareza, relacionando teoria e prática de forma concreta.

A terceira categoria, cooperação e protagonismo estudantil, emergiu da dinâmica de grupo e da divisão das turmas em equipes. Os alunos foram incentivados a tomar decisões coletivas, debater estratégias e refletir sobre as questões apresentadas, o que está em consonância com as orientações da BNCC (2018), que propõe o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, colaboração e responsabilidade.

De modo geral, os resultados apontam que o uso de metodologias ativas e recursos multimidiáticos fortalece o vínculo entre aluno e conhecimento, tornando o processo educativo mais interativo e inclusivo. As atividades lúdicas favoreceram a construção de significados e a ampliação da visão crítica dos estudantes, aspectos defendidos por Paulo Freire (1996) ao ressaltar a importância de uma prática pedagógica libertadora, dialógica e contextualizada.

Assim, as discussões geradas a partir das intervenções demonstram que a ludicidade, quando aliada a metodologias bem planejadas e intencionalidade pedagógica, é capaz de potencializar o aprendizado e contribuir para a formação integral dos alunos. Os achados empíricos deste estudo confirmam que o ensino de Geografia pode ser transformador quando fundamentado em práticas inovadoras, éticas e coerentes com os princípios da educação contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) na área de Geografia tem se mostrado essencial para o desenvolvimento da minha formação docente, permitindo refletir sobre a prática educativa e compreender a importância das metodologias ativas na construção de aprendizagens significativas. As observações, intervenções e atividades realizadas possibilitam reconhecer o papel do professor de Geografia como mediador do conhecimento e promotor do protagonismo estudantil.

Os resultados observados indicam que o uso de práticas lúdicas e participativas favorece o engajamento, a autonomia e o pensamento crítico dos alunos, contribuindo para um ensino de Geografia mais dinâmico, contextualizado e próximo da realidade dos estudantes. Diante disso, torna-se relevante ampliar os estudos sobre o impacto das metodologias ativas e das experiências formativas em programas como o PIBID, fortalecendo a relação entre teoria e prática no ensino de Geografia.

Esta pesquisa reforça a necessidade de continuidade e incentivo a iniciativas que aproximem a formação inicial da realidade escolar, promovendo uma educação transformadora, crítica e comprometida com o desenvolvimento integral dos estudantes.

Palavras-chave: Formação Docente; Metodologias Ativas; PIBID; Educação Geográfica; Prática Pedagógica.

REFERÊNCIAS

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

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 4 nov. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2015.

