ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA ATIVA: A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA ATUALIDADE

Valter José de Souza Filho [1]
Edson da Silva Ferreira Junior [2]
Roberta Ácassia Silva dos Santos [3]
Vilma Mirella Correia Lima [4]
Jefferson Carneiro de Melo [5]

INTRODUÇÃO

Ao longo da história, o processo pedagógico tem passado por mudanças constantes, acompanhando transformações nas práticas docentes e nas maneiras de construir o conhecimento. Diante desse cenário, surge a necessidade de criar estratégias educacionais que favoreçam a participação efetiva dos estudantes, superando modelos em que o aluno assume posição passiva, apenas recebendo informações. Nesse sentido, as metodologias ativas se destacam por incentivar maior envolvimento dos discentes, colocando-os como protagonistas da construção do saber e proporcionando uma aprendizagem mais significativa.

Partindo da compreensão de que aprender não é um processo de transferência mecânica, mas uma construção própria de cada sujeito, torna-se essencial adotar práticas pedagógicas que despertem interesse, curiosidade e pensamento crítico nos educandos. A Geografia, por estudar as dinâmicas do espaço geográfico e as relações sociais que nele se estabelecem, requer abordagens que aproximem o conteúdo escolar da realidade vivida pelos estudantes, incentivando uma leitura crítica do mundo.

[1]Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco - UPE, Valter.sds.633@gmail.com;
[2]Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco - UPE, Edson.ferreirajunior@upe.br;
[3]Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco - UPE, Roberta.acasssia@upe.br;
[4]Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Pernambuco – UPE, Vilma.mirella@upe.br;
[5]Professor orientador: Professor Concursado da Rede Estadual de Pernambuco, Graduado em Geografia, Universidade de Pernambuco – UPE, Jeffersoncdml@gmail.com.

Nesse contexto, este trabalho investiga de que forma a gamificação pode atuar como metodologia ativa para despertar o interesse e favorecer a aprendizagem dos alunos nas aulas de Geografia. O objetivo do estudo é analisar o uso da gamificação como estratégia pedagógica capaz de tornar o ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo, com base nas experiências vivenciadas no PIBID em uma turma de terceiro ano do ensino médio de uma escola da Rede Estadual de Pernambuco.

A justificativa para esta pesquisa está na necessidade de investigar alternativas pedagógicas que dialoguem com o perfil dos estudantes atuais, inseridos em uma cultura digital marcada por estímulos constantes e por formas interativas de acesso à informação. A gamificação aparece, nesse cenário, como possibilidade de ressignificar a experiência escolar, unindo elementos lúdicos aos objetivos de aprendizagem.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, configurando-se como relato de experiência com análise reflexiva sobre a prática pedagógica realizada. O estudo ocorreu no âmbito do PIBID, em uma turma de terceiro ano do ensino médio de uma escola da Rede Estadual de Pernambuco.

Como procedimento metodológico, foi elaborada e aplicada uma atividade fundamentada em elementos da gamificação, incluindo desafios, regras, pontuação e tarefas colaborativas. A intervenção foi organizada em etapas articuladas: primeiramente, houve a revisão do conteúdo geográfico a ser trabalhado, seguida da apresentação das regras e da dinâmica da atividade aos estudantes. Os participantes foram divididos em equipes, e as tarefas envolveram a resolução de desafios com grau crescente de complexidade, com pontuação atribuída ao desempenho de cada grupo.

Ao longo da aplicação, o bolsista pesquisador atuou como mediador, observando o envolvimento dos alunos, registrando impressões e conduzindo discussões coletivas ao final de cada etapa. Os dados foram organizados a partir das observações anotadas em diário de campo, das falas dos estudantes durante as atividades e da análise da

participação nos debates promovidos em sala. O propósito foi estimular a participação ativa dos educandos e ampliar a interação durante as aulas de Geografia.

REFERENCIAL TEÓRICO

A discussão sobre metodologias ativas parte da ideia de que a aprendizagem se torna mais eficaz quando o estudante ocupa posição central no processo. Moran (2015) ressalta que as metodologias ativas são alternativas pedagógicas que colocam o aluno como protagonista, valorizando a experimentação, a reflexão e a colaboração. Nessa perspectiva, o professor deixa de ser o único detentor do saber e passa a atuar como mediador, criando condições para que os estudantes construam conhecimentos de forma autônoma e significativa.

A gamificação, por sua vez, integra esse campo como estratégia que emprega elementos característicos dos jogos como desafios, recompensas, pontuação, rankings e níveis de progressão em contextos que não são lúdicos, com o objetivo de promover engajamento e motivação. Li, Ma e Shi (2023), a partir de ampla meta-análise, demonstram que o uso consciente desses elementos produz impactos positivos nos resultados educacionais, indicando que a gamificação, quando bem planejada e aplicada, pode ser um recurso pedagógico potente para qualificar os processos de ensino e aprendizagem.

No ensino de Geografia, investigações recentes têm explorado as potencialidades da gamificação. Um estudo sobre o uso do jogo como ferramenta didática para trabalhar geopolítica no ensino médio indica que a gamificação se mostra um recurso motivador e facilitador, tornando a aprendizagem mais prazerosa e desafiadora, embora sua eficácia encontre limites na abordagem inicial de conceitos complexos, exigindo conhecimentos prévios dos alunos. Outra experiência realizada no PIBID, com o jogo Stop Disasters, mostrou que a mediação do jogo favoreceu a compreensão de conteúdos geográficos, estimulou habilidades de análise crítica, tomada de decisão e trabalho colaborativo.

Cabe destacar, no entanto, que a gamificação não é solução automática para os desafios educacionais. Paixão et al. (2025) alertam que a estratégia apresenta benefícios,

ISSN: 2358-8829

mas também limitações que precisam ser reconhecidas para evitar uso acrítico. A eficácia da gamificação depende de fatores como clareza dos objetivos de aprendizagem, coerência entre as mecânicas de jogo e o conteúdo disciplinar, uso de feedback formativo, integração curricular e formação docente adequada. Sem essas condições, a estratégia pode produzir ganhos passageiros, centrados apenas na novidade, ou reforçar lógicas competitivas que pouco contribuem para a aprendizagem significativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados observados após a aplicação da atividade gamificada revelaram maior engajamento dos alunos nas tarefas propostas. Durante os desafios, percebeu-se participação mais ativa dos estudantes, que se envolveram na resolução das atividades, discutiram estratégias em equipe e buscaram soluções para os problemas apresentados. Esse envolvimento contrastou com o comportamento observado em aulas de formato mais expositivo, nas quais a participação costuma ser menos expressiva.

A participação nos debates em sala também aumentou de forma perceptível. Ao término de cada etapa, promovia-se um momento de sistematização coletiva, no qual os estudantes eram convidados a explicar as estratégias adotadas, justificar as respostas e relacionar os desafios ao conteúdo geográfico estudado. Nesses momentos, observou-se maior disposição dos alunos para expor ideias e questionar os colegas, o que indica que a dinâmica lúdica criou um ambiente propício à argumentação e à reflexão sobre o conteúdo.

A interação entre os estudantes foi outro aspecto relevante. A organização em equipes e a necessidade de colaboração para resolver os desafios incentivaram a troca de conhecimentos entre os pares, promovendo um ambiente de cooperação que ultrapassou a simples competição. Estudantes que normalmente apresentavam participação discreta nas aulas expositivas mostraram maior envolvimento quando inseridos na dinâmica colaborativa, aspecto que reforça a compreensão de que a gamificação pode favorecer a inclusão de diferentes perfis discentes.

Tais achados dialogam com a literatura da área. A experiência com o jogo Stop Disasters no PIBID também evidenciou que a mediação do jogo estimulou habilidades de análise crítica, tomada de decisão e trabalho colaborativo, tornando o ensino de Geografia mais dinâmico e participativo. Da mesma forma, a pesquisa sobre gamificação no ensino de geopolítica destaca o caráter motivador e facilitador dessa estratégia, ressaltando seu potencial para tornar a aprendizagem mais prazerosa e desafiadora.

Ainda assim, é preciso reconhecer as limitações da experiência. A eficácia da gamificação, conforme alertam Paixão et al. (2025), não é universal nem automática, dependendo de condições como integração curricular, clareza de objetivos e mediação docente qualificada. No caso relatado, a atividade foi planejada de modo a articular os desafios aos conteúdos geográficos previamente trabalhados, mas não foi possível avaliar de forma sistemática os efeitos sobre o desempenho acadêmico dos estudantes, o que constitui uma lacuna a ser explorada em investigações futuras. Além disso, a novidade da proposta pode ter contribuído para o entusiasmo inicial observado, sendo necessário verificar a sustentabilidade do engajamento ao longo de intervenções mais prolongadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no âmbito do PIBID permitiu concluir que a gamificação pode se consolidar como uma abordagem ativa valiosa na educação geográfica e em suas interfaces interdisciplinares, contribuindo para tornar o ensino-aprendizagem mais envolvente e relevante no contexto escolar. Os resultados observados maior engajamento, participação mais ativa nos debates e ampliação da interação entre os estudantes sustentam a compreensão de que a estratégia tem potencial para ressignificar a experiência de aprendizagem nas aulas de Geografia.

No entanto, a análise também evidencia que esse potencial não está no uso indiscriminado de mecânicas de jogo, mas na integração criteriosa desses elementos ao planejamento pedagógico, articulando-os aos objetivos de aprendizagem, ao conteúdo disciplinar e à mediação docente. A gamificação não substitui fundamentos pedagógicos

sólidos; ao contrário, pode potencializá-los quando concebida como componente de um projeto educativo consistente.

Como desdobramento, recomenda-se a realização de investigações que examinem os efeitos da gamificação sobre a aprendizagem de conceitos geográficos específicos, com acompanhamento longitudinal e instrumentos sistemáticos de avaliação. Sugere-se, ainda, o aprofundamento de estudos sobre a formação docente para o uso de metodologias ativas, condição necessária para que propostas como a aqui relatada sejam implementadas com qualidade e intencionalidade.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias Ativas; Ensino de Geografia; PIBID.

REFERÊNCIAS

LI, Y.; MA, X.; SHI, Y. Gamification in educational contexts: a meta-analysis of its impact on student engagement and learning outcomes. **Computers & Education**, v. 195, 2023.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Org.). Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33.

PAIXÃO, R. et al. Gamificação educacional: benefícios, limitações e usos críticos. **Revista Brasileira de Educação**, v. 30, 2025.

SILVA, A. C.; SANTOS, M. R. O jogo como ferramenta didática no ensino de Geografia: abordagens para trabalhar a geopolítica em sala de aula. **Zenodo**, 2026. Disponível em: https://zenodo.org/records/20317970. Acesso em: 10 nov. 2026.

SOUZA, L. M.; OLIVEIRA, R. F. O jogo Stop Disasters como recurso didático no ensino de Geografia: uma experiência no PIBID. **Anais ENALIC**, 2025. Disponível em: https://ns1.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2025/. Acesso em: 10 nov. 2026.