

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA REGIÃO TOCANTINA DO MARANHÃO
PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES CAMINHOS DO SERTÃO
CURSO DE GEOGRAFIA LICENCIATURA

KEILA PEREIRA LUCENA MIRANDA
TANANDA SANTOS MACIEL COSTA

USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: ESTRATÉGIAS
DE ENSINO EM UMA TURMA DO 8º ANO FRENTE À AUSÊNCIA DO LIVRO
DIDÁTICO EM UMA ESCOLA DE AMARANTE-MA

KEILA PEREIRA LUCENA MIRANDA

TANANDA SANTOS MACIEL COSTA

**USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: ESTRATÉGIAS
DE ENSINO EM UMA TURMA DO 8º ANO FRENTE À AUSÊNCIA DO LIVRO
DIDÁTICO EM UMA ESCOLA DE AMARANTE-MA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Geografia Licenciatura, do Programa de
Formação de Professores Caminhos do Sertão, da
Universidade Estadual da Região Tocantina do
Maranhão - UEMASUL, como requisito para
obtenção de título de Licenciado em Geografia.

Orientador (a): Prof. Me. Kaio de Moura Silva.

M672u

Miranda, Keila Pereira Lucena

Uso de metodologias ativas no ensino de geografia: estratégias de ensino em uma turma do 8ª ano frente à ausência do livro didático em uma escola de Amarante - MA. / Keila Pereira Lucena Miranda, Tananda Santos Maciel Costa. – Amarante do Maranhão, MA, 2026.

30 f. ;il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Geografia) Programa de Formação de Professores Caminhos do Sertão – Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL, Imperatriz, MA, 2026.

1. Geografia - ensino. 2. Gamificação do ensino. 3. Metodologias ativas. I. Costa, Tananda Santos Maciel. II. Título.

CDU 91

KEILA PEREIRA LUCENA MIRANDA
TANANDA SANTOS MACIEL COSTA

**USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: ESTRATÉGIAS
DE ENSINO EM UMA TURMA DO 8º ANO FRENTE À AUSÊNCIA DO LIVRO
DIDÁTICO EM UMA ESCOLA DE AMARANTE-MA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Geografia Licenciatura, do Programa de
Formação de Professores Caminhos do Sertão, da
Universidade Estadual da Região Tocantina do
Maranhão - UEMASUL, como requisito para
obtenção de título de Licenciado em Geografia.

Orientador (a): Prof. Me. Kaio de Moura Silva.

APROVADAS EM: 02/06/2026

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **KAIO DE MOURA SILVA**
Data: 10/06/2026 16:49:41-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Kaio De Moura Silva

CCHSL/UEMASUL

Documento assinado digitalmente
 **RONALDO DOS SANTOS BARBOSA**
Data: 10/06/2026 16:39:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Ronaldo dos Santos Barbosa

Documento assinado digitalmente
 **JOSE ALENCAR VIANA DE ARAUJO**
Data: 10/06/2026 16:02:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. José Alencar Viana de Araújo

CCHSL/UEMASUL

“Dedicamos este trabalho a todos que acreditaram em nosso potencial, em especial aos familiares, que sempre demonstraram apoio e incentivo ao longo dessa jornada árdua, porém gratificante. Dedicamos também uma à outra pois foi uma jornada longa e de muitos desafios, mesmo assim seguimos juntas”.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, por nos permitir buscar essa formação, pois sem ele nada seria possível. A nossas famílias, por todo apoio, encorajamento e incentivo, nos fortaleceram para seguirmos em frente.

Agradecemos a UEMASUL, juntamente com a nossa prezada reitora Luciléia Ferreira Lopes Gonçalves e a nossa queridíssima coordenadora do Curso de Geografia Elza Ribeiro dos Santos Neta, pelo o excelente programa de formação, em colaboração com os professores que trilharam e somaram com nossa jornada, em especial ao professor Me. Kaio de Moura Silva, por transmitir conhecimento durante três estágios e ser nosso orientador de TCC, assim contribuindo de forma positiva na nossa vida acadêmica.

Agradecemos ainda, a Gestão do Colégio Militar Tiradentes XLI, Escola Dilson Funaro por nos receber, e sobretudo ao professor José Carlene Santos Marinho pela acolhida em sua turma e companheirismo durante nossa intervenção.

RESUMO

O uso de metodologias ativas no contexto da educação básica brasileira tem ganhado espaço no âmbito acadêmico, uma vez que existem realidades em que a falta de recursos, inclusive do livro didático, tem gerado dificuldades no processo de ensino aprendizagem. Nesse sentido, o presente Trabalho de Conclusão de Curso teve por objetivo analisar o uso de metodologias ativas, especialmente a gamificação, como alternativa pedagógica à ausência do livro didático nas aulas de Geografia de uma turma do 8º ano do Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro, em Amarante do Maranhão. A pesquisa, de natureza qualitativa, caracterizou-se como pesquisa-ação com estudo de caso. A intervenção pedagógica foi desenvolvida em oito encontros, utilizando jogos com fichas, plataformas digitais (Kahoot, Wordwall, Quizizz) e bingo de bandeiras. Os resultados demonstraram aumento significativo no engajamento, melhoria na colaboração entre os alunos, desenvolvimento da autonomia e evolução na compreensão dos conteúdos geográficos. Conclui-se que a gamificação constituiu uma estratégia eficaz para minimizar os impactos da falta do livro didático, promovendo aprendizagem significativa, protagonismo discente e práticas pedagógicas mais dinâmicas no ensino de Geografia.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Gamificação do ensino; Metodologias ativas; Geografia.

ABSTRACT

The use of active methodologies in the context of Brazilian primary and secondary education has been gaining ground in academic circles, given that there are situations where a lack of resources, including textbooks, has created difficulties in the teaching and learning process. In this regard, the aim of this Final Course Project was to analyse the use of active methodologies, particularly gamification, as a pedagogical alternative to the absence of textbooks in Geography lessons for an 8th-year class at Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro, in Amarante do Maranhão. The research, of a qualitative nature, was characterised as action research with a case study. The pedagogical intervention was carried out over eight sessions, using card games, digital platforms (Kahoot, Wordwall, Quizizz) and flag bingo. The results demonstrated a significant increase in engagement, improved collaboration among students, the development of autonomy and progress in the understanding of geographical content. It is concluded that gamification constituted an effective strategy for minimising the impacts of the lack of a textbook, promoting meaningful learning, student agency and more dynamic pedagogical practices in the teaching of Geography.

Palavras-chave: Teaching Geography; Gamification in education; Active teaching methods; Geography.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 METODOLOGIAS ATIVAS COMO ESTRATÉGIA FRENTE À AUSÊNCIA DO LIVRO DIDÁTICO.....	12
3 METODOLOGIA	16
4 PROPOSTA PEDAGÓGICA	18
4.1 DESENVOLVIMENTO DA INTERVENÇÃO.....	19
4.2 AVALIAÇÃO DA PROPOSTA E RESULTADOS OBSERVADOS	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS	29

1 INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo discutir a importância das metodologias ativas como alternativa pedagógica para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia diante da ausência do livro didático em escolas públicas. A temática surgiu a partir das observações realizadas durante o estágio supervisionado nos anos finais do Ensino Fundamental, em turmas do 8º ano do Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro, localizado no município de Amarante do Maranhão, onde foi constatada a inexistência desse recurso pedagógico fundamental, distribuído pelo Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD).

A falta do livro didático ocasiona diversas dificuldades no processo educativo, tais como, limitações no acompanhamento dos conteúdos, prejuízos à autonomia discente, redução das possibilidades de estudo fora do ambiente escolar e dificuldades na interpretação de gráficos, mapas e tabelas, recursos essenciais ao ensino de Geografia. Nesse contexto, o ensino torna-se excessivamente dependente da mediação do professor, o que compromete a participação ativa dos alunos e a construção do pensamento crítico. Diante dessa realidade, torna-se necessário buscar alternativas que possibilitem a reorganização do ensino e a melhoria da aprendizagem.

Nesse sentido, as metodologias ativas apresentam-se como estratégias pedagógicas eficazes, uma vez que colocam o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, promovendo maior engajamento, participação e autonomia. Dentre essas metodologias, destaca-se a gamificação que, utiliza elementos de jogos, como desafios, pontuações, missões e recompensas, como ferramentas didáticas capazes de tornar o ensino mais dinâmico, interativo e motivador. A inserção da gamificação no ambiente escolar mostra-se especialmente relevante no contexto atual, marcado pelo avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), que exercem forte influência sobre a forma como os estudantes aprendem e se relacionam com o conhecimento.

Diante do exposto, o problema de pesquisa que norteou este trabalho consistiu no seguinte questionamento: quais materiais e métodos podem ser utilizados nas aulas de Geografia em turmas do 8º ano do Ensino Fundamental como alternativa à falta do livro didático no Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro, em Amarante do Maranhão? A partir dessa problemática, tem-se como objetivo geral analisar estratégias de gamificação como alternativa pedagógica ao livro didático, visando o engajamento de alunos do 8º ano nas aulas de geografia no Colégio Militar Tiradentes XLI Dilson Funáro, Amarante – MA. Como

objetivos específicos, busca-se identificar os principais desafios do ensino de Geografia decorrentes da ausência do livro didático, analisar as potencialidades dos elementos de design de jogos como metodologia alternativa e implementar um projeto de ação pedagógico que utilize mecânicas de jogos para promover a autonomia e a participação dos estudantes.

Partiu-se da hipótese de que, em um contexto marcado por dificuldades estruturais e pedagógicas, como a ausência do livro didático, as metodologias ativas, em especial a gamificação, podem contribuir significativamente para o desenvolvimento integral dos alunos, possibilitando uma aprendizagem mais contextualizada, crítica e significativa. O uso de recursos tecnológicos e estratégias inovadoras não apenas supre a falta do material didático tradicional, como também favorece a construção do conhecimento de forma participativa e prazerosa.

A relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de repensar as práticas pedagógicas no ensino de Geografia, especialmente em escolas públicas que enfrentam limitações de recursos. Ao propor o uso de metodologias ativas como alternativa ao livro didático, este trabalho busca contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, oferecendo subsídios teóricos e práticos que possam auxiliar professores no planejamento de aulas mais dinâmicas e eficazes. Dessa forma, espera-se que a pesquisa contribua para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, promovendo maior engajamento, autonomia e criticidade por parte dos alunos.

2 METODOLOGIAS ATIVAS COMO ESTRATÉGIA FRENTE À AUSÊNCIA DO LIVRO DIDÁTICO

A presente fundamentação teórica tem como propósito discutir a importância do livro didático no ensino de Geografia, suas funções pedagógicas e as implicações de sua ausência na aprendizagem dos estudantes. Uma vez ausente, outros insumos devem ocupar o posto de ativo no processo de ensinar e aprender, como as metodologias ativas e a gamificação, enquanto abordagem pedagógica, complementa esse movimento ao utilizar elementos de jogos como desafios, pontuações, recompensas e narrativas para engajar os alunos no processo de aprendizagem.

O tema é abordado à luz dos autores Circe Maria Fernandes Bittencourt (1993) que enfatiza a importância do livro didático, Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD), política pública que desempenha o papel de promover os recursos necessários no espaço escolar, Helena Copetti Callai (2011) aborda a temática, o ensino de geografia, José Moran (2018) destaca metodologias ativas para aprimorar o ensino-aprendizagem, Lana de Sousa Cavalcanti (2003) ressalta a construção do conhecimento oportunizando a utilização de estratégias tal como a gamificação.

Bittencourt (1993) destaca que o livro didático é um dos instrumentos mais antigos da prática educativa, responsável por consolidar a cultura escolar e democratizar o acesso ao conhecimento. No campo das políticas públicas, o PNLD, coordenado pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), assegura a distribuição gratuita e estabelece critérios de qualidade para as obras, garantindo sua coerência com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018).

Já autores como Callai (2011) e Cavalcanti (2003) ressaltam que o ensino de Geografia exige recursos didáticos que permitam a compreensão de conceitos complexos, como espaço, lugar e território, favorecendo a formação crítica e cidadã dos estudantes. Diante desse contexto, são exploradas as contribuições das metodologias ativas e da gamificação, defendidas por Moran (2018) e Alves (2014), como alternativas pedagógicas que potencializam o engajamento e a aprendizagem, sobretudo em situações de ausência do livro didático.

O livro didático constitui um dos instrumentos mais antigos e persistentes da prática educativa brasileira. Desde o século XIX, ele tem desempenhado papel essencial na consolidação de uma cultura escolar e na difusão de saberes sistematizados, contribuindo para a democratização do acesso ao conhecimento (Bittencourt, 1993). Ao longo do tempo, o livro

didático consolidou-se como recurso fundamental para a organização do trabalho docente, funcionando como um mediador entre o currículo prescrito e a prática pedagógica efetiva.

Ausubel (2000) argumenta que a aprendizagem ocorre quando novos conteúdos podem ser relacionados de maneira organizada aos conhecimentos prévios do aluno e, nesse sentido, o livro didático fornece o suporte necessário para que o docente estruture situações de ensino que facilitem essa relação. Todavia, diante da ausência desse recurso no Colégio Militar Tiradentes XLI, a gamificação surge como a estratégia mediadora capaz de reorganizar esses conteúdos, servindo como apoio necessário para consolidar a aprendizagem significativa mencionada pelo autor.

No âmbito das políticas públicas, o PNLD, reforça a importância do livro didático como recurso essencial à educação básica brasileira. De acordo com o Guia do PNLD (FNDE, 2016, p. 10), o livro deve “favorecer a mediação do professor, articular conteúdos com metodologias diversificadas e garantir ao aluno condições de acompanhar e compreender os objetos de aprendizagem”.

O PNLD não apenas garante a distribuição gratuita de obras didáticas, mas também define critérios pedagógicos e gráficos para a seleção e avaliação desses materiais, buscando assegurar qualidade e coerência com as diretrizes curriculares nacionais e com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018).

O ensino de Geografia possui particularidades que tornam o livro didático ainda mais relevante. A Geografia trabalha com conceitos abstratos como espaço, território, paisagem e lugar que exigem o uso de representações visuais e cartográficas para serem compreendidos. Assim, o livro didático não apenas organiza conteúdos teóricos, mas integra mapas, gráficos, imagens de satélite e atividades que auxiliam o aluno a construir uma leitura espacial do mundo (Callai, 2011).

A BNCC reforça essa visão ao afirmar que o componente curricular de Geografia deve contribuir para que os estudantes “compreendam as relações entre sociedade e natureza, situando-se no tempo e no espaço e agindo de forma responsável e ética em relação ao meio ambiente e à coletividade” (Brasil, 2018, p. 360). Assim, o ensino não se limita a transmitir conteúdos, mas deve estimular a reflexão crítica e a consciência socioambiental.

A ausência ou a insuficiência do livro didático nas escolas representa uma barreira significativa para a efetivação do processo de ensino-aprendizagem, especialmente em disciplinas como a Geografia, que demandam materiais de apoio específicos, como mapas, gráficos e imagens. Quando o livro não está disponível em quantidade adequada ou quando sua adoção é descontinuada, o professor se vê diante do desafio de reorganizar todo o planejamento

pedagógico e produzir, de forma autônoma, recursos que supram essa carência (Silva; Fernandes; Garcia, 2023).

De acordo com Oliveira e Costa (2024, p. 82), “a falta do livro didático impõe ao professor a necessidade de improvisar, o que frequentemente resulta em práticas desarticuladas e pouco sistemáticas”. Esse cenário prejudica não apenas o trabalho docente, mas também a formação conceitual do aluno, que passa a ter contato fragmentado com os conteúdos. Em Geografia, isso se torna ainda mais evidente, pois a compreensão dos fenômenos espaciais exige continuidade, sequenciamento lógico e apoio visual para a consolidação de conceitos. Sem o livro didático, o estudante perde um guia estruturador de sua aprendizagem, dificultando o desenvolvimento de competências espaciais e cartográficas.

Em muitos contextos escolares, o livro didático é o único material que o estudante possui para estudar fora do ambiente escolar. Quando esse recurso não está disponível, o aluno tende a depender exclusivamente das aulas expositivas, o que limita sua capacidade de revisar, aprofundar e construir conhecimento de forma autônoma (Silva; Fernandes; Garcia, 2023). Em termos práticos, a ausência do livro didático reduz as oportunidades de aprendizagem ativa, tão necessárias para o desenvolvimento da criticidade e da leitura espacial do mundo.

Em síntese, essa ausência compromete a organização curricular, enfraquece o planejamento docente e limita a autonomia discente. Em Geografia, tal limitação assume caráter ainda mais crítico, pois restringe o contato dos alunos com linguagens específicas, fundamentais para a compreensão do espaço geográfico. A falta desse recurso não deve ser interpretada apenas como um problema de gestão escolar, mas como um fator que compromete o direito à aprendizagem plena e equitativa, previsto nas políticas educacionais brasileiras e defendido pelas diretrizes do PNLD (Carvalho, 2001).

O ensino de Geografia, historicamente associado à memorização de conteúdos e à utilização predominante do livro didático, tem sido desafiado pelas novas demandas educacionais e pela necessidade de desenvolver competências que preparem o aluno para compreender criticamente o espaço geográfico e suas transformações. Nesse contexto, as metodologias ativas e a gamificação surgem como estratégias inovadoras que buscam ressignificar o processo de ensino-aprendizagem, especialmente em situações em que há limitação de recursos didáticos convencionais (Soares, 2017).

Conforme Moran (2018, p. 15), “as metodologias ativas colocam o aluno como protagonista da sua aprendizagem, envolvendo-o em atividades práticas, colaborativas e reflexivas”. No ensino de Geografia, isso significa permitir que o estudante explore e interprete

o espaço vivido, compreenda as dinâmicas sociais e ambientais e construa conhecimentos de forma investigativa.

No ensino de Geografia a gamificação pode ser aplicada em atividades que envolvam mapas interativos, quizzes geográficos, simulações territoriais e projetos colaborativos, estimulando o raciocínio espacial e a resolução de problemas de forma lúdica e significativa. A integração entre metodologias ativas e gamificação potencializa a aprendizagem geográfica ao promover a participação ativa dos alunos e a contextualização dos conteúdos.

Para Cavalcanti (2003), a Geografia deve ser ensinada como um campo de investigação e reflexão sobre a realidade, e não apenas como um conjunto de informações. Dessa forma, quando o professor utiliza estratégias gamificadas dentro de metodologias ativas como sala de aula invertida, aprendizagem baseada em projetos ou trilhas de aprendizagem, ele estimula o aluno a observar, analisar e compreender o espaço geográfico de maneira crítica e prazerosa.

Além de promover maior engajamento, essas estratégias podem minimizar os efeitos da ausência do livro didático, uma vez que criam novas formas de acesso e construção do conhecimento. Callai (2005) defende que o ensino deve “ensinar a ler o mundo” e compreender as múltiplas relações entre sociedade e natureza. Nesse sentido, o uso de recursos digitais, jogos educativos e atividades interativas proporciona ao aluno experiências que substituem, complementam ou ampliam o conteúdo do livro didático, favorecendo uma aprendizagem significativa e interdisciplinar.

Portanto, o livro didático é indispensável como parte do saber, sendo muitas vezes o único recurso de estudo para alunos sem acesso à internet. Contudo, diante de sua ausência, a gamificação surge como um complemento pedagógico essencial. Ao unir o suporte físico (quando disponível) às dinâmicas lúdicas, é possível mediar o conhecimento geográfico de forma crítica e atraente, garantindo o engajamento e a aprendizagem, independentemente das limitações tecnológicas ou materiais da escola.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracterizou-se como pesquisa-ação, de natureza qualitativa, com abordagem descritiva e estudo de caso, tendo como objetivo analisar e implementar metodologias ativas, com ênfase na gamificação, como alternativa pedagógica à ausência do livro didático nas aulas de Geografia do 8º ano do Ensino Fundamental no Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro, em Amarante do Maranhão – MA. A escolha pela pesquisa-ação justifica-se pelo fato de que, além de observar e analisar a realidade, houve intervenção direta no contexto escolar por meio da aplicação de um Projeto de Intervenção Pedagógica, buscando contribuir de forma prática para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem (Gil, 2002).

Quanto ao tipo de pesquisa, classifica-se como descritiva, pois busca compreender e interpretar os impactos da ausência do livro didático no processo educativo, e como estudo de caso, por concentrar-se em uma realidade específica, envolvendo uma turma do 8º ano da referida instituição (Marconi; Lakatos, 2011).

O objeto de estudo consiste na utilização de metodologias ativas, especialmente a gamificação, como estratégia de apoio pedagógico diante da carência do livro didático. Parte-se da hipótese de que a aplicação dessas metodologias pode contribuir significativamente para o desenvolvimento da autonomia, do engajamento e da aprendizagem significativa dos estudantes, possibilitando uma visão mais ampla e contextualizada dos conteúdos geográficos.

O campo de pesquisa foi o Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro, instituição que atende aproximadamente 800 alunos nos turnos matutino e vespertino dos anos finais do Ensino Fundamental, no turno vespertino. A população estudada compreende uma turma do 8º ano, composta por 30 alunos, além do professor regente da disciplina de Geografia, que atua em quatro turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, sendo duas do 8º ano e duas do 9º ano, cada uma com cerca de 30 alunos e das pesquisadoras responsáveis pela execução do projeto.

No que se refere aos procedimentos de coleta de dados, foram utilizadas a observação direta em sala de aula, com o intuito de identificar as dificuldades enfrentadas pelo professor e pelos alunos em decorrência da ausência do livro didático, registros fotográficos, para documentar a estrutura física da escola, os recursos pedagógicos disponíveis e a participação dos estudantes antes, durante e após a intervenção, análise documental e bibliográfica, fundamentada em livros, artigos científicos e documentos oficiais que embasam a temática e registros descritivos e reflexivos realizados ao longo de todo o processo de aplicação do projeto.

Os métodos de análise adotados foram qualitativos, baseados na interpretação dos dados obtidos por meio das observações, registros e reflexões produzidas durante a intervenção pedagógica. A análise considerou o nível de engajamento dos alunos, a participação nas atividades propostas, a interação em sala de aula e a compreensão dos conteúdos trabalhados por meio das estratégias gamificadas.

A ação desenvolvida ocorreu em etapas organizadas, iniciando-se com o contato com a escola e a observação do contexto estrutural e pedagógico, seguida do diagnóstico das necessidades da turma. Posteriormente, estruturou-se o Projeto de Intervenção Pedagógica, fundamentado na utilização de jogos confeccionados com materiais simples, como cartolina para jogos da memória e quadrinhos, bem como no uso de plataformas digitais como Kahoot, Wordwall e Quizizz. As atividades foram aplicadas de forma individual, em duplas e em grupos, buscando estimular a participação ativa dos estudantes.

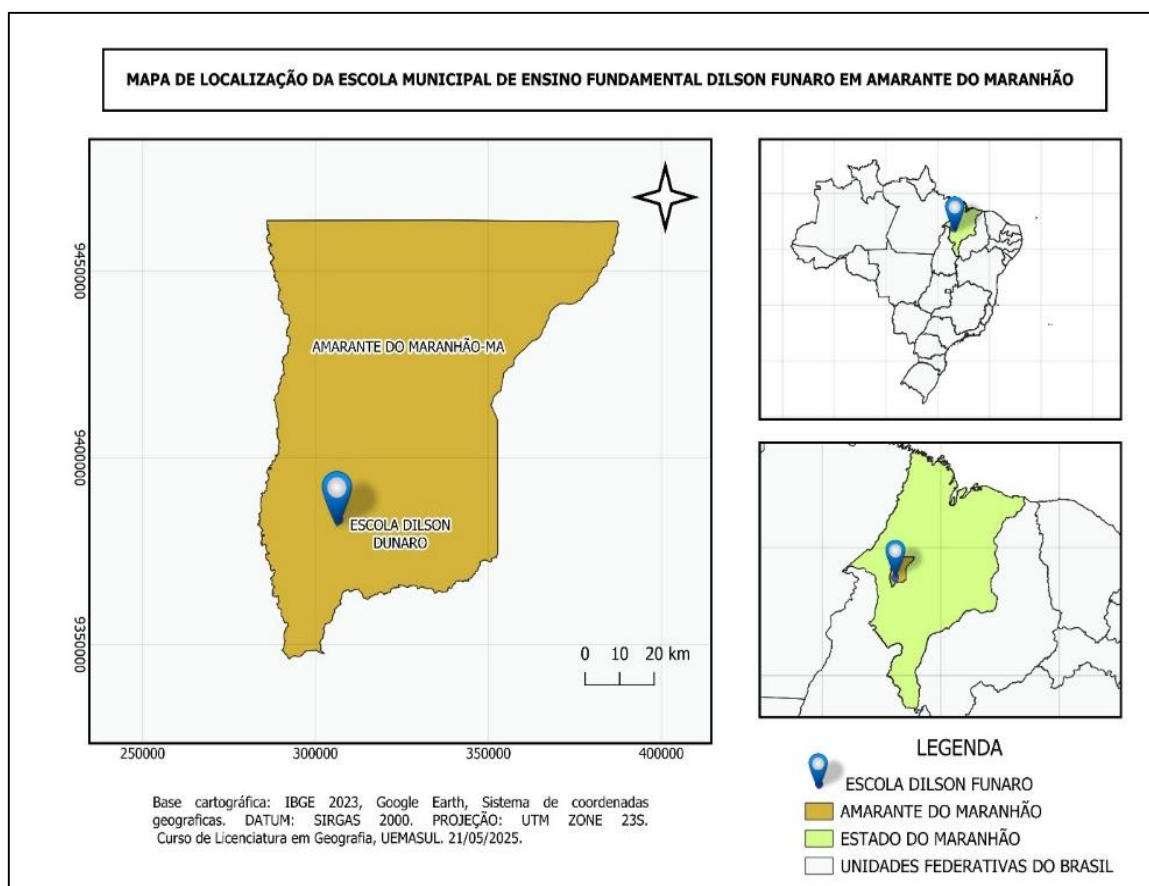
Após cada aplicação, realizou-se uma avaliação reflexiva dos resultados, verificando se os objetivos propostos foram alcançados e se houve necessidade de ajustes nas estratégias utilizadas. Os instrumentos de coleta de dados encontram-se mencionados no corpo do trabalho e, quando necessário, remetem aos apêndices ao final do estudo.

Dessa forma, a metodologia adotada possibilitou a análise da problemática relacionada à ausência do livro didático e a implementação de estratégias concretas voltadas ao aprimoramento do ensino de Geografia, promovendo um ambiente mais participativo, dinâmico e significativo para os alunos.

4 PROPOSTA PEDAGÓGICA

A proposta pedagógica foi elaborada a partir das observações realizadas no Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro (figura 1), durante as aulas de Geografia do 8º ano do Ensino Fundamental. No contexto analisado, constatou-se a ausência do livro didático como um entrave ao desenvolvimento das aulas, comprometendo o acompanhamento dos conteúdos, a autonomia dos estudantes e a diversificação das estratégias pedagógicas. Diante dessa realidade, organizou-se uma intervenção baseada em metodologias ativas, com ênfase na gamificação, como alternativa para tornar o ensino de Geografia mais dinâmico, participativo e significativo.

Figura 1: Localização do Colégio Militar Tiradentes XLI, Escola Dilson Funaro em Amarante – MA.



Fonte: autoras, 2026.

O planejamento da proposta pedagógica foi estruturado a partir das necessidades identificadas durante a observação da turma. Considerando a ausência do livro didático, buscou-se elaborar atividades acessíveis, interativas e compatíveis com os recursos disponíveis na escola. Para isso, foram utilizados jogos confeccionados com materiais simples, como cartolina e fichas, além de plataformas digitais como Kahoot, Wordwall e Quizizz, com o objetivo de revisar conteúdos, estimular a participação e favorecer a aprendizagem de forma lúdica. As atividades foram organizadas em momentos individuais, em duplas e em grupos, de modo a ampliar a interação entre os estudantes e fortalecer o protagonismo discente.

4.1 Desenvolvimento da intervenção

Antes do início das atividades com os alunos, as pesquisadoras realizaram uma conversa inicial com o professor regente da disciplina de Geografia da instituição. Nesse primeiro contato, foram apresentados os objetivos da pesquisa, a proposta de intervenção baseada em metodologias ativas e gamificação, bem como a justificativa de se trabalhar com a turma do 8º ano diante da ausência do livro didático.

O professor foi extremamente receptivo, demonstrando interesse imediato pela abordagem proposta. Ele apoiou integralmente a execução do projeto, disponibilizou a sala e os horários necessários, e manifestou entusiasmo ao afirmar que, após o término da intervenção, pretende replicar as estratégias gamificadas em suas próprias aulas, adaptando-as à realidade de outras turmas. Essa acolhida positiva foi fundamental para o andamento da pesquisa e reforçou a relevância prática do estudo desenvolvido.

A intervenção foi organizada em oito encontros, iniciando no dia 20 de fevereiro de 2026 até o dia 20 de março de 2026, distribuídos ao longo de quatro semanas, com duas aulas semanais de 45 minutos cada. A turma na qual foram realizadas as atividades, era formada por 30 alunos (8º ano do Ensino Fundamental). A estrutura de cada encontro, ou seja, a explicação e aplicação, foi padronizada para garantir consistência metodológica. Dessa forma, no primeiro encontro da semana de realização das atividades referentes a proposta pedagógica, foi realizada a apresentação dos jogos educativos de plataformas digitais como Kahoot, Wordwall e Quizizz, bem como os de formato em mídia física.

No segundo encontro, ocorreu o uso de atividades gamificadas de forma prática, a partir da participação da turma. Destaca-se as expressões de entusiasmo dos estudantes que passaram a identificar-se com a atividade proposta. O professor regente, ao observar a dinâmica das atividades, demonstrou interesse em aprofundar seus conhecimentos acerca de recursos

metodológicos, sentindo-se motivado a buscar novos modelos didáticos e a adaptá-los para utilização em outras disciplinas (Matos; Coutinho, 2024).

Nesse sentido, para melhor representação das atividades realizadas durante o desenvolvimento da proposta pedagógica, o quadro apresentado a seguir tem por objetivo descrever cada momento promovido na turma. Vale ressaltar que, o trabalho realizado foi pautado no conjunto de habilidades que são propostas pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC, para o 8º ano do ensino fundamental (anos finais).

Quadro 1: Cronograma e descrição das atividades realizadas

Encontro	Semana	Conteúdo	Descrição da atividade	Objetivo específico	Habilidade da BNCC
1	1º semana (dia 1)	Introdução - regionalização brasileira, dinâmica populacional, lugar, território e paisagem.	Roda de conversa para levantar conhecimentos prévios. Apresentação do Jogo Educativo com Fichas (perguntas e respostas sobre regionalização, população, lugar e território). Explicação das regras e formação das duplas.	Identificar o nível inicial dos alunos e introduzir a gamificação como ferramenta de aprendizagem.	(EF08GE01) (EF08GE08) (EF08GE10)
2	1º semana (dia 2)	Jogo educativo com fichas - Lugar, território, paisagem; regionalização do Brasil; dinâmica populacional.	Aplicação do jogo em duplas (associar pergunta à resposta correta em 15 minutos). Correção coletiva e contabilização de pontos.	Estimular a memorização e a associação de conceitos geográficos de forma lúdica e colaborativa.	(EF08GE01) (EF08GE08) (EF08GE10)
3	2º semana (dia 1)	Plataforma Kahoot (quiz) - Regionalização do Brasil (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste, Sul).	Explicação do funcionamento do quiz interativo. Organização da turma em grupos (devido à limitação de dispositivos). Definição dos nomes dos grupos e preparação para a competição.	Apresentar uma ferramenta digital dinâmica e preparar os alunos para a revisão de conteúdo de forma competitiva e saudável.	(EF08GE10)
4	2º semana (dia 2)	Plataforma Kahoot (quiz) - Regionalização do Brasil (aspectos físicos, humanos, econômicos e culturais).	Aplicação do quiz com 15 perguntas sobre a regionalização do Brasil (aspectos físicos e humanos). Ranking em tempo real. Correção comentada das questões.	Revisar o conteúdo de forma interativa, promovendo engajamento e identificando dificuldades de aprendizagem.	(EF08GE10)

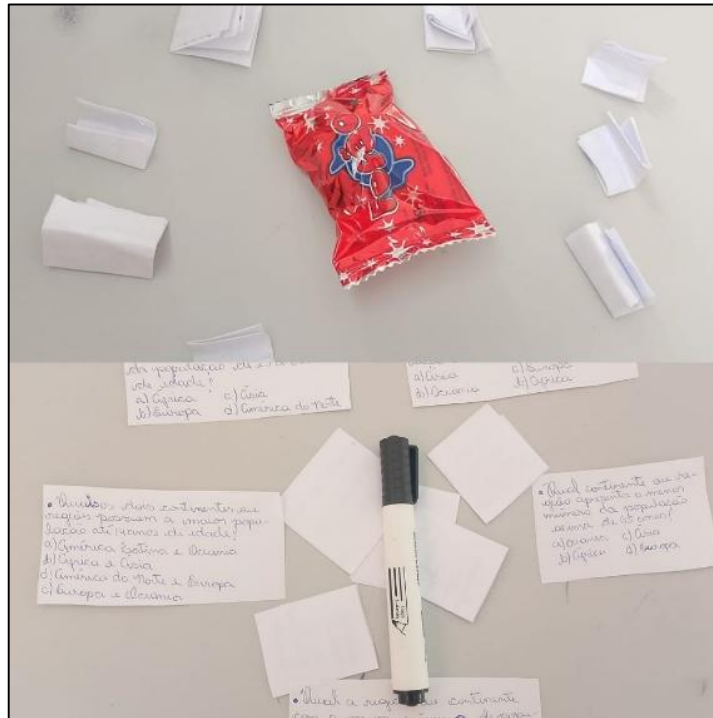
5	3ª semana (dia 1)	Plataforma Wordwall (roleta de perguntas) - Conceitos geográficos (lugar, território); cartografia; dinâmica populacional; regiões brasileiras.	Apresentação da roleta de perguntas com seis categorias (ex.: conceitos, mapas, regiões). Explicação da dinâmica de ganhar pontos. Sorteio simulado para demonstrar o funcionamento.	Introduzir um elemento de imprevisibilidade e estratégia para manter a atenção e o interesse da turma.	(EF08GE01) (EF08GE08) (EF08GE10) (EF08GE18)
6	3ª semana (dia 2)	Plataforma Wordwall (Roleta de perguntas) - Conceitos de lugar e território; diferença entre fronteira natural e artificial; indicadores sociais.	Aplicação da dinâmica da roleta. Cada grupo gira a roleta e responde a uma pergunta da categoria sorteada. Sistema de ganhar pontos em caso de erro.	Consolidar o conhecimento de forma rápida, estimulando o raciocínio lógico e a participação de todos os grupos.	(EF08GE01) (EF08GE08) (EF08GE10) (EF08GE18)
7	4ª semana (dia 1)	Bingo das bandeiras - Identidade territorial; bandeiras dos países da América do Sul.	Explicação do bingo diferente: sorteio de descrições geográficas (ex.: "país das cataratas do Iguaçu") para marcar a bandeira correspondente na cartela. Distribuição das cartelas e do milho.	Associar símbolos (bandeiras) a conhecimentos geográficos, trabalhando identidade territorial de forma inovadora.	(EF08GE20)
8	4ª semana (dia 2)	Bingo das bandeiras - Identidade territorial; aspectos culturais e políticos dos países sul-americanos.	Aplicação de três rodadas do bingo. Premiação simbólica para os vencedores. Roda de conversa final para avaliar toda a intervenção e coletar os relatos dos alunos.	Avaliar a aprendizagem global e celebrar o protagonismo dos alunos, minimizando o impacto da ausência do livro didático.	(EF08GE20)

Fonte: autoras, 2026.

Destarte, a primeira atividade gamificada ocorreu a partir do uso do Jogo educativo com fichas, trata-se de um jogo que consiste em pequenos papéis cortados, onde um estava a pergunta e quem encontrasse a resposta primeiro ganhava, consistia em dois integrantes de cada grupo, um ficava responsável por chegar primeiro no e pegar o pincel e o outro de encontrar a resposta certa, a formação das duplas ocorreu sem resistência, e a aplicação do jogo de fichas revelou-se um momento marcante, no qual a energia positiva e o envolvimento genuíno

evidenciaram o potencial da gamificação. Assim sendo, a figura apresentada a seguir, apresenta algumas fichas que fizeram parte das utilizadas durante a aula.

Figura 2: Jogo Educativo com Fichas



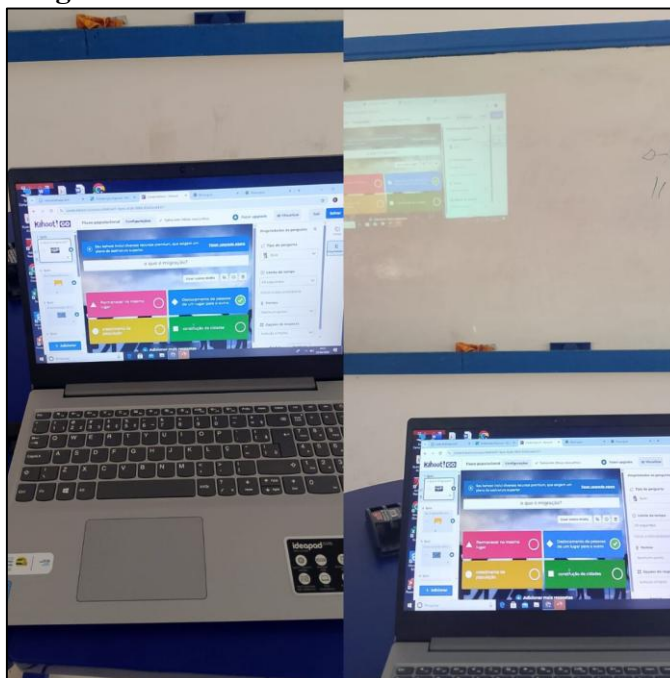
Fonte: autoras, 2026

Souza (2025) ressalta que, a memória pode ser uma importante ferramenta aplicada no ensino de geografia, sobretudo quando integrada a recursos digitais educativos que exigem associação de conceitos. Ao trabalhar com os objetos de conhecimento, a atividade estimulou a retenção de informações de forma lúdica e colaborativa, comprovando que estratégias baseadas na memória, quando bem estruturadas, contribuem significativamente para a aprendizagem significativa dos estudantes. Para Moran (2018) as metodologias ativas são importantes, sobretudo, quando as metodologias ativas colocam o aluno como protagonista de sua aprendizagem, o que se confirmou quando os alunos estudaram em casa por conta própria, mesmo na ausência do livro didático.

Nessa linha, o terceiro encontro foi marcado pela utilização do Kahoot, ferramenta digital que promove funcionamento integral da turma, sobretudo, com um quiz de perguntas para marcar a correta, a figura a seguir destacar o layout de construção de questões na referida plataforma. Os objetos de conhecimento trabalhados consistiram na organização da regionalização do Brasil. Destaca-se, a importância da realização de competições no processo

de ensino aprendizagem, tendo em vista que prepara os estudantes para o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida em sociedade.

Figura 3: Interface da Plataforma Kahoot – 2026



Fonte: autoras, 2026.

A competição saudável e a dinâmica rápida prenderam a atenção dos estudantes, que pediram para jogar novamente em casa, comprovando que a estratégia transcendeu o ambiente escolar. Segundo Cavalcanti (2003), a Geografia deve ser ensinada como um campo de investigação sobre a realidade, e não apenas como transmissão de informações, o que se evidenciou quando alunos introvertidos, que normalmente não participavam, acertaram perguntas difíceis e tornaram-se protagonistas.

Nessa perspectiva, outra importante ferramenta digital que tem potencial em sala de aula, trata-se do Wordwall que promove a interação entre os grupos onde cada grupo gira a roleta e responde a pergunta que cair, referida ferramenta foi utilizada em dois encontros, com destaque para os objetos de conhecimentos sobre os conceitos de lugar e território, diferença entre fronteira natural e artificial, indicadores sociais. A partir do Wordwall, uma série de formatos de atividades podem ser desenvolvidos, tais como caça-palavras, Quiz interativo, pac man educativo, roleta de perguntas (utilizada durante a intervenção pedagógica), dentre outras possibilidades, como apresentado na figura a seguir.

Figura 4: Interface da Plataforma Wordwall – 2026



Fonte: autoras, 2026.

A utilização das plataformas Kahoot e Wordwall durante a intervenção pedagógica produziu efeitos positivos perceptíveis no comportamento e na dinâmica da turma. A observação direta realizada pelas pesquisadoras permitiu identificar um aumento significativo na interação dos estudantes. Durante as atividades com o Kahoot, os alunos, passaram a discutir as alternativas das questões, justificar suas escolhas e comemorar os acertos, o que não ocorria com a mesma intensidade nas aulas expositivas anteriores. Já com o Wordwall, foi observado que a imprevisibilidade da ferramenta manteve a atenção da turma de forma contínua, estimulando mesmo os alunos mais introvertidos a participarem voluntariamente. A competição saudável e o formato lúdico das plataformas contribuíram para que os estudantes se sentissem mais à vontade para errar e aprender coletivamente, ampliando o engajamento e a colaboração em sala de aula.

Apesar do potencial do uso de ferramentas digitais, vale ressaltar que atividades realizadas em sala de aula a partir do uso de mídia física, possuem relevância no processo de ensino aprendizagem, sobretudo, pelo fato das limitações estruturais que faz parte da realidade de muitas escolas. Conforto et al (2018, p.99) revelam que “a educação não evoluiu para acompanhar as necessidades do mundo contemporâneo, produzido por relações globalizadas e por tecnologias radicalmente transformadoras”.

Assim sendo, destaca-se a utilização do Bingo das bandeiras (uma adaptação do jogo do bingo para finalidade pedagógica). Para tanto, foram organizadas cartelas com os países da

América do Sul, partir disso o jogo ocorreu por meio do sorteio de papéis correspondentes a cada país; quando o país sorteado estava presente na cartela de um grupo, este o marcava, e o grupo que primeiro preenchesse completamente sua cartela era contemplado com uma premiação, a figura a seguir apresenta alguma das cartelas utilizadas, vale ressaltar que trata-se de uma atividade que a premiação pode deixar ainda mais divertido o momento.

Figura 5: Bingo das Bandeiras – 2026



Fonte: autoras, 2026.

As pesquisadoras observaram uma evolução clara ao longo das três rodadas, onde na primeira, os alunos demoravam a encontrar as bandeiras; na terceira, já as identificavam quase instantaneamente. Como destaca Callai (2011), o ensino de Geografia deve contribuir para a formação crítica e cidadã do estudante, e a autoestima elevada dos alunos ao final da intervenção confirmou que a gamificação contornou a ausência do livro didático com criatividade, afeto e metodologias ativas.

4.2 Avaliação da proposta e resultados observados

A avaliação da proposta foi realizada de forma contínua e qualitativa, considerando o engajamento, a participação, a interação entre os alunos e a compreensão dos conteúdos geográficos demonstrada ao longo das atividades. Os resultados observados foram extremamente positivos e evidenciaram o potencial das metodologias ativas para minimizar os impactos da ausência do livro didático.

Primeiramente, registrou-se um aumento significativo no engajamento da turma. Nas aulas expositivas anteriores à intervenção, a participação voluntária dos alunos nas discussões era restrita a uma minoria da turma. Durante as atividades gamificadas, observou-se que a maioria dos estudantes passou a contribuir ativamente, inclusive aqueles que usualmente permaneciam em silêncio.

Em seguida, a interação e a colaboração entre os estudantes foram intensamente estimuladas. No jogo de fichas e no Kahoot, os grupos passaram a discutir as alternativas, justificar suas escolhas e até mesmo consultar anotações anteriores. Essa dinâmica colaborativa, por si só, funcionou como uma estratégia de estudo coletivo que compensou, em parte, a falta de um material de referência comum.

Observou-se, também, uma melhora na autonomia dos alunos. Diante da ausência do livro didático, muitos passaram a produzir seus próprios resumos, desenhos e mapas mentais a partir das informações apresentadas nos jogos e quizzes. Ao final da intervenção, os cadernos da turma apresentavam organização e riqueza de detalhes que não eram perceptíveis no diagnóstico inicial.

Por fim, a compreensão dos conteúdos geográficos foi avaliada por meio da comparação entre o desempenho dos alunos no primeiro jogo de fichas, que revelou conhecimentos prévios limitados, e os resultados obtidos nas atividades finais, nos quais se verificou uma evolução substancial na apropriação dos conceitos trabalhados, indicando que a gamificação, mesmo sem o suporte do livro didático, foi capaz de promover aprendizagem significativa.

Cabe ressaltar, contudo, algumas dificuldades enfrentadas. A principal delas foi a limitação de acesso à internet e a dispositivos móveis. Para contorná-la, optou-se pelo trabalho em grupos e pelo uso do projetor da escola como tela principal. Além disso, o tempo reduzido de 45 minutos por aula exigiu um planejamento minucioso para que as atividades pudessem ser iniciadas e concluídas dentro do período letivo.

Em síntese, a avaliação da proposta confirma a hipótese inicial de que as metodologias ativas, especialmente a gamificação, constituem uma alternativa pedagógica viável e eficaz diante da ausência do livro didático. As estratégias aplicadas não apenas suprimiram, em grande medida, a falta desse recurso, como também promoveram maior engajamento, colaboração e autonomia, contribuindo para um ensino de Geografia mais dinâmico e alinhado às necessidades dos estudantes do 8º ano.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos objetivos e na hipótese elaborados para o desenvolvimento desta pesquisa, conclui-se que as metodologias ativas, com ênfase na gamificação, constituem uma alternativa pedagógica viável e eficaz diante da ausência do livro didático nas aulas de Geografia do 8º ano do Colégio Militar Tiradentes XLI – Escola Dilson Funaro, em Amarante do Maranhão. O objetivo geral de analisar estratégias de gamificação foi alcançado, assim como os objetivos específicos de identificar os desafios decorrentes da falta do livro didático, analisar as potencialidades dos elementos de jogos e implementar um projeto de ação pedagógica. A hipótese inicial de que a gamificação poderia contribuir para o desenvolvimento da autonomia, do engajamento e da aprendizagem significativa dos estudantes foi confirmada pelos resultados obtidos.

Diante dos fatos apurados e discutidos ao longo da pesquisa, propõem-se as seguintes medidas: a) que a escola considere a inserção da gamificação como prática pedagógica regular, mesmo quando o livro didático estiver disponível; b) que os professores sejam incentivados a participar de formações continuadas sobre metodologias ativas; c) que a gestão escolar viabilize o acesso a recursos mínimos, como projetor multimídia e acesso à internet, para potencializar as estratégias gamificadas e d) que os professores planejem atividades que combinem recursos digitais e materiais confeccionados manualmente, garantindo a inclusão de todos os alunos, independentemente do acesso à tecnologia.

Como problemas ao longo do processo, destacam-se a limitação de acesso à internet e a dispositivos móveis por parte dos alunos, bem como o tempo reduzido de 45 minutos por aula, que exigiu planejamento minucioso para a execução das atividades. Tais problemas foram contornados com o trabalho em grupos e o uso do projetor da escola como tela principal. Para pesquisas futuras, prevê-se que os resultados aqui alcançados possam ser ampliados para outras turmas e níveis de ensino, bem como testados em contextos com maior disponibilidade tecnológica, incluindo o uso de realidade aumentada e aplicativos educacionais mais avançados. Recomenda-se, ainda, a realização de estudos longitudinais que acompanhem o desempenho dos alunos ao longo de um bimestre ou semestre letivo, a fim de verificar a permanência dos ganhos de aprendizagem alcançados por meio da gamificação.

Por fim, destaca-se que a experiência de desenvolver esta pesquisa foi extremamente proveitosa, pois proporcionou às pesquisadoras um significativo aprendizado no que se refere à linguagem acadêmica, à escrita científica e à articulação entre teoria e prática. A imersão no ambiente escolar, a aplicação das metodologias ativas e a análise dos resultados contribuíram

para a formação docente das autoras, fortalecendo a compreensão de que o fazer pedagógico, quando embasado teoricamente e aliado à criatividade, pode superar desafios estruturais como a ausência do livro didático. Assim, considera-se que o saldo da pesquisa é positivo, reafirmando a importância do Trabalho de Conclusão de Curso como momento ímpar de amadurecimento intelectual e profissional na trajetória acadêmica.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V.C. **Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria. Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, p. 300, 2014.

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva.** Lisboa: Plátano, 2000.

BITTENCOURT, C. M. F. **O livro didático e o conhecimento histórico.** São Paulo: Contexto, 1993.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular. Educação Básica.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 28 out. 2025.

CALLAI, H. C. **O conhecimento geográfico e a formação do professor de geografia.** Ijuí: Unijuí, 2011.

CALLAI, Helena Copetti. **Ensinar Geografia: o desafio da totalidade-mundo.** In: CASTROGIOVANNI, A. C. (org.). **Ensinar Geografia: práticas e textualizações no cotidiano.** 7. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005.

CARVALHO, Antônio Alfredo Teles de. **Josué de Castro na perspectiva da Geografia Brasileira – 1934/1956: uma contribuição à historiografia do pensamento geográfico nacional.** 2001. 179 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Recife, 2001.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos.** 16. ed. Campinas: Papirus, 2003.

CONFORTO, Debora et al. Pensamento computacional na educação básica: interface tecnológica na construção de competências do século XXI. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 1, n. 1, 2018.

FNDE. **Política Nacional do Livro Didático.** Brasília: MEC, 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

MATOS, Cristiano Castro de; COUTINHO, Diogenes José Gusmão. Desafios educacionais: a resistência do professor às novas tecnologias e a necessidade de capacitação. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação.** São Paulo, v.10. n.05, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13181/6856>. Acesso em: 29 abr. 2026.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

OLIVEIRA, R.; COSTA, L. **O papel do livro didático no ensino de Geografia**. Revista Terra Livre, v. 40, n. 1, p. 77–95, 2024.

SILVA, Anne Karine Muniz da; FERNANDES, Adelgise Silva Moreno; GARCIA, Maria de Fátima. **O livro didático e a prática docente: verificando a aprendizagem significativa no 4º ano do ensino fundamental**. In: Congresso Nacional De Educação – Conedu, 3., 2023, João Pessoa: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br>. Acesso em: 28. out. 2025.

SOUZA, Rafael Rodrigues Sobreira de. **A memória como ferramenta didática aplicada ao ensino de geografia**. Brasília – DF. 2025. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2025/TRABALHO_COMPLETO_EV224_ID8548_TB1642_20112025191550.pdf. Acesso em: 29 abr. 2026.