



RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID/GEOGRAFIA/UFS: APLICANDO A OFICINA “QUEM SOU EU DA GLOBALIZAÇÃO?” NO ENSINO DE GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO DO CENTRO DE EXCELÊNCIA BARÃO DE MAUÁ

Erick Ruan Francisco Correia¹

Lucas Rodrigo Moreira²

Simone Neves Cunha³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo relatar a experiência vivida na aplicação de uma oficina pedagógica intitulada “Quem sou eu? Da Globalização” com os alunos da 3ª Série A do Centro de Excelência Barão de Mauá. A atividade adotada buscou transmitir e aprimorar os conhecimentos na temática globalização, promovendo a aprendizagem de forma dinâmica e descontraída por meio de recursos didáticos como cartolina, quadro branco e marcadores. Os participantes foram organizados em grupos e, a partir de dicas, tentaram identificar empresas e os países de origem, acumulando pontos conforme a precisão das respostas. O objetivo central foi favorecer a compreensão da globalização como um fenômeno presente no cotidiano, estimulando reflexões sobre suas implicações e incentivando o reconhecimento da inserção dos indivíduos nesse sistema. O referencial teórico-metodológico fundamentou-se em práticas pedagógicas participativas, visando à integração entre teoria e prática por meio de atividades lúdicas que reforçam o aprendizado. A avaliação ocorreu de forma contínua durante toda a oficina, contemplando a revisão do conteúdo previamente estudado e a verificação da compreensão dos participantes, associada à dinâmica aplicada. O embasamento teórico foi fundamentado nas metodologias ativas da aprendizagem que promovem maior protagonismo e engajamento dos estudantes. Como resultado, observou-se o engajamento ativo dos alunos, a ampliação de seus conhecimentos sobre a temática e a consolidação dos saberes tanto escolares quanto do cotidiano. A oficina demonstrou potencial para favorecer a construção crítica do entendimento acerca da globalização e para estimular a aplicação prática do conteúdo no dia a dia.

Palavras-chave: Globalização, Metodologias Ativas, Prática Pedagógica.

¹ Graduando do Curso de Geografia, UFS, ericktrabalho24@gmail.com

² Graduando do Curso de Geografia, UFS, lucasrodrigomoreira16@gmail.com

³ Mestra em Ensino das Ciências Ambientais, UFS. Profª do CEBM/SEDUC/SE nevesimone@yahoo.com.br





INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo relatar a experiência vivenciada pelos alunos Erick Ruan Francisco Correia e Lucas Rodrigo Moreira no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), edital 2022-2024, vinculado à Universidade Federal de Sergipe, Campus São Cristóvão, e realizada no Centro de Excelência Barão de Mauá, na turma da 3ª Série A, do Ensino Médio em tempo integral. A referida experiência correspondeu à aplicação da oficina “Quem sou Eu da Globalização?” integrada à prática da metodologia ativa, sob a supervisão da professora Simone Neves Cunha e a coordenação de núcleo, na época, da professora doutora Renata Azambuja.

A proposta dessa oficina pedagógica surgiu da intenção de tornar a revisão do conteúdo abordado, pela professora regente da turma, uma atividade lúdica focada na aprendizagem significativa e no protagonismo do aluno. Assim, a oficina teve como objetivo colocar em prática o assunto estudado — a Globalização —, para que os alunos compreendessem de forma mais clara e acessível como estamos inseridos em um mundo onde produtos e empresas se tornaram globais.

Quase tudo o que consumimos atualmente é oriundo da circulação de mercadorias do mundo globalizado. Assim como os meios de comunicação se tornaram mais rápidos, o transporte de pessoas e de mercadorias também evoluiu, permitindo o fluxo ágil de produtos entre nações. As mercadorias, antes restritas aos países de origem, agora são mundializadas, especialmente aquelas provenientes de países europeus, dos Estados Unidos e de nações asiáticas, como China e Japão.

Essa oficina foi desenvolvida com base nas metodologias ativas, que segundo Moran (2018) trata-se de uma abordagem pedagógica na qual os alunos são protagonistas do processo de construção do conhecimento, enquanto nós, professores, atuamos como mediadores e facilitadores da dinâmica educativa.

Dessa forma, em vez de apenas receberem o conteúdo de forma passiva, como meros receptores, os alunos foram incentivados a pensar sobre o tema apresentado, que foi trabalhado em formato de jogo. A proposta buscou estimular a reflexão crítica a respeito da Globalização, promovendo um aprendizado mais significativo e participativo.





Segundo Moran (2018) “os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima do real.” (Moran, 2018, p.21)

Esta experiência da aplicação da oficina tornou evidente a eficácia da abordagem através das metodologias ativas como uma forma de diversificar o processo de ensino e torná-lo mais atrativo aos estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Como professor, poder superar as barreiras do conhecimento e poder auxiliar um maior quantitativo de estudantes em suas jornadas, é além de engrandecedor, nosso principal objetivo, por isso pregamos a mudança de atitude do professor em sala, fugindo do ensino mnemônico, tradicional, opressor e bancário.

Paulo Freire em seu livro intitulado “Pedagogia do Oprimido” (1987) traz esse conceito de educação bancária, criticando essa visão tradicional de que só o professor é detentor de conhecimento, de que a educação deve ser unilateral, e seguindo o mesmo padrão, com cadeiras enfileiradas, os alunos sentados em silêncio absoluto, sendo somente perturbado pelo eco da voz do professor.

Em lugar de comunicar-se, o educador faz “comunicados” e depósitos que os educandos, meras incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. Eis aí a concepção “bancária” da educação, em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los. (Freire, 1987, pág. 33)

Freire critica essa visão e essa metodologia, ele entende que perpetuar essas ações é o mesmo que repetir o ciclo de opressão, de uma educação que silencia ao invés de dar voz, onde o aluno não tem o seu conhecimento valorizado e nem mesmo a liberdade de se expressar enquanto agente ativo no processo de sua própria formação.

Portanto, é fundamental que enquanto no exercício da docência, sejamos capazes de construir uma prática de ensino, que valorize os saberes do professor, mas também do aluno, é somente assim que podemos alcançar uma educação de qualidade com uma construção de conhecimento mais significativa, fugindo desses padrões mnemônicos, engessados e opressores, precisamos ser professores revolucionários, assim como Freire cita:





Desta maneira, o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os “argumentos de autoridade” já, não valem. Em que, para ser-se, funcionalmente, autoridade, se necessita de estar *sendo* com as liberdades e não *contra* elas. (Freire, 1987, pág. 39)

As metodologias ativas, defendida por pessoas como o professor José Moran, são uma excelente forma de variar a dinâmica em sala de aula e modificar para melhor a estrutura de como passar conhecimento já que “(...) há alguns anos atrás ainda fazia sentido que o professor explicasse tudo e o aluno anotasse, pesquisasse e mostrasse o quanto aprendeu” (Moran, 2018, pág. 4). Porém, na atualidade, com tantas formas de inovar na educação, agora faz mais sentido que o aluno seja mais ativo no processo educacional, ou seja, que o aluno, conforme Moran (2018), participe mais do processo de aprendizagem e o professor seja o mediador/orientador para que a educação seja mais significativa.

É sabido que alcançar todos os alunos dentro de uma sala é algo difícil, mas com o uso de variadas metodologias e tecnologias, caminhamos em direção de nos aproximarmos de tornar possível o impossível, o que queremos dizer com isso é que o uso de uma diversa quantidade de métodos em sala de aula, proporciona um maior alcance dos alunos, que sofrem constante mudança com o avanço da sociedade, das tecnologias e da própria estrutura de ensino, o que altera seu processo de construção de conhecimento constantemente, e por isso novas técnicas e métodos se fazem necessários, pois apenas contribuem para o enriquecimento do ensinar e do conhecimento, o que para um ambiente de sala de aula é ideal.

Nas últimas décadas, observam-se modificações no perfil e interesse dos estudantes, consequência das transformações sociais, principalmente, refletidas pelo uso de novas tecnologias e pela possibilidade de acesso ilimitado, e quase instantâneo, à informação. Tais mudanças alteraram, em parte, o processo de construção das aprendizagens dos alunos [...]. (SANTOS e CASTAMAN, 2022, pág.336)

Por isso a metodologia optada foi a da gamificação, ou seja, a utilização de um jogo de forma adaptada ao ambiente e aos conteúdos trabalhados em sala de aula. Por mais que muitos profissionais docentes e pesquisadores tenham receio dessa metodologia, ou achem que isso tornará a aula uma bagunça com os alunos dispersos, e que é só uma desculpa para não dar uma aula de verdade, ao aplicarmos uma oficina pedagógica em formato de jogo, desde que bem estruturada e seguindo os princípios corretos do método ativo, vemos





resultados bem interessantes, como maior engajamento dos alunos, maior apreensão do conteúdo, além de uma mudança na rotina e na dinâmica dentro da sala de aula.

Os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes. Para os autores, o engajamento é definido pelo período de tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente. (SANTOS e CASTAMAN, 2022, pág.351)

Moran (2018) aponta a importância da gamificação no processo educacional, pois os jogos é algo que os alunos estão muito acostumados a participar, competir e receber recompensas. Sendo assim, é importante gamificar o processo educativo, transformar assuntos curriculares em jogos que estimulem a competição e reflexão no assunto alvo, como a *Globalização*, e no final, ainda renda uma premiação, o que incentiva ainda mais os alunos a jogarem e aprenderem.

Portanto, é fundamental entender que a gamificação, vai além de simplesmente brincadeiras, é tornar o ensino algo prazeroso para os discentes e docentes, é construir uma conexão emocional e de grande engajamento entre os participantes e o conteúdo estudado, para que assim haja a aprendizagem significativa, para que o aluno leve esse conhecimento adiante e não o trate como algo que ele deve saber só até o período de provas e em seguida esquece, para que ele absorva o conteúdo, associe com sua realidade e leve para a vida.

METODOLOGIA

Para a elaboração da oficina, consideramos a proposta de utilização de jogos em sala de aula, ou gamificação. Desta forma, o jogo escolhido para ser implementado foi uma adaptação

do “Quem sou eu”, que denominamos de “Quem sou eu da Globalização? já que este foi o conteúdo abordado pela professora regente da turma. O original “Quem sou eu” é um jogo de equipes onde um membro da equipe se senta de frente para os seus parceiros segurando um papel ou foto na testa que indica quem aquela pessoa é: pessoas, animais, personagens etc., podendo variar bastante. Os colegas de equipe precisam dar dicas a esse jogador sem revelar diretamente, para que ele adivinhe quem ele é.

Nossa proposta, segue a mesma ideia, porém adaptada para os conteúdos de geografia, neste caso mais especificamente o conteúdo de globalização. Assim, a turma é dividida em duas equipes e os alunos recebem cartas com o nome de marcas transnacionais, e precisam





acertar qual é a marca e para ganharem pontos extras, precisam acertar de qual país essa marca é originária.

O truque aqui é fazer com que os alunos percebam a quantidade de marcas que já são “tradicionais” no Brasil e que as vezes parecem até ser brasileiras, mas que na verdade não são. ou marcas que parecem ser dos Estados Unidos e não são. A ideia é que os alunos percebam essas contradições, e principalmente esse conflito cultural de entender que marcas como a Bic, por exemplo, amplamente conhecida por suas canetas e barbeadores, não é uma marca brasileira. Pretendemos mostrar, assim, na essência e na prática o que é a globalização, essa presença de elementos culturais, e nesse caso de mercadorias, que são de outros países, mas que estão tão incrustados na nossa vida e cotidiano, que já parecem fazer parte do que nós somos e de nossa cultura, a globalização nas nossas mentes e casas.

Para realizarmos a atividade utilizamos somente folhas de papel, marcadores permanentes e quadro branco. Seguindo a proposta de Kaercher (2012) de praticarmos uma Geografia a custo zero, utilizando recursos simples, mas nunca deixando de fazer o que está ao nosso alcance.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina pedagógica “Quem sou eu da Globalização?” trouxe como principal resultado um maior engajamento dos alunos com a disciplina de geografia, trazendo esse conceito de gamificação para a sala de aula, e foi também uma experiência nova aos alunos, já que eles nunca tinham jogado um “Quem sou eu” com a temática da globalização. Além disso, essa é uma oficina muito simples de ser construída, é versátil em temáticas e não demanda muitas aulas para ser realizada.

Percebemos também que a oficina aprimorou o trabalho em equipe e a união em geral dos alunos em prol da vitória, que foi se aprimorando e se desenvolvendo mais com o decorrer da oficina.

Trouxemos também algumas fotos (Figuras 1 e 2), do decorrer da oficina, demonstrando como todos os alunos estavam reunidos participando e empenhados na vitória, mas que justamente por quererem ganhar, levaram o conteúdo a sério e estavam



comprometidos com as respostas. Nós, os aplicadores, explicávamos quais equívocos eles cometiam e corrigíamos os grupos no caso de uma resposta errada.

Figura 1. Bolsistas do PIBID aplicando o jogo ‘Quem eu sou da Globalização’



Fonte: Autores (2025)

Figura 2. A turma, empenhada e participativa no jogo “Quem eu sou da Globalização”



Fonte: Autores (2025)

Como dissemos anteriormente, o truque aqui foi fazer com que os alunos percebessem a quantidade de marcas que já são “tradicionais” no Brasil e que as vezes parecem até ser brasileiras, mas que na verdade não são, ou marcas que parecem ser dos Estados Unidos e não são. A ideia foi que os alunos entendessem essas contradições, e principalmente esse conflito cultural de compreender que marcas como a Bic, por exemplo, amplamente conhecida por





suas canetas e barbeadores, não é uma marca brasileira. Pretendemos mostrar, assim, na essência e na prática o que é a globalização, essa presença de elementos culturais, e nesse caso de mercadorias, que são de outros países, mas que estão tão incrustados na nossa vida e cotidiano,

que já parecem fazer parte do que nós somos e de nossa cultura, a globalização nas nossas mentes e casas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretendemos com esse texto relatar, uma oficina pedagógica desenvolvida durante a vigência do Projeto de Iniciação à Docência (PIBID), núcleo de Geografia da Universidade Federal de Sergipe (UFS), edital de 2022-2024. Oficina essa construída e aplicada pelos alunos Erick Ruan Francisco Correia e Lucas Rodrigo Moreira, no Centro de Excelência Barão de Mauá, sob supervisão da professora Mestra Simone Neves Cunha, e como coordenadora de projeto, a professora Doutora Renata Nunes Azambuja.

Gostaríamos, de acrescentar que dada a nossa experiência prática, podemos concluir que o uso de metodologias ativas em sala de aula, proporcionam um maior aprendizado. Aprendizado esse que notamos em sala, os alunos puderam compreender mais claramente essas questões, e as contradições, sobre a influência e a presença de transnacionais, e de elementos culturais de outros países no cotidiano de suas vidas, entendendo precisamente o que o conceito de globalização significa, sobre o que a expressão “A globalização encurtou as distâncias no mundo” quer dizer.

Portanto fica evidente como as diferentes abordagens, podem influenciar positivamente no aprendizado significativo dos alunos. Por trabalhar com linguagens diferentes, possibilita aos alunos aprenderem de forma lúdica, sem deixar de lado a profundidade dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de primeiramente agradecer a CAPES, por através desse programa tornar possível a prática docente em sala de aula ainda durante a graduação, por criar esse espaço de aprendizado e de evolução profissional de cada participante. Gostaríamos também de





agradecer a nossa coordenadora de núcleo Renata Nunes Azambuja, por exercer um papel fundamental, disponibilizando acesso ao laboratório da universidade, e pela oportunidade de troca de experiências entre os participantes do projeto, bem como o total apoio durante a realização das atividades.

E por último, mas não menos importante, gostaríamos de agradecer a nossa supervisora, a professora Ma. Simone Neves Cunha, por nos receber em sua sala de aula e passar tantos conhecimentos em prática e em teoria, além de proporcionar um ambiente onde nós tínhamos liberdade de explorar as possibilidades e diversas metodologias.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo, **Pedagogia do Oprimido**, 17ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1–23.

KAERCHER, Nestor A. Geografia do custo zero. Disponível em https://ageografiadonestor.blogspot.com/2012/11/geografia-do-custo-zero.html?utm_source

SANTOS, Danielle Fernandes Amaro dos; CASTAMAN, Ana Sara. Metodologias ativas: uma breve apresentação conceitual e de seus métodos. **Revista Linhas**. Florianópolis, v. 23, n. 51, p. 334-357, jan./abr. 2022.

