

Relato de Experiência – Geografia na Linguagem deles

Matheus Sousa Guimarães ¹

Sócrates Guimarães Lemes ²

Juliana Abadia do Prado Soares ³

Rosana Alves Ribas Moragas ⁴

RESUMO

Esse relato de experiência retrata o desenvolvimento de um projeto em parceria com o PIBID/UFJ de Geografia no Colégio Estadual Alcântara de Carvalho em duas turmas de nonos anos. O projeto intitulado “Geografia na linguagem deles” teve como objetivo principal desenvolver um diálogo com os alunos utilizando uma comunicação sintonizada com o “mundo” deles, visando uma melhor aprendizagem e maior interesse pelas aulas, uma vez que os pibidianos são jovens e acessam a mesma linguagem comum ao cotidiano desses estudantes. Para tal foram realizadas aulas expositivas dialogadas com slides sobre diversos conteúdos ilustrados com personagens de jogos como Minecraft, dialetos, memes, fanfics, artistas virais, fragmentos de filmes para exemplificar conteúdos estudados em Geografia de uma forma mais acessível e interativa. Os temas abordados nas aulas foram Sistemas socioeconômico, Divisão Internacional do Trabalho e Mapas temáticos. Utilizou-se como referencial teórico periódicos, artigos, livros, teses, dissertações que abordam temas como: juventude, metodologias de ensino, metodologias ativas, ensino de Geografia, uso da tecnologia na educação e BNCC. A metodologia para o desenvolvimento do artigo foi baseada na pesquisa prévia do conteúdo a ser estudado pela turma, alinhado à BNCC e ao recorte Goiás. Para isso realizou-se uma conversa informal com os estudantes, questionando o que eles assistem, ouvem, leem, jogam. A bagagem cultural apresentada pelos alunos foi utilizada para tecer comentários sobre as aulas desenvolvidas, sendo importante para planejá-las de forma mais lúdica. Como resultado, os alunos participaram mais durante as aulas, fazendo intervenções, respondendo a perguntas e dando exemplos relacionados ao conteúdo. Depois da aula expositiva dialogada, realizou-se atividades escritas e jogos online, como Kahoot e Wordwall, nos quais os estudantes foram avaliados apresentando melhor desempenho.

Palavras-chave: Educação, Cultura Popular, Ludicidade, juventude, metodologia.

INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa que auxilia na formação de professores no Brasil, proporcionando aos estudantes uma imersão prática no ambiente escolar. Essa vivência, enquanto bolsista, é enriquecedora, uma vez que

1 Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal - UFJ, guimaraes.guimaraes@discente.ufj.edu.br;

2 Graduado pelo Curso de Geografia da Universidade Federal - UFJ, socratesguimaraes04@gmail.com;

3 Mestrando do Curso de Geografia da Universidade Estadual - UE, jupraso@bol.com.br;

4 Doutor pelo Curso de Geografia da Universidade Federal - UFJ, rosanarmoragas@ufj.edu.br ;





permitindo mergulhar no universo da docência e atuar de modo ativo na educação, conhecendo os atuais desafios desta atividade. Através da participação no programa, foi possível perceber que a educação brasileira vem passando por transformações significativas para se integrar à era digital.

Mudanças estas como a incorporação das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) presentes no cotidiano dos estudantes. Isto ocorre como uma tentativa de aprimoramento das metodologias de ensino. Embora essa adaptação seja um avanço, a escola enfrenta o desafio da diminuição da atenção e por consequência interesse dos alunos em sala de aula. É necessário então buscar o engajamento e a motivação pelo aprendizado, e um passo nessa direção, ainda então nos fundamentos básicos explicados na academia, sendo uma dessa busca por um diálogo mais próximo da bagagem cultural dos alunos (Pizani e Oliveira, 2017; Santos, V. 2023).

O objetivo deste artigo é relatar a experiência de um projeto de aproximação da construção de um conhecimento geográfico mais próximo do acervo cultural dos alunos, Inspirado nas obras de Paulo Freire e em divulgadores científicos como Leandro Marin (criador da página história no paint). Aplicando essa metodologia em alunos do nono ano do Colégio Estadual Alcântara de Carvalho, usando de uma abordagem que dialogasse diretamente com referências de cultura popular acessada por pessoas de sua faixa etária (Jogos, Memes, Esporte) e outros tipos de conteúdos que são acessados através da internet e que geralmente são tópicos de conversas entre os próprios alunos durante momentos de descontração em sala de aula e nos intervalos.

No intuito de conhecer melhor a experiência social dos alunos, foram usadas duas abordagens distintas. Para o primeiro acervos de aulas direcionadas pelos pibianos, foi usado uma abordagem mais espontânea para se conhecer o acervo cultural dos alunos, os mesmos de buscavam conversar com os pibianos enquanto eram ajudados em suas atividades, revelando um pouco do que consumiam de mídia para entretenimento, citando memes e falando de jogos e outros hobbies. Esses tópicos foram usados para o planejamento de slides a respeito do desenvolvimento do capitalismo até os dias de hoje. Os alunos reagiram bem à abordagem, participando da aula e compreendendo com mais facilidade conceitos básicos sobre o tema.

A segunda metodologia utilizada foi de que, durante o período de aproximação deste acervo cultural, foi pedido que os alunos escrevessem e entregassem uma lista de possíveis assuntos que gostariam de ver relacionados a conteúdo das próximas aulas conduzidas pelos





Pibianos, cujo conteúdo seria de mapas temáticos. Não houve muitas sugestões e mesmo que no preparo dos slides foi utilizado parte do que já se sabia do acervo cultural dos alunos, para o prosseguimento do estudo sobre o tema fora novamente questionado aos alunos assuntos que gostariam de ver relacionados para que se montasse mapas temáticos, porém a participação dos alunos foi menor.

METODOLOGIA

O método empregado neste relato de experiência fundamentou-se na abordagem freireana de ensino, que prioriza o diálogo e a contextualização, visando construir o conhecimento a partir da realidade e da cultura dos estudantes (FREIRE, 1996). O projeto foi desenvolvido no Colégio Estadual Alcântara de Carvalho, abrangendo duas turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/UFJ) na área de Geografia.

A estratégia metodológica começou com uma avaliação inicial das turmas, realizada por meio de conversas informais e observação participativa, onde os bolsistas buscaram entender os interesses, costumes e referências midiáticas dos alunos incluindo games, memes, filmes, séries, youtubers e artistas populares. Essa pesquisa serviu como base para o planejamento das aulas, garantindo que o conteúdo geográfico se conectasse com a linguagem e as referências culturais dos jovens.

Com base nas informações obtidas, elaborou-se uma sequência de aulas expositivas e dialogadas, com o auxílio de recursos visuais e digitais. A primeira sequência explorou o tema “Capitalismo e Socialismo”, com slides que continham elementos da cultura digital (memes, referências a jogos como Minecraft e cenas de filmes como Oppenheimer). Essa tática teve como meta aproximar conceitos complexos da Geografia como Divisão Internacional do Trabalho, Mais-Valia e Capitalismo Industrial da linguagem comum dos alunos, facilitando a assimilação.

A segunda sequência de aulas abordou o conteúdo de “Mapas Temáticos”, explorando métodos de mapeamento qualitativo, ordenado e quantitativo, em conformidade com os princípios da cartografia escolar. Para a criação dos mapas, os alunos foram incentivados a sugerir temas de interesse relacionados ao seu cotidiano, como esportes, consumo de mídia e uso de redes sociais, buscando integrar o conteúdo técnico com a experiência dos estudantes.





Durante as aulas, os bolsistas atuaram como mediadores, incentivando a participação ativa dos alunos por meio de perguntas, debates e associações com situações reais do universo jovem. Além das aulas expositivas, foram implementadas atividades interativas, como jogos digitais (Kahoot e Wordwall), quizzes temáticos e projetos colaborativos em grupo, promovendo um aprendizado mais dinâmico e significativo.

Os dados da experiência foram coletados por meio de observações diretas em sala de aula, registros da participação dos alunos e análise qualitativa das respostas obtidas nas atividades. Os resultados observados foram posteriormente discutidos em encontros entre os bolsistas e a professora supervisora, com o objetivo de analisar a eficácia da abordagem e possíveis melhorias metodológicas.

Por se tratar de uma atividade de cunho educativo e não experimental, não houve necessidade de encaminhamento a um comitê de ética. Todas as imagens utilizadas nas apresentações eram de domínio público ou tinham finalidade exclusivamente didática, sem exposição individual dos alunos.

Desse modo, a metodologia do projeto “Geografia na linguagem deles” buscou criar conexões entre o conteúdo escolar e a cultura juvenil, transformando a sala de aula em um ambiente de diálogo, reconhecimento e valorização das experiências dos estudantes, em sintonia com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e com as ideias de uma educação libertadora

REFERENCIAL TEÓRICO

Paulo Freire em seu livro *Pedagogia da Autonomia* (1996) estabelece que é essencial para um educador conseguir estabelecer um laço entre os saberes curriculares e a experiência social dos alunos. Um estudo da CETIC (2023) mostrou um aumento da acessibilidade das TICS por parte da população mais jovem, com aproximadamente 90% dos mesmos tendo a utilizado em seu dia a dia, e isto passando de entre 3 a 4 horas conectadas diariamente (Santos, C. 2024). Com a maioria destes jovens possuindo perfis em plataformas como YouTube, Instagram e Tiktok, redes essas de compartilhamento de conteúdo virais, memes, e entre outros tipo de conteúdos de mídia que prendem a atenção e formam parte de suas experiências sociais.



O reconhecimento da possibilidade de se estabelecer esse laço entre o acervo cultural dos alunos e os saberes curriculares, fica claro com trabalhos recentes a respeito de abordagens como, por exemplo, a da utilização de memes no reforçamento de um processo de reflexão crítica dos alunos. Uma vez que o conteúdo desse tipo de mídia (geralmente em tom humorístico) vem carregado de ironia, podendo ser objetos de análise muito semelhante ao que já ocorre com a utilização de charges e tirinhas em materiais escolares (Santos, V. 2023; Marin 2020).

Outro tipo de abordagem, são trabalhos que demonstram essa possibilidade da utilização de jogos eletrônicos como um momento de ludicidade e reforçamento do conteúdo aplicado (Chaves, 2024; Carvalho et al, 2019). Visto como uma ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem útil para a memorização, concentração e motivação, proporcionando também momentos lúdicos, onde o interesse e participação dos alunos torna-se mais perceptível. Jogos eletrônicos, que podem ser feitos de forma colaborativa, acabam por contribuir também na cooperação entre os alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi observado durante a experiência que, em um todo, os alunos acabam por ter uma participação maior nas aulas expositivas dialogadas, e nas dinâmicas com o Kahoot e o Wordwall. Ainda sim vale ressaltar que foi mais fácil compreender o acervo cultural dos alunos quando eles tentaram apresentar este em conversas espontâneas com os bolsistas e não quando sabiam que este seria usado para o planejamento de uma próxima aula.

Além disso, ficou claro que um tema como "Capitalismo e Socialismo", quando associado às referências como Minecraft e memes, gerou um engajamento maior. Os alunos relacionaram espontaneamente os conceitos de Mais-Valia e Divisão Internacional do Trabalho com dinâmicas de jogos e analogias criadas pelos memes. Essa assimilação demonstra a eficácia em ancorar o conteúdo curricular em elementos da cultura juvenil, validando a premissa freireana de que a aprendizagem ocorre quando o conhecimento curricular dialoga com a realidade do educando. A utilização de quizzes no Kahoot, por exemplo, transformou a verificação de aprendizagem em um momento de descontração competitiva, aumentando a retenção do que foi ensinado e reforçando a ideia de que a ludicidade, quando bem direcionada, é uma poderosa ferramenta pedagógica (Chaves, 2024).





Entretanto, durante a segunda etapa do projeto, observou-se uma participação menor ao tratar de forma mais direta as sugestões dos alunos para que se produzisse o material das aulas. Ao serem questionados, os estudantes encaram a atividade não como um ambiente de livre diálogo, mas sim como uma tarefa escolar com “uma resposta certa”, o que os afastou da posição de realmente exporem sua experiência social. Isso revela um desafio dessa metodologia: a simples intenção de valorizar a cultura do aluno não é suficiente se o canal de comunicação for muito formal. A eficiência dessa abordagem se mostrou maior quando houve uma mediação sutil, criando um ambiente de confiança onde os estudantes se sintam genuinamente respeitados e não avaliados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida durante o PIBID permitiu constatar que a aproximação entre o conteúdo curricular de Geografia e o repertório cultural dos estudantes, no caso do 9º ano do ensino fundamental, não é apenas viável, mas também uma ferramenta potente para aumentar o engajamento dos alunos. A utilização de elementos como memes, jogos eletrônicos e referências midiáticas mostrou-se eficaz na mediação de conceitos complexos como a Divisão Internacional do Trabalho e Mais-Valia, facilitando a compreensão por meio de analogias e linguagens mais acessíveis aos jovens.

Ainda sim, a experiência indica que esta incorporação das referências juvenis ao planejamento pedagógico exige não apenas o conhecimento desses elementos, mas também uma estratégia de aproximação que preserve a autenticidade e um caráter “informal” que é inerente a esse tipo de linguagem, do contrário, corre o risco de se cair em um “didatismo forçado”, que pode afastar o interesse que se pretende despertar. É importante uma mediação sensível e contextualizada, tal como recomenda a abordagem freireana, onde o educador atua como um facilitador de diálogos, não apenas um transmissor de conteúdo. A menor adesão dos alunos quando solicitado a contribuir formalmente com sugestões evidenciou isto, a necessidade de espontaneidade e a construção de vínculos de confiança como fundamento para o sucesso dessa metodologia.





A ludicidade, representada pelo uso de ferramentas como Kahoot e Wordwall, foi um recurso valioso para a consolidação dos saberes, auxiliando com maior interação e retenção dos conteúdos. Como perspectivas futuras fica a sugestão de ampliação dessa abordagem a outras séries e componentes curriculares, com o caráter de continuidade dessas pesquisas, investigando maneiras de integração da cultura digital e TICS ao ensino de forma crítica e criativa, isto em sintonia com as diretrizes da BNCC. Por fim, reafirma-se a importância de práticas pedagógicas que reconheçam e valorizem as experiências sociais dos estudantes, transformando a sala de aula em um espaço de diálogo, pertencimento e construção coletiva do conhecimento.

Além dos resultados vistos, a ideia que o projeto reforçou, a importância de encarar os alunos como participantes ativos no aprender se confirma. A Geografia, quando explorada com referências culturais que falam muito, tem o poder de mudar tudo, permitindo que o aluno ligue o que aprende na escola com as coisas do mundo real.

Essa atitude promove o pensar crítico, a independência para pensar e a sensação de estar ligado na escola. A experiência também mostrou que usar ferramentas da tecnologia e da cultura digital pode ser um jeito bom de ligar o conhecimento da ciência com o mundo dos jovens, mas tem que ter cuidado e responsabilidade. Por isso, o professor precisa ser como um guia cultural, escolhendo conteúdos e maneiras de falar que façam os alunos pensarem sobre o espaço geográfico e as relações entre as pessoas, sempre ligado nos objetivos de ensino da BNCC.

Em resumo, o projeto “Geografia na linguagem deles” mostrou uma coisa boa pro ensino de Geografia, mostrando que jeitos novos de ensinar, olhando para a realidade dos alunos, são importantes para um aprendizado que faz sentido.

A vivência proporcionada pelo PIBID fortaleceu-se, mostrando-se uma etapa fundamental na formação de professores. O projeto ajudou a prática pedagógica dos participantes e também no desenvolvimento completo dos estudantes da educação básica.

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho só foi possível graças ao apoio e colaboração de diversas pessoas e instituições. Agradecemos primeiramente ao Programa Institucional de Bolsas de





Iniciação à Docência (PIBID/UFJ), pela oportunidade de vivenciar o cotidiano escolar e transformar a teoria acadêmica em prática educativa concreta.

Estendemos nossos agradecimentos à professora supervisora do Colégio Estadual Alcântara de Carvalho Juliana Abadia do Prado Soares, por sua orientação e abertura para a realização das atividades em sala de aula, bem como à direção e equipe pedagógica da escola, que acolheram o projeto com entusiasmo e compromisso.

Aos alunos das turmas de 9º ano, expressamos nossa gratidão especial pela participação ativa e pelas trocas de saberes que enriqueceram esta experiência. Por fim, agradecemos aos colegas pibidianos e aos professores da Universidade Federal de Jataí (UFJ), como principal professora Rosana Alves Ribas Moragas, coordenadora do PIBID do curso de geografia, cujo apoio teórico e pedagógico foi fundamental para a construção desta pesquisa e para o fortalecimento de nossa formação docente.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Hyêza Ellen Braga De et al.. **Uso do kahoot como metodologia de ensino e ferramenta de aprendizagem em ciências**. Anais VI CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2019.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (CETIC.BR). **TIC Kids Online Brasil 2023: principais resultados**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2024. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2023_principais_resultados.pdf. Acesso em: 12/09/2025.

CHAVES, Adriel Oliveira. **Uma proposta Pedagógica para o ensino de Matemática a partir do Minecraft**. 2024. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) – Instituto de Matemática e Estatística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MARIN, Leandro. **Com memes, 'História no Paint' apresenta novo método de aprendizado**. [Entrevista concedida a] Felipe Mascari. Rede Brasil Atual, Youtube, 21 de ago. de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/VvMM7BQ2iqU?si=Jxweu6Fjj5F2ezqJ>. Acesso em: 27/08/2025.





PIZANI, Isabel Cristine Micheline; OLIVEIRA, Rogério Eduardo Cunha de. **O diálogo no processo de ensino e aprendizagem de acordo com Paulo Freire e Lev Vygotsky.** *Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia*. v. 8, n. 16, 2017. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/e-5066>. Acesso em: 11/08/2025.

SANTOS, Charis Lane dos. **O uso abusivo de telas e o impacto na educação.** 2024. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Departamento de Educação, Centro de Ciências Humanas, Sociais e Agrárias, Universidade Federal da Paraíba, Bananeiras, 2024.

SANTOS, Vicente Dimas da Silva. **Os memes em sala de aula como ferramenta para promoção de multiletramentos.** 2023. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas ao Ensino) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Arraial do Cabo, 2023.

