

**METODOLOGIAS ATIVAS COMO
INSTRUMENTOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM
EM GEOGRAFIA: O CIRCUITO VIRTUAL DOS
JOGOS DIDÁTICOS E A NARRATIVA DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**Thiago Duarte Muniz
Saulo Henrique da Silva**

Thiago Duarte Muniz
Universidade Federal de Sergipe,
São Cristóvão, SE, Brasil
<doutortld@hotmail.com>

Saulo Henrique da Silva
Universidade Federal de Sergipe,
São Cristóvão, SE, Brasil
<saulo8047@gmail.com>

Resumo

No âmbito da educação básica brasileira, o ensino de geografia, por muito tempo, foi considerado enfadonho e chato, já que fazia uso de práticas pedagógicas tradicionais para promover a aprendizagem. Mais recentemente, ao buscar incluir a abordagem de metodologias ativas, tal ensino possibilita formas para se tornar mais atrativo e relevante, pois permite o envolvimento e a interação dos alunos no processo de alcance do conhecimento. Diante desse contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar a relevância dos jogos digitais e das histórias em quadrinhos como ferramentas úteis na promoção da aprendizagem significativa para as turmas de oitavo ano do ensino fundamental em escola pública da rede estadual, localizada no município de São Cristóvão, em Sergipe.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Ensino de geografia. Jogos didáticos. Histórias em quadrinhos.

Recebido em: 12/11/2023
Aprovado em: 13/05/2024

**METODOLOGÍAS ACTIVAS COMO HERRAMIENTAS DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN GEOGRAFÍA: EL
CIRCUITO VIRTUAL DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y
LA NARRATIVA DE LOS CÓMICS**

Resumen

Durante mucho tiempo, la enseñanza de la geografía en Brasil se consideró monótona y aburrida, ya que utilizaba prácticas pedagógicas tradicionales para promover el aprendizaje de los alumnos. Más recientemente, al tratar de incluir metodologías activas, dicha enseñanza se ha vuelto más atractiva y relevante, ya que permite la participación y la interacción de los estudiantes. En este contexto, el artículo pretende analizar la relevancia de los juegos digitales y de los cómics como herramientas útiles para promover el aprendizaje significativo en clases de octavo curso de una escuela pública estatal situada en el municipio de São Cristóvão/SE.

Palabras clave: Metodologías activas. Enseñanza de la geografía. Juegos didácticos. Cómics.

**ACTIVE METHODOLOGIES AS TEACHING-LEARNING
TOOLS IN GEOGRAPHY: THE VIRTUAL CIRCUIT OF
EDUCATIONAL GAMES AND THE NARRATIVE OF
COMIC BOOKS**

Abstract

For a long time, geography teaching in Brazil was considered dull and boring, as it used traditional pedagogical practices to promote student learning. More recently, by seeking to include active methodologies, such teaching has become more attractive and relevant, as it enables student involvement and interaction. Given this context, this article aims to analyze the relevance of digital games and comic books as useful tools for promoting meaningful learning in eighth grade class at a state public school located in the municipality of São Cristóvão/SE.

Keywords: Active methodologies. Geography teaching. Didactic games. Comic books.

Introdução

Intensas transformações ocorreram no cenário brasileiro no período 2020/2023 e cabe aqui mencionar o contexto pandêmico de Covid-19 que devido a um surto de transmissão viral, paralisou, em grande medida, as atividades laborais, de produção econômica, de lazer, assim como foram afetadas as atividades desenvolvidas em instituições escolares que deixaram de ser realizadas presencialmente para cederem espaço ao ambiente virtual de aprendizagem, onde a utilização de tecnologias substituiu as tradicionais ferramentas pedagógicas de trabalho.

Na conjuntura de inserção de novas tecnologias ao trabalho docente e à aprendizagem dos alunos, algumas mudanças ocorreram, inclusive certa inquietação imperou ao processo, tanto por parte dos professores que se viram obrigados a reinventarem as formas de trabalho quanto por parte dos estudantes que perceberam, diante do contexto posto, a possibilidade de obtenção de informações de maneira mais fácil e rápida. Assim, a utilização de tecnologias e de novas metodologias didáticas contribuíram para que outras possibilidades de ensino se tornassem realidade na educação dos jovens brasileiros.

É certo que a aprendizagem escolar pode ser construída de diversas maneiras, desde que diferentes técnicas sejam trabalhadas durante a aula e, com isso, espera-se obter resultados satisfatórios. Dessa maneira, o educador se sente instigado a incorporar múltiplas metodologias de ensino, metodologias estas que colocam o estudante no centro do processo de alcance do conhecimento, e que se põe como inovadora e contrária às práticas pedagógicas tradicionais.

Nesse contexto, as metodologias ativas surgem como técnicas que permitem um ensino diversificado, por meio de atividades lúdicas, ao se utilizar de estratégias como a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em projetos, os estudos de caso, a gamificação, o júri simulado, entre outras.

No rol das ciências humanas, a ciência geográfica destaca-se por apresentar um papel importante ao estudo do espaço e nas relações dos grupos sociais com este espaço, ao agregar um novo olhar, uma perspectiva diferenciada, pois provoca nos estudantes a consciência da espacialidade dos fenômenos que vivenciam diretamente ou não em sociedade. Sendo assim, a questão a ser analisada é: Como a aplicação de metodologias ativas pode contribuir para o ensino significativo de Geografia no ambiente escolar?

A fim de responder à questão norteadora, este artigo tem como intuito analisar a incorporação de duas metodologias ativas (os jogos digitais e as histórias em quadrinhos) como ferramentas úteis na promoção da aprendizagem significativa para as turmas de oitavo ano do ensino fundamental em escola pública da rede estadual de Sergipe, ao fazer uso da abordagem qualitativa e apresentar caráter exploratório e descritivo.

Procedimentos metodológicos

Este manuscrito foi construído mediante pesquisas bibliográficas acerca da aplicação de metodologias ativas em diversos artigos *online* e em livros científicos que abordam a temática. Sendo assim, tal estudo apresenta uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, visto que tem por principal finalidade a compreensão e a análise de como as metodologias ativas funcionam quando empregadas aos alunos das turmas de 8º ano do Colégio Estadual Armindo Guaraná.

Já que um estudo mais detalhado é realizado com base nas análises e nas interpretações das informações coletadas por meio das leituras feitas em material bibliográfico e mediante as observações realizadas nos momentos de aplicação das metodologias ativas com os alunos, a pesquisa também se torna descritiva.

A escolha por discutir duas metodologias ativas (as histórias em quadrinhos e os jogos didáticos virtuais) permite uma análise reflexiva de como as temáticas abordadas em sala de aula enquanto conteúdos do componente curricular Geografia podem ser trabalhadas de maneira dinâmica e interativa, proporcionando maior aproximação com a realidade, o que favorece a aprendizagem significativa ao aluno.

Sob a orientação e supervisão do professor regente, o estagiário associado ao Programa Licenciandos na Escola (PROLICE) da Universidade Federal de Sergipe (UFS) executou o que havia planejado enquanto atividades pedagógicas entre os discentes.

Em um primeiro momento, no laboratório de informática da instituição de ensino foi aplicado um *quiz* contendo perguntas e respostas interativas, por meio da plataforma virtual *kahoot!*, no período de revisão que antecedeu a avaliação da segunda unidade (21/06/2023). Logo, a metodologia usada contribuiu para o estímulo da discussão de vários conteúdos da unidade, trabalhados de maneira divertida e leve.

Para aplicar o *quiz* em sala de aula, os alunos foram organizados em duplas. Cada dupla acessou o *quiz* através dos computadores que estavam disponíveis no laboratório de informática da escola, por meio de um código fornecido pelo professor. Ao acessarem, os discentes ingressaram na plataforma virtual e uma contagem regressiva era feita antes de dar a largada para o início das perguntas.

Computando 30 questões variadas a respeito dos conteúdos trabalhados em sala de aula, foi designado um intervalo de tempo de um minuto por questão para que cada dupla respondesse. Embora fossem atribuídas pontuação para as perguntas respondidas corretamente, e que essa pontuação variava de acordo com o tempo gasto para responder ao quesito, o *quiz* não tinha por propósito primordial apresentar caráter competitivo. Em vez disso, o uso das ferramentas, de caráter pedagógico, é voltado para facilitar o ensino.

Em outro momento, com o propósito de desenvolver a ludicidade, a criatividade, entre outras habilidades dos estudantes, o professor regente e o estagiário incentivaram a participação ativa dos discentes por meio da confecção das HQs (histórias em quadrinhos), em que foram essenciais as etapas de produção dos personagens, bem como a elaboração e a

análise do enredo voltado às questões sociais relacionadas ao continente africano, o que corroborou em estímulos à criação e à interpretação textual, e promoveu o envolvimento e o trabalho de equipe entre os membros de um mesmo grupo. O desenvolvimento dessa atividade foi gradual e processual entre as turmas de 8º anos (A/B). Por isso a necessidade de utilizar uma aula, semanalmente, durante todo o mês de setembro (nos dias 06, 13, 20 e 27), ocorrendo atividades tanto em sala de aula quanto no laboratório de informática, onde as pesquisas iniciais foram realizadas.

Cada uma das turmas foi dividida em cinco grupos, os quais ficaram responsáveis por apresentarem propostas variadas na confecção das HQs, de acordo com diversos temas que envolve a cultura, política, aspectos sociais, paisagens naturais e turismo local, onde cada tema foi escrito em pedaços de papel, a fim de que fosse sorteado por um representante de cada grupo.

Após o produto finalizado, o professor regente e o estagiário fizeram análises criteriosas dos enredos para averiguar se os textos condiziam com o conteúdo abordado em sala de aula e com os dados obtidos na etapa da pesquisa. Além disso, foi solicitado aos alunos que fizessem a adequação textual às normas cultas da língua portuguesa e ao gênero literário em questão (as HQs).

Referencial teórico

A metodologia denota a área de estudo em que os métodos são desenvolvidos. Diante de sua etimologia, a metodologia se torna ativa quando os métodos de ensino integram o aluno, como a gente ativo e central do seu próprio aprendizado. Conforme Paulo Freire (1996), é necessário ter autonomia na construção do conhecimento, sendo autônomos tornam-se protagonistas do seu projeto de vida. Ademais, entende-se que o processo de ensino-aprendizagem passa a ser construído em conjunto, visto que os estudantes partilham de seus conhecimentos por meio de novas leituras.

As metodologias ativas de ensino-aprendizagem têm ganhado notoriedade no âmbito escolar, principalmente por romper a dicotomia da educação tradicional e passiva que, por muito tempo, eram dirigidas nas escolas. Nesse contexto, o professor era visto como a figura detentora do conhecimento, enquanto os alunos eram meros receptores que absorviam e memorizavam o que era mencionado pelo professor, com o intuito de, após o semestre letivo passado, serem feitas avaliações como provas ou trabalhos para medir o nível de conhecimento do que foi aprendido. Entretanto, na perspectiva do filósofo John Locke (1997), é através das experiências, realidade vivenciada cujo processo de conhecer, saber e agir é desenvolvido. Conseqüentemente, as práticas tradicionais vão perdendo espaço e outras práticas pedagógicas vão surgindo e moldando as formas de ensinar e de aprender, em que sua eficácia contribui efetivamente para o cognitivo humano.

(...) o desafio está na transformação dos métodos de aprendizagem, de forma a estimular a autoaprendizagem do estudante, a construção do conhecimento de

forma colaborativa, e a atuação do estudante como centro da ação educativa. Contudo, essa mudança não é simples de ser realizada, e é nesse contexto que surge a necessidade de promover reflexões e desenvolver materiais que auxiliem a prática pedagógica buscando essa transformação, de forma que possibilite a ressignificação da prática docente (Santos *et al.*, 2021, p. 2).

Cabe ressaltar que a aprendizagem ativa contribui para que os alunos despertem a vontade de aprender fazendo jus à proposta dos métodos de ensino. A interação se torna um elemento importante para o meio, pois é mediante a leitura, a escrita, a audição, a fala, a dúvida e a discussão que o conhecimento se constrói. Seja estratégia ou método usado para viabilizar uma aprendizagem ativa, é elementar que o indivíduo utilize de suas funções motoras e mentais de raciocínio lógico, pensamento, reflexão, observação e compreensão (Pecotche, 2011).

Uma das maneiras para que os alunos se mostrem proativos é abordar metodologias que incluam o estudante a se envolverem com as atividades e que partam da iniciativa dos mesmos nas tomadas de decisões, tendo suporte de materiais significativos para serem trabalhados. Para que a criatividade seja despertada, o contato com novas ferramentas pedagógicas torna-se crucial para mostrar suas espontaneidades. Para que essas atividades sejam realizadas, é necessário tanto um planejamento acerca do que vai ser trabalhado como também uma experiência precisa acerca desses métodos.

Desafios e atividades podem ser dosados, planejados e acompanhados e avaliados com o apoio de tecnologias. Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Exige pesquisar, avaliar as situações, pontos de vistas diferentes, fazer escolhas, assumir alguns riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo. Nas etapas de formação, os alunos precisam de acompanhamento de profissionais mais experientes para ajudá-los a tornar conscientes alguns processos, a estabelecer conexões não percebidas, a superar etapas mais rapidamente, a confrontá-los com novas possibilidades (Moran, 2015, p. 17).

Atualmente, o mundo globalizado é reconhecido por causa das transformações sociais e do avanço tecnológico, bem como por uma série de desafios e de oportunidades que vem moldando a educação em diversas áreas, preenchendo lacunas e contribuindo para o desenvolvimento das aprendizagens que ocorrem no âmbito escolar. O mundo real coloca à frente os obstáculos que podem ser trabalhados, o que permite a construção de habilidades de pensamento crítico e competência de resoluções eficazes. As mudanças são contínuas, acompanhada de abundância de novas tecnologias que nascem constantemente no ambiente científico-informacional segundo Santos (2006), e afetam fortemente o meio social e, consequentemente, o sistema educacional.

Nesse panorama, cabe à ciência geográfica, mediante o seu saber pedagógico, proporcionar ao estudante que tenha uma visão e perspectiva diferente sobre o mundo, por meio do acesso ao conhecimento, principalmente no que diz respeito às interações entre homem-natureza, onde a compreensão do espaço geográfico lhes permite ver os indivíduos

de forma crítica e ativa. Portanto, quando se coloca em pauta as metodologias ativas no ensino de geografia, deve-se ter em mente o dever de inovar as práticas educativas, que leve em conta reflexões sociopolíticas e filosóficas da educação. Sendo assim, esse cenário é desafiador diante das evidentes mudanças do espaço, segundo Castellar e Moraes (2016).

Segundo Moreira (2019, p. 15), “o trabalho com as tecnologias educacionais pode possibilitar um ensino de geografia mais eficiente, pois podem permitir que o professor torne suas aulas mais atraentes e com maior interação”. Cabe ao docente elaborar aulas interativas por meio de recursos (como jogos didáticos e HQs) que despertem e estimulem não só a curiosidade como também o consciente dos alunos, de modo que os tornem agentes protagonistas do meio e, em conjunto, consigam manter o aprendizado de diversos conteúdos geográficos.

O avanço tecnológico possibilitou que redes de conexões globais trabalhassem interligando diversos tipos de informações, mediante canais de produção presentes em todo o planeta e de acesso humano. Nesse contexto, as TICs (Tecnologias de informação e comunicação) são utilizadas como auxílio no ensino-aprendizagem, atribuindo acesso a recursos educacionais virtuais, que torna a dinâmica de abordagem de conteúdos mais interativa. Desse modo, múltiplos estilos de aprendizagem podem ser apresentados, de forma mais acessível e envolvente a instrumentar o indivíduo a jogos educacionais, podcast, vídeos e músicas, distanciando dos métodos tradicionais.

A introdução de aulas com uso de tecnologias nas escolas tem inovado o ensino, pois permite ao aluno imergir no desenvolvimento de habilidades para a resolução de questões de pensamento lógico. Sob essa ótica, Mattar (2010) afirma que os jogos digitais têm se destacado com a modernidade da tecnologia de informação, visto que bons resultados puderam ser obtidos devido a uma vasta influência quando aplicadas no ambiente escolar, em razão de reforçar o processo educativo e garantir uma aprendizagem em que os próprios autores, contribuem de forma ativa e conjunta para a construção de uma aprendizagem. “A partir dos argumentos postos, verificam-se ser positivas as práticas de ensino mediadas por jogos digitais nos sistemas de ensino e consubstanciando à Geografia escolar é possível estabelecer relações facilitadoras do processo de aprendizagem para essa disciplina[...]” (Amaro, 2020, p. 84). Isso infere dizer que os meios digitais agregam de maneira positiva o ensino-aprendizagem de geografia, visto que torna a maneira de ensinar e aprender mais leve e divertida.

São muitas as variáveis que determinam o desenvolvimento de aprendizagens durante o jogo: questões ligadas às subjetividades dos jogadores, experiências prévias, fatores contextuais, tipos de jogo. Nesse sentido, os jogos podem ser ao mesmo tempo, espaços para elaboração de conflitos, medos e angústias, oportunidades para o desenvolvimento de sociabilidades, ambientes propícios ao desenvolvimento de habilidades diversas (Corrêa, 2010, p. 244).

Do ponto de vista de Bottentuit Júnior (2017), os novos meios tecnológicos, quando colocados em prática, contribuem para que os professores atinjam os objetivos educativos, pois proporcionam oportunidades variáveis, especialmente para o aluno desenvolver uma

visão positiva acerca dos recursos midiáticos e audiovisuais aplicados ao ensino. Posto isso, plataformas virtuais como "*Kahoot!*" permitem a criação de jogos educacionais dinâmicos e interativos. Os jogos promovem a dinâmica de interação entre os alunos, o que torna as práticas a terem bons resultados, uma vez que visa a um bom engajamento dos conteúdos abordados.

Kahoot! é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um *game show*. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais (Wang, 2015, p. 221).

Aliada a essas ferramentas tecnológicas, Silva *et al.* (2018, p. 2) entendem que a história em quadrinhos (HQ) se enquadra como uma metodologia ativa, apontada como instrumento divertido e possível de ser trabalhado em sala de aula, visto que lida com a interpretação textual e uso de recursos ilustrativos, propenso a potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

Para Silva *et al.* (2023), os quadrinhos sempre fizeram parte da vida das pessoas em seu cotidiano, especialmente em décadas passadas quando teve origem nos Estados Unidos e ganhou forte popularidade no Brasil, já que nesse período as tecnologias digitais ainda não existiam. Conforme os autores mencionados no início do parágrafo, acredita-se que seja por esse motivo que as HQs são apreciadas por indivíduos de todas as faixas etárias, pois é através dos desenhos de heróis, vilões, desenhos animados que a imaginação se torna quase real. Dessa maneira, tal metodologia ativa possui um potencial de influência para o ensino, pois é através da imaginação que o indivíduo desenvolve habilidades que contribuem para a sua realidade.

No começo da popularização dos quadrinhos, houve resistência por boa parte de pais que julgavam esse tipo de mídia como uma proposta subversiva, pois suas crianças estariam lendo algo que continha informação desnecessária e danosa e que impossibilitaria uma formação saudável de seus filhos. Com o passar do tempo, com a comunicação se adequando à nova conjectura cultural, os quadrinhos se mostravam uma alternativa importante para atingir a população e mesmo as escolas já começavam a utilizar não só tiras em livros didáticos que serviam para ilustrar textos como também situações que instigassem a curiosidade dos alunos. Em pouco tempo, os quadrinhos tornaram-se parte importante dos livros didáticos (Prado; Sousa Junior e Pires, 2017, p. 3).

Ao criar *cartoons* sobre temas científicos, os alunos podem rever e contextualizar o que aprenderam nas aulas de maneira lúdica, tornando os temas dos conteúdos mais inovadores e ajudando-os a construir guiões e ilustrações, desenvolvendo independência, talento artístico e criatividade (Silva e Santos, 2022).

Rodrigues (2022) reforça que a incorporação das histórias em quadrinhos em sala de aula funciona como uma boa opção para superar as dificuldades que a disciplina possa oferecer. Esquemáticamente, os quadrinhos ilustram fenômenos referentes aos conteúdos que podem ser abordados, por meio dos balões de fala, que trazem explicações. Resumindo, o quadro das HQs é explicado por imagens e balões de fala que, em conjunto, fundamentam uma temática.

Resultados e discussões

Este trabalho de pesquisa destaca a realização de duas metodologias ativas que foram analisadas e aplicadas em sala de aula, nas turmas dos 8º anos A e B do Colégio Estadual Armindo Guaraná (figura 1), situado à cidade de São Cristóvão, no conjunto Rosa Elze, especificamente entre a Universidade Federal de Sergipe e o Parque Tecnológico SergipeTec, local propício para que as turmas tivessem seu primeiro contato com essas metodologias de ensino no componente curricular Geografia.

Figura 1 - Localização da instituição de ensino



Fonte: Imagem de satélite: Google Earth (2023). Acessado em 05/11/2023.

Foto: SEDUC/SE. Fachada da Escola Armindo Guaraná (2023).

Ao introduzir as metodologias ativas na educação, buscou-se analisar significativamente o envolvimento dos alunos paralelamente às práticas tradicionais de ensino. Os alunos acabam expressando maior interesse em relação aos métodos de aprendizagem voltado ao conteúdo de geografia, tendo participação mais ativa nas aulas, cooperando com os projetos desenvolvidos.

A primeira proposta apresentada diz respeito à criação de um jogo de perguntas e respostas (Quiz) por meio da plataforma virtual *Kahoot!* A inserção de tecnologias digitais no ensino contribui para o processo de evolução da educação como também para o conhecimento dos alunos, onde a progressão de um meio leva o crescimento do outro, pois uma educação com qualidade conduz a um conhecimento qualificado. O jogo desenvolvido tinha por finalidade servir como revisão preparatória para a verificação de aprendizagem dos conteúdos trabalhados na segunda unidade do componente curricular Geografia. Assim sendo, o jogo (em que aborda os conteúdos sobre os aspectos populacionais, conceitos demográficos, estrutura etária, setores da economia e tipos de migração em escala global) foi utilizado na semana anterior à realização do exame, em 21 de junho de 2023, com as turmas de 8º ano (A/B), como mostra a figura 2.

Figura 2 – Apresentação do Quiz



Fonte: Elaboração dos autores (2023).

O envolvimento ativo em jogos torna eficaz a forma de aprender dos alunos, visto que o conhecimento pode ser melhor assimilado quando se põe em prática o que foi aprendido. Dessa maneira, os estudantes, em coletividade, desenvolvem habilidades sociais e compartilham conhecimentos, mutuamente. A imagem 1, a seguir, serve como registro da participação e do envolvimento dos alunos com a atividade.

Imagem 1 - Aplicação do Quiz



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Ao incorporar essa atividade de forma criteriosa e alinhada com os objetivos, os educadores perceberam a eficácia e a viabilidade da metodologia selecionada, visto que se notou o bom desempenho dos alunos durante e após a realização do quiz. E o resultado, após os exames avaliativos, não poderia ser diferente: aproximadamente, 90% dos estudantes obtiveram resultados satisfatórios na avaliação. As notas alcançadas, em escala de 0 a 10, foram acima da média 5,0, tida como limiar para que o aluno não necessitasse fazer o exame de recuperação. Tal resultado demonstra que o aprendizado foi consolidado com o auxílio do jogo didático virtual.

Seguindo o planejamento das metodologias ativas, a segunda proposta desenvolvida correspondeu à confecção de histórias em quadrinhos (HQs) relacionadas ao estudo do continente africano. Para tanto, foi preciso remodelar o imaginário acadêmico dos alunos através da reconsideração do conhecimento estabelecido sobre o continente em foco, conforme aponta as diretrizes curriculares nacionais (Mendes; Ratts, 2020). O ensino de África na educação básica é essencial, uma vez que torna a educação mais abrangente e enriquecedora para promover a compreensão, a tolerância e a aptidão dos estudantes de ressignificarem a contribuição dos povos africanos no aparato cultural da população brasileira e mundial.

A imagem 2 mostra o entrosamento dos alunos na elaboração e confecção dos quadrinhos, pondo as ideias no papel, discutindo a importância dos temas abordados, além do impacto social que pode causar.

Imagem 2 - Momento de discussão sobre os temas das HQs

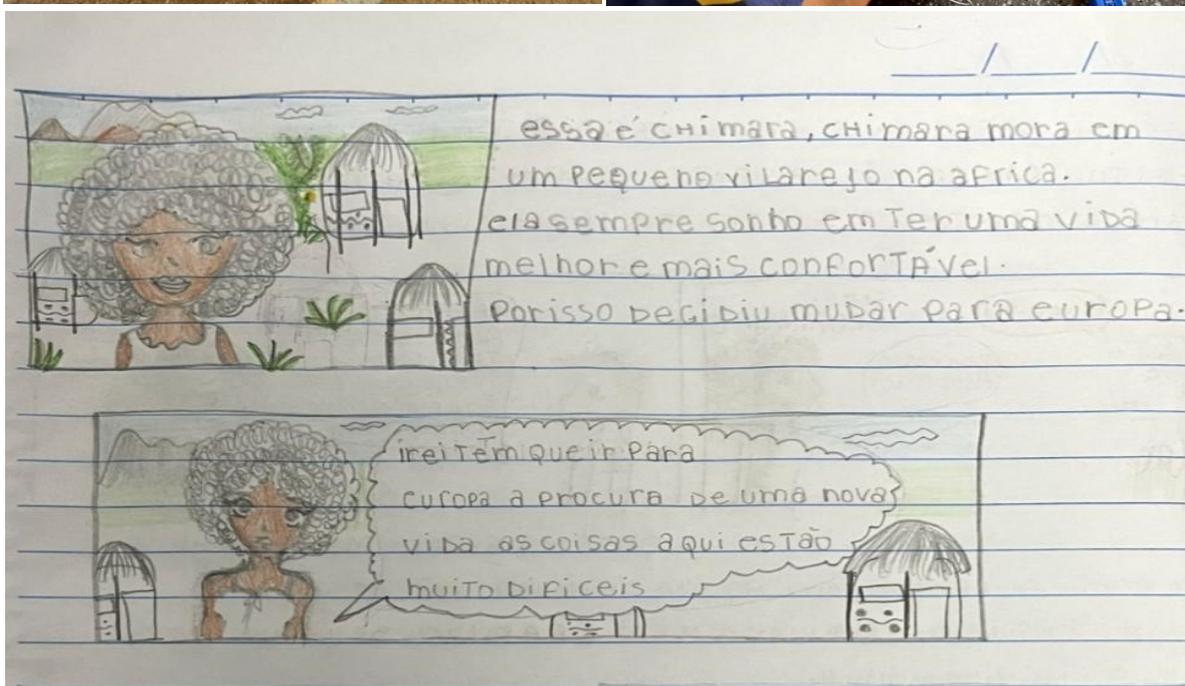


Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Os grupos fizeram reuniões preliminares, em datas previamente definidas e de acordo com o cronograma de aulas designadas para o desenvolvimento desta atividade, em diferentes locais do espaço escolar, seja na sala de aula ou no refeitório, tendo sido esses momentos oportunos para as discussões e para a realização das demais etapas das HQs, com o acompanhamento pedagógico do professor e do estagiário.

Frequentemente apresentado de forma estereotipada nos meios de comunicação, o continente africano é retratado de forma equivocada no imaginário da sociedade em geral. Portanto, ensinar adequadamente, desmistificando as diversas realidades e contextos do território africano contribui para construir uma visão além do que apenas é retratado pela mídia sensacionalista, na medida em que traz à tona os aspectos positivos, proporcionando uma perspectiva leve e equilibrada. Posto a isso, por ser um continente em crescimento, acaba desempenhando papéis importantes na política, na economia, na sociedade e nas questões ambientais que fomentam a sua participação no cenário global. A imagem 3 representa momentos da confecção das histórias em quadrinhos como também resultado do que foi pensado e construído pelos grupos.

Imagem 3 – Momento de confecção das HQ



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Ao todo foram produzidas dez histórias em quadrinhos (imagem 4), sendo 5 histórias para cada uma das turmas (8º ano A e 8º ano B). Os enredos, embora diversos, e já previamente sorteados, envolveram cada um dos temas, a saber: quatro enredos para a temática cultural e religiosidade; quatro enredos buscaram envolver os aspectos sociais; e dois enredos trabalharam com a temática relacionada às paisagens naturais e o turismo local. Os alunos não mencionaram ao longo da confecção do enredo, histórias que foram desenvolvidas pelos demais grupos, tendo sido todos os trabalhos realizados de maneira inédita.

Imagem 4 - Exposição das histórias em quadrinhos produzidas pelas turmas dos 8ºs anos A e B



Fonte: Arquivo pessoal dos autores (2023).

Mesmo fazendo uso de vocábulos simples para apresentar a narrativa, a linguagem empregada condizia com a faixa etária das turmas (que permeava entre os 13 e 14 anos de idade). Foi possível verificar, também, ao longo das histórias, certo teor de geograficidade. Essa geograficidade foi percebida na composição étnica dos personagens, na apresentação das paisagens e caracterização dos territórios, bem como na expressividade das manifestações culturais de cada região escolhida para desenvolver o enredo.

Ao longo do processo de confecção dos quadrinhos, todas as etapas puderam ser acompanhadas, bem como os questionamentos e dúvidas foram sanados. Esse tipo de metodologia contribui para um aprendizado interdisciplinar, aprendizado esse que fornece um enfoque educacional progressivo, visto que insere o aluno a envolver com obstáculos, desafiando-os a aprimorarem suas habilidades artísticas, textuais e geográficas, permitindo-lhe compreender que o conhecimento e a diversidade estão conectados. A interdisciplinaridade foi aplicada no momento em que os alunos fizeram uso de habilidades cognitivas desenvolvidas no componente curricular Geografia, como também em outros componentes, a exemplo de Arte, História e Língua Portuguesa, mesmo não havendo a participação efetiva dos professores que lecionam esses componentes curriculares.

Considerações finais

Compreende-se que a educação escolar vem mudando, deixando de lado as práticas tradicionais de ensino para se adequar a uma nova realidade em que há profissionais capacitados para implementar novas práticas pedagógicas, embora a inexperiência de alguns docentes cause dificuldades aos estudantes para assumirem um papel ativo, foco das metodologias ativas. O enfoque dessas metodologias na educação possibilita um ensino dinâmico e integrativo, uma vez que coloca o aluno como centro do processo de aprendizagem, pois lhe permite desenvolver habilidades essenciais para a própria evolução cognitiva.

Posto isso, buscou-se, ao longo do manuscrito, abordar duas metodologias de ensino-aprendizagem consideradas como ativas e que se adaptassem às necessidades de duas turmas de oitavo ano da educação básica numa escola da rede estadual de ensino de Sergipe, tendo sido aplicadas no decorrer das unidades trabalhadas em períodos bimestrais. Foram elas: os jogos digitais na plataforma *kahoot!* e a elaboração das histórias em quadrinhos.

Observou-se uma significância no ensino-aprendizagem dos alunos dos 8^o anos A e B da escola Armindo Guaraná, conforme a aplicação das metodologias ativas que foram relacionadas com os conteúdos abordados em sala. O quiz proporcionou um excelente desempenho dos alunos nas questões de raciocínio lógico, compreensão dos conteúdos e resolução de problemas. Enquanto isso, as HQs contribuíram para uma compreensão textual e narrativa, alfabetização visual, além de desenvolver habilidades artísticas. Logo, incluiu um maior envolvimento dos alunos, melhor compreensão do conteúdo e houve retenção do conhecimento.

Os dados coletados sugerem que os estudantes adquiriram uma compreensão mais eficaz acerca dos conteúdos trabalhados no decurso da unidade, pois as atividades desenvolvidas possibilitaram apreender os conceitos geográficos quando aplicados a um contexto habitual da realidade dos discentes, fato que não acontecia somente nos momentos das aulas expositivas.

É importante enfatizar que as metodologias aqui discutidas não se limitam como sendo as únicas consideradas como ativas; existem diversas possibilidades e cada uma possui a devida importância, pois não há metodologia pior ou melhor, mas a escolha por uma delas depende do objetivo que se pretende alcançar quando é aplicada. Diante dessa perspectiva, deduz-se que implementar metodologias ativas não é complicado, porém requer prazo, empenho e colaboração de todos, a fim de que os benefícios de sua utilização sejam atingidos.

Sendo assim, a perspectiva que se tem com este trabalho é que ele possa ser replicado, pois colabora para que os educadores se sintam estimulados a empregarem metodologias ativas porque possibilitam aprofundar o conhecimento científico sobre determinada temática trabalhada em sala de aula, tornando o processo de aprendizagem significativo à clientela de alunos.

Referências

- AMARO, J. A. R. **Jogos digitais: multiterritorialidade na geografia escolar**. 2019. 125 f., Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <http://icts.unb.br/jspui/handle/10482/36729>.
- CASTELLAR, S. M. V.; MORAES, J. V. **Metodologias ativas: introdução**. São Paulo: FTD, 2016. 130 p.
- CORRÊA, E. S. **Aprende-se com videogames? Com a palavra, os jogadores**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina: Florianópolis, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/93742>.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- LOCKE, J. **Ensaio sobre o entendimento humano**. São Paulo: Nova Cultural, 1997.
- MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearsom Prentice Hall, 2010.
- MENDES, R. A.; RATTIS, A. A África nos Cursos de Geografia: uma experiência de pesquisa participante em sala de aula. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, 10(19), p. 445-460, 2020. Disponível em: <https://docplayer.com.br/79660886A-cartografia-escolar-como-instrumento-de-interpretacao-do-espaco.html>. Acesso em: 7 set. 2023.
- MORÁN, J. Mudando a Educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A. De; MORALES, O. E. T. (orgs.). **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 10 set. 2023.
- MOREIRA, P.O. **Tecnologias educacionais voltadas para o ensino da Geografia: relato de experiência com o uso do Google Earth e do Google Maps 2019**. Trabalho de Conclusão (Curso de Pós-Graduação lato sensu em Tecnologias para Educação Profissional) do Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2019. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/download/28685/22662/73599>.
- PECOTCHE, C.B. G. **Logosofia: ciência e método**. São Paulo: Ed. Logosófica, 2011.
- PRADO, C. C.; SOUSA JUNIOR, C. E.; PIRES, M. L. **Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde**. 2017. Disponível em: <https://www.actabiomedica.com.br/index.php/acta/article/view/659>. Acesso em: 23 set. 2023.

RODRIGUES, L. B. **A criação de histórias em quadrinhos com ferramenta para o ensino do funcionamento de vacinas contra COVID-19**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Química), Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2022. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/handle/rii/6940>.

SANTOS, F. B. dos *et al.* **Metodologias ativas como recurso de ensino-aprendizagem na prática pedagógica**. In: VII CONEDU - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/82480>. Acesso em: 10 out. 2023.

SANTOS, M. A. **Natureza do Espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2006.

SILVA, A. C. C.; SANTOS, W. F. S. **História em quadrinhos no Colégio Estadual Armindo Guaraná: genética, evolução, citologia e outros temas**. Aracaju: SEDUC, 2022. 86 p.

SILVA, K. C. S.; FREITAS, G. N.; BARROS, M. B. S. C.; LOPES, L. G. F. História em quadrinhos como metodologia facilitadora no conhecimento da política nacional da atenção básica: a educação popular como experiência. In: V Congresso Nacional de Educação [internet]. **Anais [...]**: Campina Grande, Realize Editora. 2018. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_M D1_SA5_ID5626_17092018174911.pdf. Acesso em: 18 set. 2023.

SILVA, R. B. S. *et al.* Metodologias Ativas e Histórias em Quadrinhos: uma proposta para Educação em Saúde. **Acta Biomedica Brasiliensia**, Itaperuna/RJ, v. 14, n. 1, p. 10-21, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.18571/acbm.227>. Acesso em: 9 out. 2023.

WANG, A.I. The wear out effect of a game-based student response system. **Computers in Education**, Trondheim, Norway, n. 82, p. 217-227, 2015. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131514002516>. Acesso em: 10 out. 2023.