

REVISTA TÓPICOS

A CULTURA MAKER NA ELABORAÇÃO DE GIBIS GEOGRÁFICOS NAS AULAS DE GEOGRAFIA DO ENSINO FUNDAMENTAL

DOI: 10.5281/zenodo.10600803

Charlles Eduardo Borges¹

RESUMO

Este artigo propõe uma reflexão sobre a aplicação da cultura *maker* como estratégia pedagógica na elaboração de gibis contendo conteúdos geográficos para os anos finais do Ensino Fundamental da Educação Básica brasileira. A cultura *maker*, caracterizada pela abordagem hands-on e pela valorização da criatividade e do fazer, pode ser integrada de maneira inovadora no ensino de Geografia, proporcionando uma experiência mais significativa e engajadora para os estudantes.

Palavras-chave: cultura maker, gibis, geografia

ABSTRACT

This article proposes a reflection on the application of the maker culture as a pedagogical strategy in the creation of comics containing geographical content for the final years of Elementary Education in Brazil. The maker culture, characterized by a hands-on approach and the appreciation of creativity and practical skills, can be innovatively integrated into

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Geography teaching, providing a more significant and engaging experience for students.

Keywords: maker culture, comic books, geography

INTRODUÇÃO

A cultura *maker* tem se destacado como uma abordagem pedagógica que estimula a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Neste contexto, a proposta de utilizar a cultura *maker* na elaboração de gibis geográficos visa não apenas enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, mas também promover uma conexão mais profunda dos estudantes com os conteúdos de Geografia.

A introdução de uma abordagem pedagógica inovadora, como a cultura *maker*, no contexto do ensino de Geografia para os anos finais do Ensino Fundamental no Brasil, representa um convite à reflexão sobre métodos de ensino mais dinâmicos e envolventes. A Geografia, como disciplina que explora tanto os aspectos físicos quanto humanos do planeta, pode se beneficiar significativamente da aplicação da cultura *maker*, caracterizada pela ênfase no fazer, na experimentação e na criatividade. Este artigo propõe uma análise aprofundada da integração da cultura *maker* na criação de gibis geográficos como uma estratégia para tornar o ensino de Geografia mais estimulante e relevante para os estudantes brasileiros.

O contexto educacional contemporâneo exige uma revisão constante das práticas pedagógicas, visando atender às demandas de uma sociedade em constante transformação. Nesse cenário, a cultura *maker* surge como um

REVISTA TÓPICOS

movimento que vai além da simples confecção de objetos e abraça uma filosofia educacional centrada na participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Na Geografia, a interação prática com conceitos geográficos, promovida pela cultura *maker*, pode proporcionar aos estudantes uma compreensão mais profunda e conectada dos desafios globais e locais que permeiam a disciplina.

A transição da educação tradicional para abordagens mais hands-on, ou seja, uma metodologia ou estilo de ensino que envolve atividades práticas, experiências concretas e interação direta com objetos, materiais ou contextos reais, que tem sido impulsionada pelo reconhecimento da necessidade de preparar os alunos não apenas com conhecimentos teóricos, mas também com habilidades práticas e criativas. Ao incorporar a cultura *maker*, as aulas de Geografia podem se tornar espaços de descoberta, experimentação e aplicação prática dos conceitos, permitindo que os estudantes construam uma compreensão sólida e significativa do mundo ao seu redor.

Este artigo explora, portanto, a aplicação da cultura *maker* na criação de gibis geográficos como uma expressão tangível dessa abordagem inovadora. Ao transformar os gibis de simples veículos de entretenimento em ferramentas pedagógicas poderosas, buscamos destacar o potencial dessa estratégia para aprimorar o ensino de Geografia, tornando-o mais alinhado às expectativas dos estudantes contemporâneos e preparando-os para enfrentar os desafios complexos do século XXI.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA CULTURA *MAKER* NA EDUCAÇÃO

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

A cultura *maker*, originada nos espaços de fabricação e experimentação conhecidos como fab labs², tem conquistado espaço significativo na educação contemporânea. Ela fundamenta-se na premissa de que aprender é uma atividade prática, permeada pelo fazer e pela exploração. Ao integrar a cultura *maker* nas aulas de Geografia, os educadores proporcionam uma abordagem mais dinâmica e participativa, estimulando os alunos a se envolverem ativamente na construção de conhecimento. O papel do professor é de incentivar o aluno. Contudo, a maneira como isso pode acontecer é um grande mistério que qualquer profissional da educação busca. É evidente que ao estudante tem lá suas prioridades, sempre com um celular em mãos, uma ferramenta que poderia abrir-lhes o mundo, mas serve para socialização do deste indivíduo em formação. Salbach *apud* Diniz *et al* (2019, p.4) explana que

Nosso aluno é sempre curioso, mas vivendo tempos de internet, cercado de estímulos e de aparelhos eletrônicos, portador de telefones celulares que sintetizam uma ferramenta de busca notável, geralmente não sentem curiosidade pelas mensagens e pelos desafios que seu professor (ou professora) lhe propõe (SALBACK)

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Fica evidente que nossos alunos não se mostram interessados em aulas que usam apenas o livro didático e/ou as informações escritas no quadro, ou nas práticas de ensino que incentivam somente o uso de conteúdos factuais (DINIZ & FORTES, 2019, p.4). É necessário repensar o ensinar e a abordagem *maker* na educação se alinha perfeitamente ao caráter interdisciplinar da Geografia, que abarca tanto aspectos físicos quanto humanos do planeta. Através da cultura *maker*, os estudantes têm a oportunidade de aplicar conceitos geográficos em projetos práticos, contextualizando o conhecimento adquirido em sala de aula com situações do mundo real. Isso contribui para a formação de cidadãos mais críticos e conscientes, capazes de compreender e abordar questões geográficas complexas.

Assim, uma das propostas que vêm ganhando força é o movimento maker no ambiente educacional. Partindo dos pressupostos já apontados, o presente estudo tem como objetivo discutir princípios que orientam o movimento maker e que podem ser apresentados à sociedade como alternativa à formação de indivíduos melhor preparados para as demandas de mercado e para o futuro, de modo geral (BROCKVELD et al, 2017, p. 5)

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Ao utilizar a cultura *maker* na educação geográfica o educador não se limita apenas à confecção de materiais físicos. Ela também incorpora o uso de tecnologias como impressoras 3D, softwares de design e plataformas digitais, permitindo que os alunos explorem diferentes formas de expressão. Ao utilizar recursos digitais, os estudantes têm a oportunidade de criar mapas interativos, vídeos explicativos e outros conteúdos multimídia, enriquecendo ainda mais a compreensão de conceitos geográficos.

Além disso, a cultura *maker* promove a colaboração e o trabalho em equipe. Os alunos, ao se envolverem em projetos *maker*, aprendem a compartilhar ideias, solucionar problemas em conjunto e valorizar a diversidade de perspectivas. Essas habilidades são essenciais não apenas na sala de aula, mas também na formação de cidadãos preparados para os desafios sociais e profissionais do século XXI. A Adoção de atividades *Maker* (ou mão na massa) na Educação tem se tornado uma tendência em diferentes países e também no Brasil. Multiplicam-se projetos experimentais para levar atividades de curta ou média duração para escolas (Raabe & Gomes, 2018, p. 5). Uma questão importante a ser levantada é que

Do ponto de vista pedagógico, a maioria das atividades maker se fundamenta na abordagem

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Construcionista (Papert, 1980), que enaltece os benefícios do envolvimento estudante em projetos em que ele assume o protagonismo e promove a criação de algum objeto que possa ser socializado (RAABE & GOMES, 2018, p. 5).

Outro ponto crucial é a promoção da autonomia e da criatividade. Ao desenvolver seus próprios gibis geográficos, os estudantes têm a liberdade de explorar diferentes abordagens e estilos, tornando o processo de aprendizagem mais personalizado e significativo. Essa autonomia estimula a confiança dos alunos em suas capacidades e fomenta um ambiente de aprendizagem mais empoderador. O educador poderá usar isso a seu favor, trazendo abordagens baseadas em projetos, algo comum na educação e que facilitara a introdução deste tipo de perspectiva em sala de aula:

Cabe esclarecer que a concepção de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABProj), no âmbito educacional, emerge de uma questão ou problema da realidade dos alunos, e os estudos de investigação e as soluções e/ou

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

criação de produtos resultam do trabalho em equipe. O ensino por meio da ABProj tem por finalidade formar o aluno para desenvolver tarefas complexas e lidar com diferentes informações (LEMOS E VALENTE, 2023).

Lemos & Valente (2018) *apud* Bender (2014, p. 25) reforça esse paradigma ao explicar que podemos ensinar aos alunos a enxergarem a conectividade das grandes ideias das várias áreas do currículo.

Em síntese, a contextualização da cultura *maker* na educação geográfica representa uma revolução no modo como os alunos interagem com os conteúdos. Ao integrar essa abordagem, as aulas de Geografia se transformam em ambientes dinâmicos, estimulando a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico, essenciais para a formação de cidadãos conscientes e engajados com as questões globais.

2. GIBIS GEOGRÁFICOS: FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM CRIATIVAS

Os gibis, tradicionalmente associados ao universo do entretenimento, emergem como ferramentas pedagógicas inovadoras quando incorporados às aulas de Geografia. Ao transformar os gibis em veículos de transmissão de conteúdos geográficos, os educadores exploram uma abordagem lúdica

REVISTA TÓPICOS

que cativa a atenção dos estudantes, transformando o aprendizado em uma experiência envolvente e memorável. Também conhecidas como histórias em quadrinhos, os gibis surgiram final do século XIX e tornou um fenômeno em todo o mundo, consolidando-se, principalmente, com o surgimento dos super-heróis. Mesmo depois de mais de um século continua despertar grande interesse nos dias atuais (NEVES, 2012, p. 10).

Segundo Diniz & Fortes (2019, p.24), o gibi surgiu em território nacional no final da primeira metade do Século XX:

No Brasil, as histórias em quadrinhos são conhecidas como gibi (revista em quadrinhos). Na década de 30, a expressão gibi fazia referência a uma gíria para moleque ou menino. Lançada em 1939, pela editora O Globo, a revista Gibi, com 32 páginas, trazia na capa um moleque que aparecia atrás do título da revista. Em virtude do sucesso da revista, gibi tornou-se sinônimo de revista em quadrinhos.

REVISTA TÓPICOS

A utilização de gibis geográficos oferece uma alternativa rica para consolidar conceitos, explorar contextos e estimular a imaginação dos alunos. Por meio de narrativas visuais e histórias ilustradas, os estudantes são desafiados a sintetizar informações, identificar relações espaciais e compreender fenômenos geográficos de maneira mais holística. A utilização de histórias em quadrinhos como recurso didático, na sala de aula, pode ser uma ferramenta fundamental uma vez que a mesma apresenta uma combinação de comunicação visual e verbal (NEVES, 2012, p. 10). Dessa forma, os gibis se tornam não apenas um meio de transmissão de conhecimento, mas também uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da alfabetização geográfica.

Além disso, a linguagem acessível dos gibis permite a inclusão de elementos culturais, sociais e históricos, enriquecendo a compreensão dos alunos sobre as diversas dimensões da Geografia. Ao explorar as potencialidades narrativas e visuais dos gibis, os estudantes são incentivados a expressar conceitos de forma original, desenvolvendo habilidades de comunicação e interpretação. Podendo ser uma metodologia para os constantes desafios de desenvolver práticas pedagógicas mais eficientes, no intuito de sair da tendência tradicional (NEVES, 2012, p. 10).

Não existem regras. No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. (VERGUEIRO, 2014, p. 26 apud NEVES, 2012).

A história em quadrinhos é uma forma narrativa, que une duas linguagens, uma não verbal e outra verbal e com grande potencial criativo (NEVES, 2012, p. 12). A criação de gibis geográficos também promove a interação entre os estudantes, que podem trabalhar em equipes na concepção e elaboração dos materiais. Essa colaboração não apenas fortalece os laços sociais na sala de aula, mas também possibilita a troca de conhecimentos e perspectivas, enriquecendo a abordagem dos temas geográficos. O processo de criação coletiva de gibis estimula o debate, a negociação de ideias e a construção conjunta de significados, aspectos fundamentais para a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

formação cidadã. Entretanto, as Histórias em Quadrinhos são um tipo de mídia que pode abordar qualquer assunto, desde sexualidade até filosofia, e que, por consequência, não se limitam a um ou outro público, podendo atender a qualquer tipo de público, de acordo com o tema que será abordado RÊGO, 2021, p. 15).

A adaptação de gibis para fins educacionais pode envolver diferentes estilos e formatos, desde histórias em quadrinhos tradicionais até abordagens mais inovadoras, como gibis interativos ou digitais. A flexibilidade desse recurso permite a sua aplicação em diversas faixas etárias e contextos, adaptando-se às necessidades específicas de cada turma. Rêgo (2021, p. 22) analisa que:

Com exceção de obras de caráter recreativo e fantasioso, algumas HQs – através de sua expressão artística única – têm um poder incrível de transmitir conhecimentos geográficos, seja para fins didáticos, como para análises científicas. Em resumo, algumas edições de Revistas em Quadrinhos podem surpreender alguns pesquisadores pelo teor informativo de seu conteúdo.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Em suma, os gibis geográficos representam uma ferramenta educacional versátil, capaz de transformar o ensino de Geografia em uma experiência mais cativante e relevante. Ao integrar essas narrativas visuais nas aulas, os educadores promovem a aprendizagem ativa, despertando o interesse dos alunos e construindo uma ponte entre a teoria geográfica e a realidade vivenciada por eles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração da cultura *maker* na elaboração de gibis geográficos para os anos finais do Ensino Fundamental emerge como uma abordagem pedagógica inovadora e promissora. Ao longo deste trabalho, exploramos como a cultura *maker*, fundamentada na prática e na criatividade, pode transformar o cenário educacional, especificamente nas aulas de Geografia. A construção de gibis geográficos representa um elo entre a cultura lúdica e a aprendizagem significativa, proporcionando uma experiência de ensino mais dinâmica e envolvente.

A contextualização da cultura *maker* na educação geográfica oferece um caminho para superar os desafios tradicionais do ensino, proporcionando aos alunos uma abordagem mais ativa e prática para a construção do conhecimento. Ao integrar essa cultura, as aulas de Geografia se transformam em espaços de exploração, onde os estudantes não apenas absorvem conceitos, mas também os aplicam de maneira concreta em projetos significativos. Essa abordagem não apenas valoriza a diversidade de habilidades dos alunos, mas também os prepara para enfrentar questões

REVISTA TÓPICOS

complexas e interconectadas presentes em um mundo cada vez mais globalizado.

A utilização de gibis geográficos como ferramentas criativas de aprendizagem revela-se uma estratégia eficaz para cativar a atenção dos estudantes e promover a alfabetização geográfica. Ao transformar conceitos abstratos em narrativas visuais, os gibis não apenas facilitam a assimilação do conhecimento, mas também incentivam a expressão artística e a interpretação crítica. O caráter lúdico desses materiais não apenas enriquece o processo de ensino, mas também contribui para a formação de cidadãos mais engajados e conscientes de seu papel no mundo.

Em síntese, a cultura *maker* na educação geográfica e a elaboração de gibis geográficos representam uma resposta à demanda por práticas pedagógicas mais alinhadas com os anseios e desafios do século XXI. Ao adotar essa abordagem, as instituições de ensino brasileiras podem não apenas elevar a qualidade do ensino de Geografia, mas também preparar os alunos para se tornarem agentes ativos na construção de um futuro mais sustentável, crítico e inclusivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROCKVELD, Marcos V. V.; TEIXEIRA, Clarissa S.; SILVA, Mônica R. da. **A Cultura Maker em prol da inovação: boas práticas voltadas a sistemas educacionais**. Conferência ANPROTEC 2017. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://via.ufsc.br/wp-content/uploads/2017/11/maker.pdf>. Acessado em 26/01/2026.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

DINIZ, Ana C. A.; FORTES, Marcia R. **CONSTRUÇÃO DE GIBI COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM GEOGRAFIA PARA A FORMAÇÃO DOCENTE.** Revista Ensino de Geografia (Recife) V. 2, Nº 2, 2019. Disponível em:

<https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/ensinodegeografia/article/view>

Acessado em: 26/01/2024

LEMOS, Silvana D. V.; VALENTE, José A. **Estudo da Cultura Maker na Escola.** Revista e-Curriculum. Vol.21 São Paulo 2023 Epub 13-Nov-2023.

Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1809-](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1809-38762023000100107&script=sci_arttext)

[38762023000100107&script=sci_arttext](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1809-38762023000100107&script=sci_arttext). Acessado em: 26/01/2024.

NEVES, Silvia da C. **A HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO EM SALA DE AULA.** 2012. 30 fls. Universidade de Brasília, Palmas, 2012. Disponível em:

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/5588/1/2012_S%c3%adlviadaConcei%

Acessado em: 26/01/2024.

RAABE, André; GOMES, Eduardo Borges. **Maker: uma nova abordagem para tecnologia na educação.** Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.26. Edição Temática VIII – III Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2018), 2018. Disponível em: [https://tecedu.pro.br/wp-](https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/09/Art1-vol.26-EdicaoTematicaVIII-Setembro2018.pdf)

[content/uploads/2018/09/Art1-vol.26-EdicaoTematicaVIII-](https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/09/Art1-vol.26-EdicaoTematicaVIII-Setembro2018.pdf)

[Setembro2018.pdf](https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/09/Art1-vol.26-EdicaoTematicaVIII-Setembro2018.pdf). Acessado em: 26/01/2024.

RÊGO, Lenine CE M. B. B. **GEOGRAFIA DA NONA ARTE. Uma percepção geográfica do nordeste brasileiro a partir da leitura de uma**

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

História em Quadrinhos.”. 2021. 46fls. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em:

https://repositorio.usp.br/directbitstream/949a6fe0-6c51-4b23-8ca0-925eed664ab2/2021_LenineCeMorenoBrasileiroBoregasERego_TGI.pdf.

Acessado em: 26/01/2024.

¹ Professor de Geografia da rede estadual de Santa Catarina desde 2014. Formado pela Universidade Federal de Santa Catarina. Especialista em Ensino de Geografia, História, Sociologia e Filosofia, titulado pelo Instituto Federal de Santa Catarina. E-mail: charllesedu@gmail.com

² O fab-lab é um pequeno laboratório-oficina associado ao movimento da cultura maker, que oferece a fabricação digital, através de um conjunto de ferramentas flexíveis controladas por computador destinadas a fazer "quase tudo", abrangendo escalas de diferentes tamanhos e diferentes materiais, muitos diferentes uns.