

***STRANGER THINGS*, SUSTENTABILIDADE E ENSINO DE GEOGRAFIA: DISCUTINDO AS QUESTÕES AMBIENTAIS POR MEIO DA FICÇÃO E DO LÚDICO**

Janiara Almeida Pinheiro Lima ¹
Ricardo Maurício da Silva ²

RESUMO

O presente trabalho foi inspirado na Série de ficção *Stranger Things*, no que tange a relação entre o “mundo real e o mundo invertido”, no intuito de abordar as questões ambientais e conceitos geográficos correlatos, de forma inovadora por meio das metáforas estabelecidas entre a ficção e a realidade. Foi realizado na Escola Municipal São Cristóvão, com estudantes do 9º ano do Ensino fundamental – Anos finais, no mês de junho de 2022, compondo o projeto escolar referente a Semana do Meio Ambiente e o ciclo junino. Teve por objetivo principal desvelar, de forma lúdica, os temas relacionados à sustentabilidade ambiental (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável- ODS, poluição, política dos R’s, mudanças climáticas, consumo e consumismo) e conceitos da Geografia (espaço, paisagem e lugar) por meio de jogos e brincadeiras tradicionais adaptados ao contexto. Para tanto, o método utilizado foi a pesquisa-ação estabelecendo uma abordagem de cunho qualitativo. Considerou-se as metodologias ativas enquanto princípio e a rotação por estação como base estrutural da atividade. Como procedimentos metodológicos foram realizados: problematização dos temas; pesquisas; divisão da turma em grupos; escolha e confecção dos jogos (pescaria ao contrário, jogo da memória ao avesso, tiro ao alvo reciclado, adivinha o quê, tapete do saber); apresentação dramatizada e socialização dos jogos para outras turmas. Os resultados alcançados foram: construção criativa do senso crítico; engajamento dos estudantes na produção do conhecimento; aprendizagem significativa dos temas e conceitos estudados; fortalecimento das relações interpessoais e promoção de práticas inclusivas. Notou-se também que a discussão dos temas, pautada na ludicidade, colaborou para a motivação dos estudantes do início ao fim do processo. Pode-se inferir ainda que utilizar elementos da realidade do estudante foram fundamentais para impulsioná-los ao protagonismo, a trabalhar colaborativamente e a reconhecer o valor das aprendizagens vividas para ajudar na transformação socioambiental dos lugares em que se inserem.

Palavras-chave: *Stranger Things*, Sustentabilidade, Ensino de Geografia, Ficção, Lúdico.

¹ Professora Mestra em Geografia na Secretaria de Educação de Pernambuco (SEE), na Secretaria de Educação do Recife, Pesquisadora dos grupos GEOCONCEITO-GEPECI/LEGEP-UFPE, Recife- PE, janiara8890@gmail.com;

² Professor Especialista em Ensino de Matemática na Secretaria de Educação de Pernambuco (SEE), Escola Técnica Estadual Professor Alfredo Freyre, Recife- PE, ricardoautorlivros@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A discussão acerca da temática ambiental é necessariamente recorrente e na escola, tende a integrar-se entre os componentes curriculares de modo transversal. Assume também, parte das discussões pertinentes a cada componente de forma a tangenciar abordagens acerca dos conteúdos, conceitos e temas de cada um, levantando questionamentos a luz de cada ciência.

Nesse propósito, a ficção e o lúdico tem sido ferramentas didático-pedagógicas poderosas no ensino de Geografia na contemporaneidade, por serem maneiras de alavancar a episteme desta ciência de modo a cativar a atenção e motivar a aprendizagem dos estudantes perante as suas contendas (FIQUEIREDO, 2018; BARBOSA, 2019; LIMA, 2021), promovendo esse entrelace com a transversalidade.

Usar a ficção como espaço para construção de aprendizagens pode conferir ao ensino de Geografia um caráter contextualizado a realidade vivida pelos estudantes e porque não pelo professor. Barbosa (2019, p. 219) afirma que “o cinema é utilizado há muito tempo como uma ferramenta educacional”, o que vem a somar com a ideia de que o imaginário que o cinema desperta por meio das séries, pode colaborar para a curiosidade epistemológica dos estudantes.

Nesse sentido, Cavalcanti (2022) adentra este raciocínio ressaltando que é preciso adentrar no mundo do estudante a fim de mobilizá-lo na busca pelo saber crítico a partir do pensar pela Geografia. Segundo ela, é importante ao professor se questionar e refletir sobre “o que mobiliza um jovem? O que mobiliza uma criança? Não adianta eu querer chegar apenas e dizer qual é o tema. Eu tenho que ir meio que na onda deles, naquele momentinho em que ele está interessado naquele assunto”. É acreditando nessa comunhão de interesses e de possibilidades de construção de saberes articulados que o ensino de Geografia pode enlaçar os estudantes e despertar-lhes o raciocínio geográfico.

Acredita-se também que o cinema tem esse viés educativo/criativo/formativo, pois,

Com a frequente presença da internet na nossa rotina diária, a produção de séries televisivas e *webseries* aumentou exponencialmente, permitindo que haja uma possibilidade (e talvez pertinência) de trazê-las para a sala de aula, visto que a geração dos *millennials* (geração Z que engloba as pessoas nascidas dos anos 90 até 2010) encontra-se emergida nessa cultura digital (BARBOSA, 2019, p. 2019).

É nesse contexto, que acenar para a Geografia das séries (BARBOSA, 2019) para a educação geográfica permite considerar o trabalho com temas transversais propostos pela BNCC (BRASIL, 2017) e pela Política de Ensino da Rede Municipal do Recife (RECIFE, 2021)

como algo dialogado com a Geografia e também como parte dela, conectando saberes e concatenando ideias que se complementam.

Sendo a Geografia uma ciência que se debruça, primordialmente, sobre o estudo das relações homem-natureza, é nessa perspectiva que a abordagem da sustentabilidade, como parte integrante deste diálogo, compõe o cenário contemporâneo acerca das discussões sobre como a relação homem-natureza supera suas dicotomias e envolve os sujeitos numa teia cujo visgo é o princípio de sobrevivência no e do planeta (BOFF, 2017; ELKINGTON, 2020).

Diante do exposto, este trabalho foi inspirado na série de ficção científica intitulada *Stranger Things*, a fim de chamar atenção dos estudantes para o alerta ambiental que estamos vivendo com a situação estabelecida de emergência climática no planeta. Pois, no Antropoceno, que corresponde ao período mais recente da história da Terra, marcado pelo processo de descoberta e exploração dos combustíveis fósseis como base da vida cotidiana, é mister refletir para agir acerca da sobrevivência humana e do planeta, em meio as transformações socioambientais aceleradas que vem mudando a face dos espaços, paisagens e lugares (KRENAK, 2020; VIANA, 2020).

Contextualizando esse pensamento, foi percebido que a movimentação que esta série estava provocando nos estudantes da escola, promoveu um pensar o mundo em que vivemos a luz da série, considerando a dicotomia entre “mundo real e mundo invertido” proposta por ela, onde, no “mundo real” existem as representações dos espaços cotidianos onde são retratados alguns episódios estranhos e que também acontecem, dadas as devidas proporções, fora da ficção, enquanto que no “mundo invertido” em sua equivalência ao “mundo real”, nota-se que este corresponde ao mesmo espaço, porém, é sombrio e repleto de destruição, sujeira e caos, conectando-se com o “mundo real” por meio de um portal (FIGUEIREDO, 2018).

Desse modo, em analogia ao que vivemos atualmente, diante de crises ambientais severas, de ações devastadoras contra a natureza, de desumanidade e pouca ou quase nenhuma responsabilidade socioambiental, a metáfora que foi estabelecida revela que estamos fazendo do nosso mundo real o mundo invertido semelhante ao do *Stranger Things*, abrindo a “fenda no espaço-tempo”³ (FIGUEIREDO, 2018, p. 83) e liberando a energia de destruição como no mito da caixa de pandora, embora sempre haja esperança no final (HESÍODO, Séc. VIII a.C.).

Considerando a proposta da série e algumas reflexões que se desdobram a partir dela, é como se a cada agressão que causamos ao planeta ele reagisse abrindo metaforicamente um

³ Passagem entre as duas dimensões (FIGUEIREDO, 2018).

“novo portal” e deixando que “*demogorgons*”⁴ adentrassem o meio ambiente no mundo em que vivemos, sob a forma de vírus, bactérias resistentes, novas doenças, ondas de calor e frio extremos, etc. e estabelecendo o desequilíbrio que nós mesmos ajudamos a provocar.

Assim, nessa “brincadeira” entre a ficção e realidade a epistemologia da Geografia e sua relação com o tema transversal Meio Ambiente, por meio da temática da sustentabilidade, foi vivenciada com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental- Anos finais, da Escola Municipal São Cristóvão. Teve como objetivo principal desvelar, de forma lúdica, os temas relacionados à sustentabilidade ambiental (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável- ODS, poluição, política dos R’s, mudanças climáticas, consumo e consumismo) e conceitos da Geografia (espaço, paisagem e lugar) por meio de jogos e brincadeiras tradicionais adaptados ao contexto.

Contou com o uso das metodologias ativas quanto aos princípios educativos de protagonismo e mediação pedagógica que ela pressupõe, onde os estudantes foram instigados para a sensibilização e construção de uma ecocidadania (BOTELHO E SANTOS, 2018) para o entendimento do planeta enquanto lugar vivido e habitado.

Discutindo a Sustentabilidade e a Geografia por meio do *Stranger Things*

A série *Stranger Things* criada por *The Duffer Brothers*, corresponde a uma série de ficção científica, ambientada nos anos 80 que imprime ao cenário uma paisagem que retrata a vida cotidiana de famílias estadunidenses e suas relações socioespaciais com diferentes lugares e pessoas. Ela “se tornou um fenômeno cultural logo após seu lançamento, se consolidando como um dos títulos mais populares entre as séries originais da Netflix” (TECMUNDO, 2022).

E, embora sua primeira temporada tenha sido lançada em 2016, seus episódios mais recentes, referentes a quarta temporada foram lançados em 2022 e continuaram a chamar a atenção dos estudantes pela maneira como os jovens na série protagonizam as relações socioespaciais estabelecidas entre o “mundo real e mundo invertido” e entre si mesmos.

Segundo Tecmundo (2022),

Situada na cidade ficcional de Hawkins, Indiana, a trama começa no ano de 1983 com o desaparecimento do garoto Will. A investigação sobre as estranhas circunstâncias envolvendo seu sumiço leva um grupo de pré-adolescentes a conhecer uma garota com poderes de telecinese e a descobrir uma passagem para um Mundo Invertido (s/p).

⁴ O *Demogorgon*, também conhecido como Monster, era uma criatura humanóide predatória que entrou em Hawkins, Indiana, em novembro de 1983 (FANDON FILMES, 2022).

É em meio a essa atmosfera de suspense e curiosidade que a trama do *Stranger Things* se conecta a Sustentabilidade e a Geografia, por meio da leitura da paisagem, da compreensão de mundo que suscita a partir da vida cotidiana dos personagens, das noções de cidadania que reflete, fazendo os estudantes pensarem sobre si e sobre os espaços que habitam e as relações que estabelecem, em diferentes escalas, com suas comunidades, amigos, escola, planeta, etc.

Desse modo, Barbosa (2019, p. 220-221) enuncia que é essa Geografia imaginativa proposta por Said (1990) que o cinema traz que faz com que possa se considerar uma Geografia das séries⁵ com seus enredos e tramas e que contribua para articular saberes geográficos e subsidiar à construção do conhecimento geográfico, pois

O cinema se torna um recurso formador de imaginários sociais e espaciais (HIERNAUX; LINDÓN, 2012) ultrapassando limites de seus universos ficcionais e emergindo no nosso mundo por meio dos elementos que apresenta (p.220).

Os mundos “real e invertido”, a discussão sobre a sustentabilidade e o lúdico

Com base em seus estudos sobre a série Figueiredo (2018) aponta que os mundos real e invertido, estão interseccionados, o que representativamente também se aplica a relação que buscou-se estabelecer com a temática da sustentabilidade e a relação homem-natureza junto com os estudantes neste trabalho.

Para a autora, o mundo invertido, lar de seres assustadores e que é o espelhamento do mundo real - representado pela cidade de Hawkins -, é o lugar que ilustra o desconhecido e o incrível, no sentido etimológico da palavra, mas que, à medida que os episódios vão acontecendo se torna crível e palpável, vivido e experienciado por parte dos personagens que, por meio do portal e dos portais secundários, passam a acessar esse mundo.

Essa metáfora, instigou a produção deste trabalho, pois, trouxe em pauta a discussão ambiental, onde a relação entre o “mundo real” e o “mundo invertido” na série, assemelha-se a nossa realidade, especialmente quando interconectamos a natureza e a destruição da mesma com a nossa existência no planeta.

O lúdico enquadra-se nesse contexto, inicialmente a partir da série de ficção, mas também, com a escolha de jogos e brincadeiras para abordar os temas propostos no projeto da escola, a partir da metodologia ativa da rotação por estação, motivando os estudantes a aprender

⁵ A autora faz uma análise do potencial educativo-geográfico da série *Game of Thrones* e enuncia assim a Geografia das séries.

e ensinar de forma divertida e inspirando-se no jogo observado no primeiro episódio da saga (RUPEL, 2011; LIMA, 2021).

Pois, ao se tratar do lúdico entende-se que é algo que contagia os estudantes e que contribui para um ambiente de ensino e aprendizagem divertido e envolvente. É por meio do lúdico que, muitas vezes, o professor consegue alcançar o estudante e provocar sua curiosidade acerca dos conteúdos. “O lúdico significa a construção criativa da vida, enquanto ela é vivida. [...] é a vida se construindo no seu movimento” (LUCKESI, 1994, p. 115).

METODOLOGIA

O método utilizado neste trabalho correspondeu a pesquisa-ação estabelecendo uma abordagem de cunho qualitativo (GIL, 2010). Considerou-se as metodologias ativas (BACICH E MORAN, 2018; MORAES E CASTELLAR, 2018; LIMA, 2021) enquanto princípio e delas a rotação por estação e gamificação como base estrutural para o desenvolvimento da atividade a ser construída e apresentada.

O lúdico (LUCKESI, 1994; SANTOS, 2001; RUPEL, 2011; LIMA, 2021) e a ficção (FIGUEIREDO, 2018; BARBOSA, 2019) aportam teoricamente esse trabalho, bem como, o lastro de autores que embasam o ensino de Geografia (CALLAI, 2014; CAVALCANTI, 2019, 2022) e a questão da sustentabilidade (BOFF, 2017; BOTÊLHO E SANTOS, 2018; ELKINGTON, 2020) também se fazem presentes.

Como procedimentos metodológicos foram realizados: problematização dos temas por meio de aulas expositivas dialogadas; divisão da turma em grupos; pesquisas com utilização de tecnologias digitais de comunicação e informação (TDIC's); escolha e confecção dos jogos para a rotação por estação (pescaria ao contrário, jogo da memória ao avesso, tiro ao alvo reciclado, adivinha o quê, tapete do saber); apresentação dramatizada e socialização dos jogos para outras turmas da escola.

Em princípio os estudantes estavam muito eufóricos com os novos episódios da série *Stranger Things*, o que nos fez buscar e assistir a série e nos apaixonar por ela também. Em seguida, a escola propôs um projeto transdisciplinar sobre os temas Sustentabilidade e ciclo junino. Pronto, fez-se a mágica da criatividade.

Diante dessa demanda decidiu-se abordar os temas com o 9º C, turma do turno da tarde, da Escola Municipal São Cristóvão, localizada no Brejo da Guabiraba - Recife - PE. Assim, resolvemos - os estudantes e professora - atrelar o nosso estudo a série *Stranger Things*, pois, a

maioria dos estudantes acompanhavam a série e iríamos aproveitar algo em que já estávamos envolvidos para aprender Geografia e Meio ambiente. E quanto aos que não acompanhavam/conheciam? Os próprios colegas de turma se encarregaram de familiarizá-los com a mesma, contando a história e assistindo nas horas vagas.

Desse modo, foi realizada uma explanação sobre a Sustentabilidade, onde retomou-se os conceitos da Geografia (espaço, paisagem e lugar), interconectando os saberes de forma dialogada. Na sequência, a turma foi dividida em grupos para pesquisar tanto os temas acerca da Geografia e Sustentabilidade, como também, as brincadeiras do ciclo junino que seriam adaptadas a nossa atividade.

As pesquisas foram realizadas com celulares e *Tablets* fornecidos pela Prefeitura do Recife aos estudantes, por meio do Programa Escola Conectada⁶. Desse modo, com a pesquisa pode-se chegar aos seguintes temas: Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS, poluição, política dos R's, mudanças climáticas, consumo e consumismo. Em seguida, verificou-se como estes temas poderiam ser apresentados a outros estudantes da escola de forma divertida e interativa.

Assim, chegamos aos jogos tradicionais do ciclo junino, cujos grupos e eu, em consenso, decidimos que seriam: pescaria ao contrário, jogo da memória ao avesso, tiro ao alvo reciclado, adivinha o quê, tapete do saber. Foi sugerido que realizássemos a apresentação por meio da rotação por estação, explicada e acolhida de pronto pelos estudantes.

A pescaria ao contrário (Figura 2), correspondeu a representação de um ambiente aquático poluído, onde, ao invés de pescar o peixe, era preciso pescar o lixo. Caso fosse pescado o peixe, a pessoa passaria a vez. Foi pensado para ser jogado em dupla e o tema relacionado a ela foi a poluição das águas.

O Jogo da memória ao avesso (Figura 3), correspondeu a 15 pares de perguntas e respostas, distribuídos em cartas, relacionadas aos assuntos: problemas ambientais e suas soluções, consumo e consumismo. Também pensado para ser jogado em dupla, e ganhava quem formasse o maior número de pares em comparação ao seu adversário.

O Tiro ao alvo reciclado (Figura 4) utilizou as bolinhas de papel amassadas descartadas nos lixos das salas de aula da escola, bem como, os alvos foram garrafas *pet* descartadas também nos lixos das salas e das casas dos estudantes. Onde, utilizando as bolinhas de papel os estudantes deveriam derrubar o maior número de garrafas (que valiam pontos de 0 a 100) e

⁶ Programa da Secretaria de Educação do Recife que visa fornecer conectividade aos estudantes e professores, por meio de aquisição de aparelhos eletrônicos e acesso a internet.

quem pontuasse mais era o vencedor. Esse jogo foi elaborado para ser jogado em dupla e o tema abordado a política dos R's e o descarte dos resíduos sólidos e suas consequências para o meio ambiente.

Figuras 1, 2 e 3: Pescaria ao contrário, Jogo da memória, tiro ao alvo reciclado



Fonte: Lima, 2022.

O Jogo do adivinha o quê (Figura 5) foi inspirado nas adivinhações do ciclo junino e no terceiro episódio da primeira temporada da série, quando a maneira que a mãe (Joyce) encontrou para se comunicar com seu filho (Will) que estava preso no mundo invertido, foi um alfabeto pintado na parede da sala de sua casa e luzes “natalinas” que acendiam para poder formar as palavras. No caso do adivinha o quê, reproduzimos visualmente essa cena, só que com as letras em bandeirinhas de São João e cada uma representava uma brincadeira de adivinhação referente a letra em questão. O tema para esse jogo foi mudanças climáticas e ele podia ser jogado por duas ou três pessoas ao mesmo tempo.

Quanto ao Tapete do saber (Figura 6), esse foi associado ao jogo da amarelinha, e cada cor representava um assunto diferente. Era disponibilizada uma bolinha de papel para o jogador escolher a cor no tapete que correspondia a uma pergunta. Esse jogo foi jogado por duas pessoas ao mesmo tempo e quem acertasse mais perguntas ganhava o jogo. As cores representavam os ODS 2 - fome zero, ODS 3 - boa saúde e bem estar, ODS 4 - educação de qualidade, ODS 15 - vida sobre a terra/ desmatamento.

Figura 5 e 6: Adivinha o quê e Tapete do saber.



Fonte: Lima, 2022.

A apresentação inicial foi pensada para ser baseada numa dramatização (Figura 7) onde os estudantes visitantes seriam recebidos pela Mãe terra e pela Morte, trazendo a dicotomia entre o mundo real e o mundo invertido, representados por elas respectivamente, mas também, trazendo uma reflexão inicial importante que foi apresentada com base no texto escrito para recepcionar as turmas (Quadro 1).

Figura 7: Dramatização/recepção às turmas visitantes



Fonte: Lima, 2022.

Quadro 1: Texto elaborado para Dramatização/ Recepção das turmas visitantes

Mãe Terra: - Nosso trabalho é inspirado na série de ficção Stranger Things, para apresentar um tema que é bastante real: as agressões ao meio ambiente. Durante anos os seres humanos vem destruindo sua única casa, o Planeta Terra. Deixando o mundo de ponta-cabeça. Mudando o clima, deixando sujo o que antes era limpo, desmatando as matas, queimando combustíveis fósseis, ou seja, fazendo tudo que é contrário a sua sobrevivência e da vida no planeta. Está tudo tão ao contrário que até a morte resolveu ajudar.

Morte: - Estou cansada de levar as pessoas, não cabe mais tanta gente no mundo dos mortos! Por negacionismo, por falta de cuidado com o meio ambiente ou por falta de compreensão de que o planeta é um organismo vivo e que precisa de cuidados. Assim, a gente hoje vai se divertir nesse mundo ao contrário para ver se saímos daqui com a consciência ambiental no lugar. Cada jogo do nosso “mundo invertido”, traz informações importantes para conscientização ambiental e mudança de atitude de cada um de nós. Então convidamos cada grupo de pessoas a se dirigir a um jogo e depois se revezar.

Fonte: Lima, 2022.

Após essa apresentação deu-se início a visitação as estações que foram representadas por cada um dos jogos supracitados e onde cada grupo realizava uma pequena explanação para os visitantes e depois das informações sobre os temas e sobre o jogo a que o tema se referia, os estudantes do 6º, 7º e 8º ano, em momentos distintos, puderam desfrutar da rotação por estações produzidas com base nas metodologias ativas e no lúdico sob supervisão e ajuda da professora. Vale frisar que a sala estava toda ambientada com árvores, peixes, raízes que saiam do teto em direção ao chão da sala, inspirado no cenário do *Stranger Things*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultados pode-se observar que os conceitos da Geografia e os temas referentes a Sustentabilidade foram trabalhados de forma integrada com o interesse dos estudantes, o que promoveu uma aprendizagem colaborativa e significativa (MOREIRA, 1999), percebida pela postura dos mesmos ao construir as estações em equipe, ao se motivar e ajudar um ao outro mesmo sem fazer parte de determinado grupo, na forma de apresentar os jogos às turmas visitantes e posteriormente entre si, de maneira a expor seus entendimentos sobre o que foi aprendido, fazendo analogias com a série *Stranger Things* de forma clara, segura e objetiva.

Notou-se que a rotação por estação desenhou um cenário de protagonismo e divertimento entre os estudantes, pois, os mesmos eram “os professores” de seus colegas que estavam visitando o trabalho e assumiram a responsabilidade de ensinar e aprender de forma divertida, por meio da mediação docente atenta e colaborativa, que ajudou a integrar saberes e aproximar, afetuosamente, estudantes e professores do conhecimento geográfico que estava tecendo o raciocínio geográfico para todos os envolvidos.

Percebeu-se que a Geografia das séries enunciada por Barbosa (2019) pode somar ao ensino de Geografia dado o valor que carrega consigo quando representa o conhecimento prévio do estudante e eleva sua empolgação para aprender Geografia e suas interlocuções com a transversalidade, a partir do que se sabe, coadunando com o que defende Cavalcanti (2022).

Pode-se perceber também o fortalecimento das relações interpessoais e a promoção de práticas inclusivas e que a atividade em grupo e a prática pedagógica pautada no diálogo e na horizontalidade (FREIRE, 2007) espelha nos estudantes o sentimento de cooperação e respeito, necessários a convivência harmoniosa na e com a escola, a comunidade e o planeta. Notou-se também que a discussão dos temas, de forma lúdica, colaborou para a motivação dos sujeitos do início ao fim do processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O referido trabalho apresenta uma situação didático-pedagógica da qual se pode inferir que utilizar elementos da realidade do estudante, como a série *Stranger Things*, para ensinar Geografia e seu contorno com a transversalidade tangente a Sustentabilidade, foi fundamental para impulsioná-los ao protagonismo, a trabalhar colaborativamente e a reconhecer o valor das aprendizagens vividas para ajudar na transformação socioambiental dos lugares em que se inserem.



Foi possível conferir a atividade seu caráter inclusivo, pois, o lúdico revela essa interface de alegria que abriga o imaginário e as emoções de todos os seres humanos e sem os quais as aprendizagens, científicas ou cotidianas não sobrevivem e não se edificam. A construção criativa, engajada e protagonista do senso crítico e conhecimento geográfico, a consciência socioambiental pautada na ecocidadania, também foram observados.

A série *Stranger Things* e o universo da ficção, são elementos que inspiram a criatividade, a curiosidade, a alegria/diversão e a imaginação, logo, acredita-se assim que podem fazer parte das aulas, oportunamente. Nota-se também que a discussão dos temas, de forma lúdica, colabora para a motivação dos sujeitos do início ao fim do processo de ensino-aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Aos estudantes do 9º ano C, a gestão da Escola Municipal São Cristóvão e a Secretaria de Educação do Recife, pelo financiamento do trabalho para o CONEDU.

REFERÊNCIAS

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

BARBOSA, S. R. da S. A série televisiva *Game of Thrones* como potência para a educação geográfica. (p.2017 - 232). In: MARTINS, R. E. M. W.; PREVE, A. M. H.; CHAVES, A. P. N. (orgs.). **Educação Geográfica em movimento**. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019.

BOFF, L. Sustentabilidade: o que é: o que não é. [Edição Digital]. Petrópolis- RJ: Vozes, 2017.

BOTELHO, L. A. V.; SANTOS, F. K. S. dos. Pensar e propor a ecocidadania desde a formação de professores de geografia: tecendo diálogos para uma escola reflexiva. **Revista Tamoios**, [S.l.], v. 14, n. 2, dez. 2018. ISSN 1980-4490. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/tamoios/article/view/36571>. Acesso em: 20 jan. 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 20 fev. 2019.

CALLAI, H. C. (Org.). **Educação geográfica: reflexão e prática**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2014.

CAVALCANTI, L. S. **Pensar pela Geografia: ensino e relevância social**. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019.

_____. **A escola como espaço de formação do pensamento geográfico para uma atuação cidadã.** VI EPEG - Conferência de Abertura. Recife-PE. Youtube LEGEP-UFPE. 21 de nov. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ymQnwYEyDJM>. Acesso em: 22 nov. 2022.

ELKINGTON, J. **SUSTENTABILIDADE - Canibais com Garfo e Faca.** [Versão eletrônica]. São Paulo: M.Books, 2020.

FIGUEIREDO, J. M. B. de. **Hawkins e o mundo invertido: análise dos mundos possíveis de Stranger Things.** Dissertação (Mestrado) UFPB - PPGCOM. João Pessoa: UFPB, 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a pratica educativa.** 31 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KRENAK, A. **Ideias para adiar o fim do mundo.** 2 ed. São Paulo: Companhia das letras, 2020.

LIMA, J. A. P. O jogo, a gamificação e o lúdico no ensino de geografia durante a pandemia da covid-19. **UÁQUIRI - Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Acre, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 10, 2021.** Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/Uaquiri/article/view/5136>. Acesso em: 1 dez. 2022.

LUCKESI, C. L. N. **Tecnologia Educacional.** Rio de Janeiro, 1994.

MORAES, J. V.; CASTELLAR, S. M. V. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, 2018, Vol. 17, Nº 2, 422-436. Disponível em: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC_17_2_07_ex1324.pdf. Acesso em: 12 fev. 2021.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

RUPEL, M. A. P. **Atividades lúdicas: proposições metodológicas para o ensino da Geografia Escolar.** 2011. Disponível em: diadiaeducacao.pr.gov.br. Acesso em: 5 set. 2022.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

TECMUNDO. **Minha série: Stranger Things.** Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/stranger-things>. Acesso em: 30 ago 2022.

VIANA, A. L. *et al.* Decrescimento, entropia e sustentabilidade: os limites do crescimento econômico. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 12, 2020. ISSN 2525-3409. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i12.10999>.