



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS GEOGRÁFICAS
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

MARCOS ANTONIO DA SILVA SANTOS

**A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS AUDIOVISUAIS NAS PRÁTICAS DE ENSINO
DE GEOGRAFIA**

RECIFE

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

MARCOS ANTONIO DA SILVA SANTOS

**A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS AUDIOVISUAIS NAS PRÁTICAS DE ENSINO
DE GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Geografia.

Orientador(a): Prof. Dr. Josias Ivanildo Flores de Carvalho

RECIFE

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santos, Marcos Antonio da Silva.

A Utilização dos Recursos Audiovisuais nas Práticas de Ensino de Geografia
/ Marcos Antonio da Silva Santos. - Recife, 2024.

41 : il.

Orientador(a): Josias Ivanildo Flores de Cavalho

Coorientador(a): Francisco Kennedy Silva dos Santos

Coorientador(a): Anderson Felipe Leite dos Santos

(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e
Ciências Humanas, , 2024.

1. Ensino de Geografia. 2. Metodologias de ensino. 3. Tecnologias
educacionais. I. Cavalho, Josias Ivanildo Flores de. (Orientação). II. Santos,
Francisco Kennedy Silva dos. (Coorientação). IV. Santos, Anderson Felipe Leite
dos. (Coorientação). V. Título.

370 CDD (22.ed.)

MARCOS ANTONIO DA SILVA SANTOS

**A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS AUDIOVISUAIS NAS PRÁTICAS DE ENSINO
DE GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Geografia.

Aprovado em: 17 / 05 /2024.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Josias Ivanildo Flores de Carvalho (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Francisco Kennedy Silva dos Santos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Anderson Felipe Leite dos Santos (Examinador Externo)
Universidade Estadual Paulista

RESUMO

A utilização de recursos audiovisuais tem se mostrado uma ferramenta eficaz no ensino de Geografia, permitindo uma compreensão mais clara e interativa dos conceitos e processos geográficos. A introdução desses recursos pode complementar o processo de construção do conhecimento em Geografia, tornando o aprendizado mais dinâmico e efetivo. Por isso, esta pesquisa teve como principal objetivo abordar a utilização de recursos audiovisuais nas práticas de ensino de Geografia. Para alcançar este objetivo, foi realizado um estudo bibliográfico, a partir do levantamento de literaturas, sob análise qualitativa. Os resultados da pesquisa mostraram que o uso de audiovisualidades, como jogos eletrônicos e plataformas gamificadas, é uma estratégia cada vez mais presente no ensino da Geografia. Além de permitir que os estudantes visualizem conceitos e processos geográficos de forma mais concreta e dinâmica, esses recursos possibilitam o acesso a informações e experiências que vão além das vivências cotidianas dos alunos. Concluiu-se que essa abordagem pode ajudar a desenvolver habilidades importantes, como a análise crítica e a compreensão de diferentes culturas e perspectivas geográficas. No entanto, é fundamental que os educadores utilizem essas ferramentas de forma complementar e equilibrada, combinando-as com outras formas de ensino para garantir uma formação completa e abrangente aos alunos.

Palavras-chave: Audiovisualidades. Práticas de ensino. Recursos. Geografia.

ABSTRACT

The use of audiovisual resources has proven to be an effective tool in teaching Geography, allowing a clearer and more interactive understanding of geographic concepts and processes. The introduction of these resources can complement the knowledge construction process in Geography, making learning more dynamic and effective. Therefore, this research had the general objective of addressing the use of audiovisual resources in Geography teaching practices. To achieve this objective, a bibliographical study was carried out, from the literature survey, under qualitative analysis. The research results showed that the use of audiovisualities, such as electronic games and gamified platforms, is an increasingly present strategy in the teaching of Geography. In addition to allowing students to visualize geographical concepts and processes in a more concrete and dynamic way, these resources provide access to information and experiences that go beyond the students' daily experiences. It was concluded that this approach can help to develop important skills such as critical analysis and understanding of different cultures and geographic perspectives. However, it is essential that educators use these tools in a complementary and balanced way, combining them with other forms of teaching to ensure complete and comprehensive training for students.

Keywords: Audiovisualities. Teaching practices. Resources.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REVISÃO DE LITERATURA	10
2.1 Os desafios do ensino da Geografia no cotidiano escolar.....	10
2.2 Recursos audiovisuais e os benefícios do seu uso para o desenvolvimento da criança.....	15
2.3 Recursos audiovisuais no ensino de Geografia.....	19
3 METODOLOGIA	25
2.1 Delineamento do estudo.....	25
2.2 Base de dados	25
2.3 Coleta e análise de dados.....	25
2.4 Aspectos éticos.....	26
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	27
5 CONCLUSÃO	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

A Geografia é a ciência que estuda e descreve a Terra e seu espaço em representação geográfica, que permite conhecer e ter um conhecimento alargado sobre os territórios, as sociedades, e os diferentes localidades que dela fazem parte. Através do ensino da Geografia, se desenvolvem habilidades de orientação e compreensão do espaço geográfico. Por sua vez, ao desempenhar um papel social fundamental, aumenta e desenvolve o conhecimento sobre ambientes sociais e onde o ser humano desenvolve a sua atividade, contribuindo para o pensamento crítico e a reflexão sobre os eventos sociais, econômicos e políticos que ocorrem em torno do mundo (Stefanello, 2009).

Pode-se afirmar que o ensino de Geografia contribui para a formação de um pensamento crítico-reflexivo que auxilia na construção do conhecimento, formando um aluno capaz de desenvolver habilidades que geram a reflexão e análise sobre o funcionamento do espaço em que vive, de forma que possa contribuir para a solução dos problemas que surgem nesse contexto (Antunes, 2015).

Porém, o ensino de Geografia perde destaque ao ser resumido a uma abordagem pedagógica tradicional. Ao enfatizar a memorização de informações sobre regiões, países e capitais. Nesse sentido, o sistema educacional tende a negligenciar a importância da compreensão das dinâmicas socioambientais que moldam o mundo contemporâneo. Essa abordagem estanque e fragmentada da disciplina também impede a construção de uma visão crítica e reflexiva sobre as relações entre sociedade e natureza, tão necessárias para a compreensão dos desafios globais enfrentados atualmente, como mudanças climáticas, desigualdades socioespaciais e conflitos territoriais (Ramos, 2012).

Nesse sentido, a utilização de recursos audiovisuais pode ser uma estratégia eficaz para superar as limitações do ensino tradicional de Geografia e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e envolvente. Através desses recursos, é possível explorar os conceitos geográficos de forma visual, estimulando a curiosidade e a participação ativa dos alunos. Além disso, permite a exploração de diferentes perspectivas e pontos de vista sobre os temas estudados, ampliando a visão crítica dos alunos e contribuindo para a desconstrução de estereótipos e

preconceitos (Pereira, 2013). Desta forma, surge a seguinte questão: como e quais recursos audiovisuais podem ser utilizados nas práticas de ensino de Geografia?

A hipótese desta pesquisa é que a inclusão de recursos audiovisuais nas aulas de Geografia possa contribuir para a aprendizagem significativa da disciplina.

A pesquisa em questão é relevante tanto do ponto de vista acadêmico quanto social, bem como para professores de Geografia. Em termos acadêmicos, a investigação sobre novas abordagens pedagógicas no ensino de Geografia pode contribuir para a renovação e aprimoramento da disciplina, considerando a necessidade de formação de cidadãos críticos e reflexivos, capazes de compreender as dinâmicas socioambientais globais e atuar de forma transformadora em suas comunidades. Ainda, o estudo da utilização de recursos audiovisuais pode aprimorar a compreensão sobre como a imagem, o som e a interatividade podem se tornar importantes ferramentas de ensino, possibilitando uma aproximação mais significativa entre os estudantes e a Geografia (Pereira, 2013).

Do ponto de vista social, a pesquisa pode contribuir para o fortalecimento da educação de qualidade, ao promover metodologias que aproximem o conhecimento geográfico da realidade vivenciada pelos estudantes, estimulando a curiosidade e a participação ativa no processo de aprendizagem. Além disso, a abordagem pedagógica proposta, que inclui a utilização de recursos audiovisuais, pode contribuir para a superação de estereótipos e preconceitos relacionados a certas regiões e povos, promovendo uma compreensão mais ampla e diversa da realidade (Antunes, 2015).

Para os professores de Geografia, a pesquisa pode servir como uma fonte de inspiração e reflexão sobre novas metodologias e recursos didáticos que possam ser utilizados em sala de aula, tornando o ensino mais interessante, participativo e engajador. A inclusão de recursos audiovisuais pode estimular os alunos a explorarem diferentes perspectivas e pontos de vista sobre os temas estudados, ampliando sua visão crítica e contribuindo para a desconstrução de estereótipos e preconceitos. Em suma, a pesquisa em questão pode contribuir significativamente para o aprimoramento da educação geográfica, com benefícios tanto para a academia quanto para a sociedade em geral, e a utilização de recursos audiovisuais pode ser uma importante ferramenta nesse processo.

Para responder à questão de pesquisa, este trabalho teve como objetivo geral abordar a utilização de recursos audiovisuais nas práticas de ensino de Geografia. Os

objetivos específicos foram apresentar os desafios do ensino da Geografia no cotidiano escolar, caracterizar os recursos audiovisuais e os benefícios do seu uso para o desenvolvimento da criança e apresentar possibilidades de utilização de recursos audiovisuais no ensino de Geografia.

Nessa pesquisa foi adotado o procedimento de revisão de literatura com abordagem qualitativa. Quanto aos objetivos, foi utilizado a pesquisa exploratória e descritiva. O estudo foi dividido em seções e subseções. A investigação inicia-se com a presente introdução na primeira seção, que apresenta as considerações iniciais acerca da temática do trabalho, seguida por problema de pesquisa, objetivos gerais e específicos, bem como sua relevância e sua estrutura metodológica. A segunda seção apresenta a revisão de literatura e divide-se em subseções. Na primeira subseção, discutiu-se os desafios do ensino da Geografia no cotidiano escolar. Na segunda subseção, explorou-se os recursos audiovisuais e os benefícios do seu uso para o desenvolvimento da criança. Na terceira subseção, discorreu-se sobre os recursos audiovisuais no ensino de Geografia. A terceira seção apresentou o percurso metodológico. A quarta subseção destinou-se a apresentar os resultados e as discussões da pesquisa. Por fim, apresentou-se as conclusões da presente pesquisa, seguida das referências consultadas.

2 REVISÃO DE LITERATURA

O referencial teórico desta pesquisa é estruturado em três seções fundamentais que abordam diferentes aspectos do ensino da Geografia e a utilização de recursos audiovisuais para potencializar o desenvolvimento das crianças nessa área do conhecimento. Na primeira seção, discute-se os desafios enfrentados no cotidiano escolar para o ensino eficaz da Geografia, considerando aspectos como metodologias de ensino, recursos disponíveis e demandas do currículo educacional. Em seguida, explora-se a importância dos recursos audiovisuais e os benefícios proporcionados por sua utilização no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Esta seção destaca a relevância de ferramentas audiovisuais na promoção de uma aprendizagem mais significativa e engajadora. Por fim, investiga-se especificamente o papel dos recursos audiovisuais no ensino de Geografia, explorando suas potencialidades para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e contextualizadas, contribuindo assim para uma melhor compreensão dos conceitos geográficos e para o desenvolvimento das habilidades dos alunos nessa disciplina. Essas seções são essenciais para embasar a análise e as reflexões propostas neste trabalho, fornecendo uma estrutura teórica sólida e abrangente sobre o tema em questão.

2.1 Os desafios do ensino da Geografia no cotidiano escolar

O ensino de Geografia abre espaço para a relação do ser humano com o meio ambiente, nesse sentido é necessário adentrar no mecanismo espacial e humanístico para proporcionar um caminho amplo com conotações benéficas para o desenvolvimento humano em um sistema de construção e formação ativa.

Diante do ensino de Geografia, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) busca trabalhar com uma perspectiva mais interdisciplinar para obter sucesso prático no currículo escolar. Combinado com a situação real dos alunos, dá novas conotações ao ensino. Este trabalho passou a se desenvolver de forma semelhante a outras disciplinas, sempre explorando a possibilidade de geração de competências. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Estudar Geografia é uma oportunidade para compreender o mundo em que se vive, na medida em que esse componente curricular aborda as ações humanas construídas nas distintas sociedades existentes nas diversas regiões do planeta. Ao mesmo tempo, a educação geográfica contribui para a formação do conceito de identidade, expresso de diferentes formas: na compreensão perceptiva da paisagem, que ganha significado à medida que, ao observá-la, nota-se a vivência dos indivíduos e da coletividade; nas relações com os lugares vividos; nos costumes que resgatam a nossa memória social; na identidade cultural; e na consciência de que somos sujeitos da história, distintos uns dos outros e, por isso, convictos das nossas diferenças (BRASIL, 2018, p. 357).

Estudar o relacionamento e a conotação social de uma nação é sempre útil para entender o mecanismo de uma sociedade. Pois, a Geografia fornece a oportunidade de compreender o mundo desde uma perspectiva local para uma perspectiva global, sem sair fisicamente do local, sendo assim, abre à consciência ativa o espaço de visualização das imagens e conotações de textos e mapas geográficos.

O processo de ensino é uma realidade complexa dadas as relações espaciais da sala de aula como por exemplo, acessibilidade de recursos didáticos na escola e a convivência entre os próprios estudantes, por isso, a necessidade de desenvolver o diálogo para o aprendizado dos educandos é muito importante. O contato direto com os alunos, seja por meio de debates em grupos, atividades práticas ou feedback individual, é fundamental para realizar um trabalho pedagógico condizente com a necessidade e realidade deles.

Como afirmou Sousa (2001, p. 116), “Mais importante, eles são sujeitos do processo pelo qual ocorre a realização processual do professor.” Nesse sentido, é compreensível que os professores de Geografia precisam ser mediadores do processo de ensino-aprendizagem, e por meio das metodologias de ensino desenvolvidas no espaço escolar, envolvam o debate do conteúdo, abordando principalmente a realidade local dos estudantes.

A Geografia busca explicar e compreender a relação entre a sociedade e a natureza, e como ocorre a apropriação entre elas, pondo em prática os mecanismos dos fenômenos sociais, culturais, naturais, políticos e econômicos.

Na busca dessa abordagem relacional, a Geografia tem que trabalhar com diferentes noções espaciais e temporais, bem como com os fenômenos sociais, culturais e naturais que são característicos de cada paisagem, para permitir uma compreensão processual e dinâmica de sua constituição. (BRASIL, 1998, p. 25).

Conforme afirma Brasil (1998), a paisagem e os demais conceitos geográficos constituem uma realidade já contida no conhecimento prévio do aluno, é sempre estudada no sexto ano, dando suporte para que a criança possa se encontrar diante da paisagem em que está inserida, sugerindo de forma aberta a caminhos para crescer e desenvolver a inteligência infantil. Esse conhecimento prévio é a base para o desenvolvimento formal do conhecimento em sala de aula.

Dessa forma, todo avanço pedagógico voltado para o processo de ensino e aprendizagem da Geografia deve estimular o conhecimento dos estudantes de forma coerente com elementos potencializadores que são os recursos didáticos, abordagens pedagógicas e a integração interdisciplinar. Todo conhecimento geográfico pode gerar conhecimento, mas é preciso verificar até que ponto esse conhecimento é científico para a formação dos alunos. Conforme Cavalcanti (2005):

Neste sentido, é relevante, ainda que não suficiente, para os professores de Geografia enfrentar o desafio de se considerar, entre outras, a cultura geográfica, dos alunos. Na prática cotidiana, os alunos constroem conhecimentos geográficos. É preciso considerar esses conhecimentos e a experiência cotidiana dos alunos, suas representações, para serem confrontados, discutidos e ampliados com o saber geográfico mais sistematizado (que é a cultura escolar) (CAVALCANTI, 2005, p. 68).

O conhecimento prévio de Geografia é a base para o desenvolvimento do conhecimento científico em sala de aula. É responsabilidade do professor organizar esse conhecimento de forma que seja relevante para os alunos. O trabalho em sala de aula é sempre contínuo e precisa sempre continuar formulando e demonstrando caminhos geográficos para a cultura dos alunos.

Ao longo da trajetória de desenvolvimento de seu currículo de educação formal, a Geografia escolar “sempre apresentou um quadro marcado pela consolidação de seus princípios educacionais com dificuldade de legitimação, delineando o que se convencionou chamar de crise da Geografia escolar” (Brabant, 2001, p. 20). Porém, o trabalho sempre tem que ser filtrado para que a mecânica das dificuldades de aprendizagem seja quebrada.

Lidar com as dificuldades é fator preponderante para acolher e desenvolver os alunos diante dos desafios de aprendizagem. Para Vesentini (2001), a crise da Geografia escolar diz respeito sobretudo à finalidade do ensino desta disciplina nas escolas oficiais, nomeadamente ao papel da Geografia na formação educacional/social. Desde o seu surgimento como disciplina escolar, a Geografia

desempenhou um papel ideológico relacionado à composição étnica das grandes potências.

Quebrar essa realidade revelada por Vesentini (2001) é uma necessidade ativa de abrir espaço para o novo, despertando o próprio mecanismo de curiosidade da sala sobre seu entorno. Fazendo uma conotação diante da necessidade de rever frequentemente os conceitos geográficos, para deixar que os conhecimentos sejam os mais aguçados possível na realidade dos alunos. Isto é, trabalhar tópicos específicos que estimulem a curiosidade e o desejo de aprender dos alunos.

A aprendizagem é sempre regida pelo desejo de conhecer e compreender algo em profundidade. O ensino da Geografia busca sempre solucionar os erros cometidos nas barreiras do ensino e da aprendizagem, para que o conhecimento real diante dos alunos esteja sempre atualizado.

Segundo Stefanello (2009, p. 19), a Geografia escolar deve ser sempre considerada como uma área de conhecimento integrante da educação geral, pois além de abranger o conteúdo da Geografia científica, pode ser melhor articulada com outras áreas do conhecimento científico e, que lhe oferece muitas possibilidades interdisciplinares. Desse modo, o potencial para melhores conexões pedagógicas diante das realidades do ensino de Geografia demonstra a capacidade de crescimento do conhecimento socioambiental. A interdisciplinaridade é assim desenvolvida de forma a desenvolver ligações geográficas com base na integração dos conhecimentos prévios dos alunos.

Este trabalho da Geografia é vivo e requer atenção e profissionalismo para que o meio social se torne um alvo direto para os profissionais da educação construir continuamente o espaço social em que estão inseridos. Ser capaz de ver a vida de maneira diferente como mecanismo de ensino é desafiado a melhorar continuamente o ensino e a aprendizagem.

Segundo Callai (2003), esse é o desafio do educador: fazer da Geografia uma disciplina interessante, relevante para a vida, não apenas dados e informações que parecem distantes da realidade, e na qual as pessoas possam compreender o espaço socialmente construído, devido à interligação entre o espaço natural com todas as suas regras e leis e o espaço constantemente transformado pelo homem.

Considerando os componentes do currículo da disciplina, a adoção de mecanismos instrucionais esbarra na necessidade de aprendizagem contínua e na preparação dos educadores para planejamentos mais relevantes para os alunos.

Os professores podem obter uma compreensão mais focada do processo de ensino usando recursos instrucionais que se alinham com os tópicos da sala de aula. Uma aula bem planejada terá mais chances de uma experiência satisfatória, pois, planejar é melhorar o desenvolvimento das atividades em sala de aula, dando mais oportunidades de interação aos alunos e garantindo seu aprendizado. Os professores devem sempre articular metodologias de ensino de modo a aumentar a importância do que é ensinado em sala de aula para alunos (Falavigna, 2009, p. 83).

A Geografia é um campo com múltiplas formas de compreender e intervir na realidade. Pode estimular o interesse dos alunos pela aprendizagem formal, levando assim a uma melhor compreensão da sociedade, da natureza e do meio ambiente, indicando a necessidade de rever os conceitos geográficos para o crescimento educacional dos alunos (Brasil, 2001).

O desenvolvimento cognitivo dos alunos deve ser sempre estimulado para que possa compreender e aprender de maneira significativa. Sendo assim, planejando o caminho do aprendizado do estudante para estimular uma maior compreensão dos conceitos geográficos.

A reformulação do ensino de Geografia ocorreu por meio de uma crítica a duas correntes vigentes no final do século XX e início do século XXI: a Geografia tradicional e a Geografia quantitativa. Diante das críticas levantadas contra as correntes do ensino da Geografia, em 1970 surgiu uma nova visão da disciplina difundida no Brasil pelo geógrafo Milton Santos, denominada Geografia crítica (Cavalcanti, 1998).

A reencenação está madura para os profissionais dessa área geográfica, bem como para garantir o ensino produtivo dos alunos. A Geografia deve desenvolver-se de forma clara e responsável para formar uma existência crítica. A aprendizagem é sempre incremental, mas contínua para garantir o sucesso diante da incerteza e caminhos de aprendizagem mais complexos para aumentar a compreensão e a curiosidade dos alunos.

Nesse contexto, é essencial considerar os recursos audiovisuais e os benefícios do seu uso para o desenvolvimento da criança. Contudo, vale ressaltar que esses recursos não devem ser vistos como uma única alternativa, mas sim como uma entre muitas possibilidades. A integração desses instrumentos pode potencializar de forma significativa o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando experiências visuais e engajadoras.

2.2 Recursos audiovisuais e os benefícios do seu uso para o desenvolvimento da criança

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) em situações de atividades de pesquisa permite conexões entre o que um aluno aprende na escola e suas experiências fora do espaço escolar. É importante que, ainda na pré-escola, as crianças se envolvam em momentos interativos e atividades socialmente significativas para que percebam desde cedo a importância da construção de seus conhecimentos.

Recursos como sons e imagens estão sempre presentes no cotidiano, e por sua vez, transmitem o que nem sempre é importante para as pessoas. No entanto, esta informação trata da importância das fontes audiovisuais mais utilizadas. Brennan (2011, p. 28) afirma que, graças às novas tecnologias, os cidadãos podem tomar consciência de sua realidade, o que pode levá-los a adquirir conhecimentos e ideias próprias da vida social. É preciso encorajamento para aceitar o fato de que as necessidades da sociedade de hoje são diferentes daquelas da última década. Parte da dificuldade em inserir recursos audiovisuais no âmbito escolar é estar preso a um ambiente educacional onde o livro didático é o único e exclusivo recurso para construção do conhecimento.

A utilização de recursos audiovisuais nas escolas e salas de aula estimula a abertura de espaços para o mundo e o contexto social em que vivemos, permitindo-nos falar para ocasiões globais e locais sem abrir mão do conhecimento acumulado ao longo do desenvolvimento humano. Nas palavras de Antunes (2015):

As tecnologias audiovisuais disponíveis na escola também auxiliam muito no enriquecimento das aulas, deixando a monotonia de lado, pois possibilitam várias formas de abordar o tema a ser trabalhado pelo professor, como por exemplo, a projeção de imagens e fotos, reprodução de filme ou de pequenos trechos, vídeos disponibilizados na Internet, vídeos-aula, músicas, jogos interativos pelo computador, acesso a blogs, jornais, matérias, reportagens online, dentre outras possibilidades (ANTUNES, 2015, p. 24).

A agregação de recursos audiovisuais e conhecimentos permite ao sujeito gerar novos conhecimentos, o que inclui entender questões atuais e ampliar projetos para encontrar alternativas para transformar o cotidiano e construir a cidadania.

Atualmente, a utilização de recursos audiovisuais vem ganhando força, auxiliando os professores em sala de aula e sendo amplamente utilizados para tornar o ensino de conteúdos mais interessante, fácil e menos estressante. Algumas

instituições ainda não oferecem esses métodos aos alunos por falta de recursos financeiros e por não terem pessoal capacitado para manuseá-los.

Segundo Rossini (2007):

Os desafios atuais exigem direções baseadas em redes de aprendizagem e inovação, somadas à sinergia entre instituições, a fim de produzir vantagens mútuas. Nesse cenário, a gestão estratégica do conhecimento é ferramenta importante para subsídio ao processo decisório relativo à determinação de normas e diretrizes, com o intuito de conquistar vantagens competitivas no mercado globalizado (ROSSINI, 2007, p.3).

Atendendo à necessidade constante de comunicação e interação, os recursos tecnológicos constituem a “sociedade global” e são ferramentas que contribuem para construção do conhecimento e facilitam o envolvimento entre as pessoas.

A tecnologia da informação e comunicação é uma ferramenta importante no processo de ensino e aprendizagem das crianças, pois grande parte dos alunos convivem diariamente com aparatos tecnológicos e processam informações em velocidades recordes. Vale ressaltar, que a inserção das tecnologias de informação e comunicação (TIC) no ambiente de sala de aula ajuda as crianças a desenvolverem suas habilidades e requer a criatividade e energia dos educadores no sentido de utilizá-las de forma envolvente para que as informações transmitidas aconteçam de forma que seja agradável e significativo para os alunos. Segundo Moran (2000):

Atualmente, cada vez mais processamos também a informação de forma multimídia, juntando pedaços de textos de várias linguagens superpostas simultaneamente, que compõe um mosaico impressionista, na mesma tela, e que se conectam com outras telas multimídia. A leitura é cada vez menos sequencial. As conexões são tantas que o mais importante é a visão ou leitura em flash, no conjunto, uma leitura rápida, que cria significações provisórias, dando uma interpretação rápida para o todo, e que vai se completando com as próximas telas, através do fio condutor da narrativa subjetiva: dos interesses de cada um, das suas formas de perceber, sentir e relacionar-se (MORAN, 2000, p.19).

A inserção das TIC no ambiente de sala de aula decorre da necessidade de adaptação das escolas a uma sociedade globalizada. A linguagem da tecnologia e a sociedade de hoje exigem cada vez mais criatividade, colaboração e desenvoltura. Quando os alunos imersos em um processo educacional estático são colocados em um ambiente onde o conhecimento é exibido dinamicamente, a linguagem parece saltar da tela, convidando-nos a um passeio imaginário pelo conhecimento

socializado, compreendendo a informação e tornando-a relevante para suas vidas e fora do ambiente escolar.

Nessa perspectiva, destaca-se o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), cujo propósito é subsidiar práticas educativas para que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania infantil. Portanto, é fundamental discutir assuntos relacionados à educação da criança, envolvendo os pais, docentes, comunidade e funcionários com a finalidade de incorporar programas educacionais à instituição. Além disso, a RCNEI informa que:

O âmbito social oferece, portanto, ocasiões únicas para elaborar estratégias de pensamento e de ação, possibilitando a ampliação das hipóteses infantis. Pode-se estabelecer, nesse processo, uma rede de reflexão e construção de conhecimentos na qual tanto os parceiros mais experientes quanto os menos experientes têm seu papel na interpretação e ensaio de soluções. A interação permite que se crie uma situação de ajuda na qual as crianças avancem no seu processo de aprendizagem. (BRASIL, 1998, p.31).

As crianças acumulam conhecimento de suas interações com outras pessoas e seu ambiente. Portanto, compreender o modo especial de ser das crianças no mundo é um grande desafio para os educadores da educação infantil e seus profissionais. Embora tentemos desenvolver os mundos infantis apontando algumas características comuns das crianças, elas ainda são únicas em sua individualidade e diferenças. Neste contexto, deve-se buscar novas descobertas e formas de tornar a aprendizagem mais agradável para os alunos, que é onde começa a introdução das TIC na sala de aula.

Integrar o uso das TIC no conteúdo curricular e facilitar o desenvolvimento das competências dos alunos é crucial. Dessa forma:

Embora a tecnologia seja um elemento cultural muito expressivo, o impacto de sua aplicação no processo de ensino precisa ser bem compreendido. Essa compreensão permite que os professores a integrem à prática docente. No entanto, essa integração é muitas vezes mal compreendida. Diferente dessa visão, a tecnologia é finalmente integrada por meio de uma disciplina, apenas instrumentalizada para seu uso, e mesmo integrada a uma determinada área curricular de forma agregada, cidadania participativa e responsável (PRADO; ALMEIDA, 2009, p. 52).

Isso não significa que o professor deva parar de usar as tecnologias de informação e comunicação (TIC) em sala de aula, ele apenas precisa assumir uma nova postura de ensino, reconstruir sua prática e observar as reais necessidades de aprendizagem dos alunos para integrar a tecnologia no ambiente educacional. Por um

lado, promover uma prática sólida que integre áreas de conhecimento com a cultura estudantil.

A essência do ato de ensinar não mudou: é preciso dar sentido ao que é comunicado nas escolas. Os professores auxiliam na construção do conhecimento e valores sociais para que as crianças se organizem. As TIC permitirão esse “movimento” da informação socializada, que precisa ser envolvente e adequadamente interpretada dentro da coerência exigida pela prática educativa. Conforme observado por Pablos (2006):

A contribuição mais significativa das tecnologias da informação e comunicação, com um caráter geral, é a capacidade para intervir como mediadoras nos processos de aprendizagem e, inclusive, modificar a interatividade gerada, de tal maneira que, no campo educativo, a qualidade vinculada ao uso das tecnologias, na realidade, une-se à qualidade da interatividade, como a fator-chave nos processos de ensino-aprendizagem (PABLOS, 2006, p. 74).

Nas palavras de Pablos (2006), vale ressaltar que o autor recompensa os educadores pelas tarefas exigidas para a realização do processo, enfatizam a importância da aquisição de conhecimento, desviam a atenção das ferramentas e mostram que não são os meios que importam, mas sim a preocupação com o que está sendo transmitido. Nesse sentido, os professores devem estar preparados para entregar seu conteúdo por meio desses meios técnicos e auxiliá-los a sanar possíveis dúvidas. Muitos alunos ainda não têm acesso a determinadas TIC no seu cotidiano porque não têm acesso em casa e/ou porque muitas vezes não têm meios financeiros para as adquirir, limitando-se a utilizá-las, criando dificuldades em lidar com eles. Para Orofino, (2005):

Estamos todos de alguma forma ou de outra, via rádio, telefone, TV ou internet, “plugados no mundo”, e também as crianças e adolescentes o estão. É certo que há regiões inteiras do globo que não compartilham desta materialidade tecnológica e do acesso a estes meios. Mas o fato é que esta é a cultura dominante dos nossos tempos. Uma cultura em que as mídias desempenham um papel-chave na estruturação de uma nova forma de mundialização (OROFINO, 2005, p. 49).

Nas escolas, é papel dos educadores ampliar o conhecimento no manejo e uso das TICs para estimular os alunos e dar assistência aos que não tem acesso direto a essas mídias. A interface entre as informações vitais e as tecnologias disponíveis nas escolas exige que os professores entendam as estruturas e ferramentas de cada meio

para que os alunos possam ser desafiados, investigados e motivados a construir conhecimento e usar as ferramentas para aprimorá-lo. Diante disso, Saviani (2008, p. 60) afirma que “[...] a escola deve absorver todas as funções educativas que antes eram desenvolvidas fora da escola, pois hoje se tende a esperar que sejam desenvolvidas dentro da escola”.

De fato, as dificuldades no uso dessas tecnologias e falta de acessibilidade desses dispositivos em grande parte das escolas públicas brasileiras impedem os educadores de usar as TIC em práticas significativas. Logo, professores inseridos em um sistema educacional fragilizado, não estão motivados a se aprofundar e/ou interessados em aprender sobre as novas tecnologias, que na maioria das vezes não são fornecidas pelas instituições, limitando as práticas pedagógicas.

Portanto, torna-se evidente a necessidade de programas do Governo Federal que apoiem os estados e municípios em um trabalho de incentivo e auxílio aos professores no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) em suas aulas. Sendo assim, é fundamental que o sistema educacional possibilite um acesso eficaz aos recursos audiovisuais no ensino de Geografia.

2.3 Recursos audiovisuais no ensino de Geografia

Os recursos audiovisuais são relevantes para todo e qualquer método de ensino, mas especialmente para o ensino da Geografia, pois os princípios norteadores da disciplina dizem respeito ao mundo em que os alunos vivem e vivenciam. Nesse sentido, o uso desses recursos deve ser incentivado e integrado nos diferentes níveis da educação básica. Silva e Muniz (2012) confirmam essa ideia, afirmando:

A finalidade não é somente quebrar os paradigmas do ensino tradicional no que se refere ao conteudismo, à memorização do conteúdo e ao distanciamento da realidade dos alunos ou mesmo, não se trata de substituir o professor, a lousa e o livro didático pelo moderno. Está relacionada a postura teórico-metodológica adotada pelo professor que deve ser, acima de tudo, um educador formador de cidadãos capazes de problematizar, dialogar, desconstruir e reconstruir o conhecimento e dar a este um direcionamento seja no espaço próximo ou distante a partir da educação geográfica (SILVA; MUNIZ, 2012, p. 64).

Fiscarelli (2007) afirmou que os educadores devem usar seus materiais instrucionais de diversas maneiras para tornar o processo de ensino mais específico, menos verbal, mais eficaz e eficiente. Nesse sentido, a questão das mudanças na

pedagogia acompanha a história da educação, e os professores em geral são os responsáveis por viabilizar essas mudanças, pois são mediadores na construção do conhecimento e também têm a capacidade de transformar o ensino, buscando alternativas neste método de construção.

O ensino de Geografia, se implementado de forma eficaz, pode ajudar os indivíduos a desenvolverem habilidades como observação, descrição, análise, orientação e argumentação. Por sua vez, o educador precisa saber lidar com diversas situações e mediar para que seus alunos desenvolvam essas habilidades. Para tanto, uma ampla gama de ferramentas e recursos são necessários para mediar e construir um aprendizado eficiente.

Em relação aos recursos, Ramos (2012) destacou que um professor não deve basear sua aula em um único recurso didático, os livros didáticos são importantes, mas não devem ser o único recurso, principalmente para a disciplina de Geografia, que possui um acervo muito amplo de ferramentas e possibilidades, material diversificado pode complementar o que está no livro didático.

Quando os professores atuam de forma consistente na disciplina de Geografia, os alunos, ao acumular conhecimentos, passam a desempenhar diferentes papéis na sociedade, passam a se ver como construtores da sociedade, como um ser humano capaz de mudar a realidade por meio do poder e do direito. Para atrair a atenção dos alunos, é necessário trazer para a sala de aula o conteúdo alinhado com o cotidiano do estudante, pois assim eles sentirão a importância de aprender e irão se conectar com a escola. Como afirma Freitas (2009):

Assim, além dos espaços-ambiente e dos recursos de tecnologia da informação (TV, vídeo, aparelho de som), o uso de recursos didáticos mais convencionais, como quadro de escrever, mapas, cartazes, álbuns seriados, jogos, livros literários e outros (revistas, jornais, folders, panfletos de publicidade, encartes de lojas e supermercados), enriquecem e aproximam o conteúdo à realidade do aluno. Aliás, estes materiais de uso social são excelentes recursos de trabalho com estudantes dessa modalidade, pois os alunos aprendem algo socialmente relevante, articulando os saberes que transitam na escola com o que acontece no mundo (FREITAS, 2009, p. 114-115).

O educador, o facilitador no processo de ensino, deve escolher os melhores recursos para sua sala de aula que, quando utilizados de forma adequada, se refletirão em um aluno mais comprometido e em um compromisso com a disciplina como comunicador do conhecimento científico em valorização. Segundo Silva e Muniz (2012), os recursos tradicionais são elementos importantes no processo de ensino,

mas devem ser combinados com diversos recursos para o aprimoramento da aprendizagem, por isso são utilizados para melhor compreensão do conteúdo, afim de atingir os objetivos propostos. Como aponta França (2009):

Utilizar os recursos didáticos a fim de facilitar a aprendizagem é de suma importância em qualquer disciplina, porém a utilização destes recursos nas aulas de Geografia é mais importante ainda. O professor de Geografia tem como incumbência tentar fazer com que seus alunos consigam se relacionar da melhor forma possível com o espaço que eles habitam e transformam. Porém essa tarefa não é fácil, porque eles não tem sempre a sua disposição todos os tipos de recursos necessários para conseguirem demonstrar a seus alunos toda a complexidade que temos tanto em relação a natureza quanto a sociedade (FRANÇA, 2009, p.3).

No que diz respeito à Geografia, é relevante abordar o conteúdo nas diferentes escalas geográficas, da local a global, pois todos os eventos espaciais e sociais estão diretos ou indiretamente relacionados ao cotidiano dessas pessoas. Nesse sentido, a disciplina deve ajudar os alunos a entenderem seu lugar em um mundo dinâmico que está em constante mudança ao longo do tempo.

No contexto da Geografia escolar, facilitando a mediação entre professores, saberes e alunos, múltiplos materiais podem e devem ser utilizados para uma aprendizagem significativa (BRANDÃO; MELLO, 2014). O uso de mapas, diagramas, modelos e outros recursos é essencial para ajudar os alunos a compreenderem o mundo por meio da representação. Além disso, são capazes de compreender a fala do professor a partir de situações específicas, exemplos e associações em diferentes momentos e distâncias.

Por exemplo, quando um professor utiliza um mapa, ele está fornecendo aos alunos informações realistas, que podem estar localizadas em locais específicos próximos ou distantes. Nesse momento, o aluno começa a ver aquele mapa como sua realidade vivenciada. Quando um professor traz um mapa para a sala de aula, significa muito para ele que a primeira informação que um aluno é incentivado a procurar é onde ele mora e compara com estados, países e outras partes do globo. Segundo Silva e Muniz (2012):

No nosso dia-a-dia ou no dia-a-dia do cidadão, pode-se ter a leitura do espaço por meio de diferentes informações e, na cartografia, por diferentes formas de representar essas informações. Pode-se ainda ter diferentes produtos, representando diferentes informações para diferentes finalidades: mapas de turismo, mapas de planejamento, mapas rodoviários, mapas de minerais, mapas geológicos, entre outros. Neste percurso, os mapas também se

encaixam como uma importante ferramenta de aprendizagem. Para o professor de Geografia é importante despertar nos alunos a necessidade da correta interpretação deste aparato, para que seja desenvolvida, no educando, habilidades de localização e leitura do espaço próximo ou distante, onde ocorrem os fenômenos em estudo (SILVA; MUNIZ, 2012, p. 66).

Destaca-se o uso de recursos visuais como mapas, imagens, fotografias, bem como outros, proporcionando uma aprendizagem integral que é difícil de vivenciar com o uso de outros recursos pedagógicos. Segundo Calado (2012), as imagens são um recurso metodológico importante para que os alunos possam atribuir significado à aprendizagem do conteúdo geográfico, pois os recursos visuais são mais envolventes para os alunos. Fotografias, ilustrações, figuras e livros didáticos devem ser apresentados onde você pode encontrar imagens como mapas, gráficos, tabelas e muito mais. Segundo Santana, Lebrão e Nogueira (2010):

Nesta perspectiva, um material que vem sendo muito utilizado nas aulas de Geografia são as imagens e fotografias, afinal são ferramentas educacionais eficazes e criativas que conscientizam de forma lúdica tanto os professores quanto os alunos, fazendo com que esses assimilem o conteúdo e se habilitem na realidade sócio espacial estudada. As possibilidades de utilização das imagens e fotografias em sala de aula são bastante amplas e apresentam particularidades metodológicas, cumprindo com o papel de orientação para o desenvolvimento de novas técnicas pedagógicas (SANTANA; LEBRÃO; NOGUEIRA, 2010, p. 5).

Uma das ferramentas para demonstrar a aprendizagem significativa são os mapas conceituais. Essa ferramenta cria caminhos cognitivos que explicam como certas pessoas pensam (NOVAK, 1989). As ideias são conectadas entre si por setas, colocadas em caixas de cores diferentes, sobrepondo as ideias. Para Canholato e Da Silva (2015), algumas premissas devem ser observadas na construção desses mapas:

a) Existir uma boa pergunta inicial, onde a resposta estará expressa no mapa conceitual construído; b) Escolher um conjunto de palavras-chave, dispondo-os aleatoriamente no espaço onde o mapa será elaborado; c) Selecionar conceitos para estabelecer as relações entre eles; d) Decidir qual a melhor frase de ligação para esse par de conceitos escolhido; e) Repetir as etapas c) e d) tantas vezes quanto isso se for necessário (em geral até que todos os conceitos escolhidos tenham, ao menos, uma ligação com outro conceito) (CANHOLATO; DA SILVA, 2015, p. 39).

Atualmente, com o avanço e inovação dos recursos metodológicos, observa-se um crescimento do uso de filmes em salas de aula de diversas disciplinas, não apenas Geografia, pois contribuem enormemente na construção do conhecimento. Os filmes

podem ser vistos como uma forma de entretenimento, mas sua importância se amplia quando são utilizados em sala de aula como meio de divulgação de informações. Segundo Carneiro (1999 apud PEREIRA; ALVES; CABRAL, 2013):

As escolas devem incentivar que se use o vídeo como função expressiva dos alunos, complementando o processo ensino-aprendizagem da linguagem audiovisual e como exercício intelectual e de cidadania necessária em sociedade que fazem o uso intensivo dos meios de comunicação, a fim de que sejam utilizados crítica e criativamente (CARNEIRO, 1999 apud PEREIRA; ALVES; CABRAL, 2013, p. 14).

Quando utilizado de forma consciente, o filme pode ser um poderoso recurso em nas aulas, pois fornece informações dos conteúdos de forma lúdica que podem facilitar o aprendizado do aluno, embora deva ser apresentado pelo professor com orientações e pontos a serem abordados. Os filmes devem ser usados em sincronia com o conteúdo, e nunca usados ao acaso para preencher o tempo, mas como um mecanismo de backup ou comparação. Nesse sentido, o professor deve ser um intermediário entre esses recursos, e o direcionamento da atividade também deve ser levado em consideração.

Segundo Santana, Lebrão e Nogueira (2010):

Como professores de Geografia, e acima de tudo geógrafos, devemos ter nessa prática uma constante na Geografia, bem como em outras disciplinas, fazendo com que o professor possa incentivar o desenvolvimento no aluno de habilidades e consciência crítica que vise à elaboração de questionamentos e conceitos que lhe sirvam como base para pensar o mundo com suas complexidades e contradições (SANTANA; LEBRÃO; NOGUEIRA, 2010, p.7).

Os discentes entendem as realidades no âmbito escolar e os desafios que existem na educação, por isso seu papel não pode ser resumido a simples organizadores de ideias, mas facilitadores da educação e no processo de ensino-aprendizagem, promovendo o diálogo direto entre o aluno-aluno e professor-aluno. A sua atuação pode ser um facilitador ou um complicador no processo de ensino, por isso deve sempre pensar, planejar e autoavaliar os recursos e práticas que são utilizadas.

Devido à influência dos desenvolvimentos tecnológicos, ocorreram grandes mudanças na construção do conhecimento científico, na educação, na cultura, na política, na vida social e no trabalho, que exigem pessoas preparadas e renovadas

para lidar com suas atividades e com as experiências de conhecimento que adquirem no cotidiano, campo de educação ou mundo do trabalho. Diante dessa exigência, é preciso considerar a vivência das novas tecnologias como elemento essencial para o desenvolvimento humano e existência digna por meio da educação e da ação social para transformar a realidade (PRATA, 2005).

A esse respeito, Calado destacou:

Sabendo que a contemporaneidade exige do professor inovações no que concerne ao uso dos recursos didáticos e tecnológicos em sala de aula, e no tocante as diferentes transformações sociais, tecnológicas e científicas que a sociedade atual vem passando, entende-se nesse contexto histórico contemporâneo, a necessidade de inserir no ensino de Geografia, novas tecnologias como ferramentas para superar os desafios postos, tanto no que concerne ao ensino, quanto à aprendizagem dos alunos (CALADO, 2012, p. 16).

Os recursos tecnológicos são ferramentas inovadoras para a mediação entre ensino e aprendizagem, que são utilizadas como ferramentas para a prática docente mediada pelos professores, por meio de atividades em sala de aula, envolvendo os alunos no processo de ensino (RAMOS, 2012).

Desta forma, é essencial reconhecer que esses recursos tem um grande potencial de trazer experiências educativas significativas, proporcionando uma aprendizagem mais interativa.

3 METODOLOGIA

2.1 Delineamento do estudo

Para alcançar os objetivos propostos, o procedimento empregado na elaboração deste trabalho baseia-se na pesquisa bibliográfica com análise qualitativa. Essa escolha é respaldada por autores como Lakatos e Marconi (2017), que destacam a relevância do levantamento bibliográfico. Nessa investigação, realizou-se uma pesquisa descritiva e exploratória.

2.2 Base de dados

Os dados utilizados neste trabalho foram buscados em livros, artigos científicos, monografias, dissertações e teses, os quais incluem os documentos nacionais e internacionais. O acesso a esses materiais foi feito por meio de bases de dados científicos eletrônicos, tais como: Google Acadêmico, SCIELO e Portal de periódicos Capes. Estes foram escolhidos por serem inclusivos e que mais contemplam artigos científicos e de fácil domínio para o pesquisador. O período de busca dos trabalhos abrangeu os anos de 1998 a 2023.

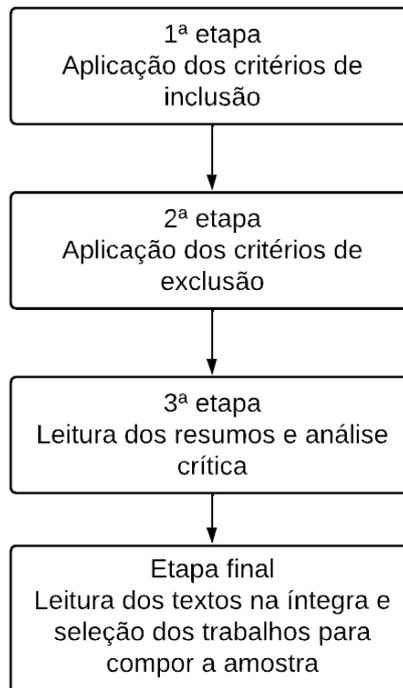
2.3 Coleta e análise de dados

Inicialmente, foi feita a coleta de dados no ano de 2023. Essa busca foi realizada através das seguintes palavras-chave: audiovisuais, práticas de ensino, recursos e Geografia. Estas foram utilizadas isoladamente, combinadas com o marcador booleano (AND). Segundo Salvador (1986), citado por Lima e Miotto (2007), o processo de coleta de dados no primeiro momento, realizou-se leitura de reconhecimento do material bibliográfico; no segundo momento, leitura exploratória; no terceiro momento, leitura seletiva; posteriormente, leitura reflexiva crítica; e por fim leitura interpretativa. Foram selecionados para amostra aqueles que obedecerem rigorosamente aos critérios de inclusão e exclusão apresentados, e se adequaram ao objetivo proposto por esta revisão.

A partir da análise crítica dos conteúdos, considerando o potencial em responder à questão norteadora estabelecida, na etapa final, foram selecionados os

artigos para compor a amostra do estudo, os quais foram posteriormente analisados mediante a leitura dos textos na íntegra. Essas etapas foram resumidas na Figura 1.

Figura 1 – Etapas da coleta de e análise dados



Fonte: elaboração própria

Após a etapa de leituras, procedeu-se à elaboração de fichamentos e esquemas visando a facilitação da compreensão e organização dos dados. Através desses registros, foi possível extrair as principais informações referentes às temáticas abordadas em cada material consultado. Essa sistematização permitiu uma análise mais aprofundada e estruturada dos conteúdos, contribuindo significativamente para o embasamento teórico deste trabalho.

2.4 Aspectos éticos

Os estudos foram analisados de forma completa, sendo extraídos fragmentos importantes para o trabalho, estes em forma de citação direta ou indireta. Não foram realizados encontros, entrevistas ou investigações com indivíduos, não sendo necessária aprovação do Comitê de Ética em Pesquisas (CEP). É importante declarar que não existe conflito de interesses na pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta seção será dedicada a apresentar os resultados da construção da pesquisa. Nos trechos a seguir, serão elencadas possibilidades de utilização de recursos audiovisuais no ensino de Geografia.

Como já abordado ao longo deste trabalho, as audiovisualidades têm uma grande importância na educação, especialmente na Geografia, pois permitem que os estudantes visualizem e compreendam melhor conceitos e processos geográficos que, de outra forma, poderiam ser abstratos e difíceis de compreender. O audiovisual é a integração de texto, som, imagens e todas as outras, as quais podem ser induzidas algumas habilidades motoras e sentidos humanos, especialmente visão e audição.

Diante disso, é preciso ressaltar que, segundo o conceito de Antunes (2017), a percepção visual está aliada à inteligência, pois isso pode ser devido a diversos fatores, como a leitura e a própria experiência de vida. Além disso, as audiovisualidades permitem que os estudantes acessem informações que podem estar além de suas experiências cotidianas e proporcionam oportunidades para explorar diferentes pontos de vista e perspectivas geográficas. Isso pode ajudar os estudantes a desenvolverem habilidades importantes, como a análise crítica e a compreensão de diferentes culturas e visões de mundo.

Quando Antunes (2017) questionou se, no ensino de Geografia, os caminhos visuais poderiam ser ensinados simplesmente indo até a Mata Atlântica, a resposta foi: sim, é possível ver e aprender sobre o espaço em que se está, por meio de saídas de campo. Numerosos estudos têm comprovado isso, porém, hoje, podem ser combinados os métodos tradicionais com os novos propostos pela sociedade contemporânea.

Rodrigues e Octaviano (2001) apontaram que o aprendizado da Geografia geralmente é feito por meio de imagens e/ou gravuras em livros didáticos, e o aluno só pode construir em sua mente o significado do que é apresentado a partir de sua própria experiência de mundo. Os mesmos autores sugerem que “é neste momento que a introdução de práticas de trabalho de campo ajudará como recurso complementar no processo de construção desse conhecimento.” (RODRIGUEZ; OCTAVIANO, 2001, p. 36).

Virtualmente, é possível hoje visitar museus, viajar por mundos distantes, simular complexos experimentos científicos, observar fenômenos microscópicos, percorrer regiões inóspitas, processar quantidades descomuns de dados, interferir em acontecimentos remotos, aproximar-se das mais diversas manifestações culturais, navegar pelo interior de um corpo humano, interagir com tecnologias desconhecidas, superar as barreiras do tempo e vasculhar o passado e antever o futuro (SILVA, 2016, p. 12).

A utilização de ambientes virtuais pode se mostrar como uma alternativa para sair da escola com os alunos sem recursos financeiros, sabendo que essa é a realidade de grande parte das escolas públicas brasileiras. Para complementar o processo de ensino, além do projetor e do método de apresentação *slides*, elementos pensados inicialmente quando se trata dessa temática, outros recursos audiovisuais perpassam a educação contemporânea. Nakashima e Amaral (2006, p. 34) asseguram que “algumas tecnologias, como computadores, Internet, televisão, DVD, etc., estão presentes nas escolas”, comprovando que a multimídia é evidente na sala de aula.

Hoje, no século XXI outro recurso com grande potencial pedagógico está nas mãos de muitos alunos: o *smartphone*, um celular com sistema operacional. Vários autores apontam os prós e contras do uso do celular em sala de aula. Dessa forma, é importante destacar o uso consciente desses aparelhos e de maneira didática no âmbito escolar.

Os celulares trouxeram diversos aplicativos gratuitos na área educacional, adequados para todas as idades, e muitos outros aplicativos que podem ser voltados para a educação, inclusive jogos, além dos recursos do *smartphone*, como câmeras, gravadores, blocos de notas, e, claro, o acesso à internet, que se bem utilizado, pode ser um meio para o processo educacional.

Assim, ressalta-se que não só os *smartphones*, mas também outros dispositivos móveis como os *tablets* podem facilitar o processo de ensino. Essas tecnologias de hipermídia cada vez mais modernas fortalecerão as culturas escolares. E, em se tratando de cultura escolar, outro recurso multimídia comum em sala de aula, porém, ainda majoritariamente no sistema privado de ensino, é a lousa digital. A lousa digital se assemelha às lousas tradicionais e às televisões (NAKASHIMA; AMARAL, 2006). Além de potencializar a criatividade de quem a utiliza, a ferramenta também pode potencializar o processo de ensino, complementando-o como nenhum outro recurso audiovisual visto até então dentro da sala de aula.

Especificamente a Geografia, por exemplo, como parte do currículo escolar brasileiro, se torna parte fundamental da educação e tem grande importância em todo o processo de ensino. O processo se desenvolve em um longo período de tempo: dos primeiros anos do ensino fundamental, passando pelos anos finais, até o terceiro e último ano do ensino médio, são 12 anos de educação. Além disso, ainda que a disciplina de Geografia não esteja teoricamente inserida no currículo dos anos iniciais, ela está presente desde o início da vida escolar e é, inclusive, determinante para o início da formação cognitiva das crianças. É importante aprender a entender o mundo o quanto antes, e não esquecer que ele está em constante mudança.

Assim como os conceitos em transformação ao longo da história do pensamento científico (LIMA; AGUIAR JÚNIOR; CARO, 2011), o mundo está em constante mudança de significado. Deve-se começar a pensar a educação contemporânea com essa palavra. É preciso reconstruí-la, ampliá-la e completá-la, aproveitando o tempo e as circunstâncias em que vivemos. Segundo as observações de Durkheim, a educação se habituou a isso e, assim como já existem múltiplos recursos multimídia nas salas de aula, os videogames podem e devem começar a ganhar espaço.

Quando Hostetter (2006) revela que a *game Generation* é uma geração acostumada a ler o mundo através dos videogames, os autores mostram que jovens e adultos podem viajar e reconhecer as mais diversas paisagens e cidades, em clássicos jogos de corrida como *Need for Speed* e *Gran Turismo*. Isso significa que uma geração pode crescer aprendendo sobre economia, política, meio ambiente e os mais diversos conceitos relacionados ao planejamento urbano e às cidades onde vivem - como saneamento básico, transporte e energia.

Esses conceitos também estão presentes no *SimCity 4* (Figura 2) e seus sucessores como *SimCity 5*, ou mesmo jogos como *Cities XL* (e seu sucessor, *Cities XXL*), *Cities: Skylines* ou *City Rain*. No caso específico desse tipo de jogo, em estudo realizado por “Ilha e Cruz (2006, p. 244), após a aplicação do jogo *SimCity 4* em escolas de ensino médio, os pesquisadores destacaram os relatos de um professor de Geografia que destacou que as motivações dos alunos para fugir da sala de aula mundana são óbvias.”

Figura 2 - Tela inicial do SimCity 4



Fonte: Techtudo (2024)

Ainda seguindo a linha de raciocínio de Hostetter (2006), também é possível ler o mundo jogando o popular *Minecraft*, onde os alunos podem aprender sobre geologia, os mais diversos conceitos de formas de relevo (geomorfologia) e até sobre os mais diversos biomas do Planeta Terra. Por exemplo, no caso das viagens experimentais virtuais, Santos (2017) concluiu em pesquisa realizada por meio do jogo *Minecraft* que os alunos podem “viajar” para diversos países sem sair da escola ou de casa.

Jogos como *Space Engineers*, *Astroneer* e *SpaceEngine* permitem que a educação navegue pela vastidão do universo. Jogos como o *SpaceEngine* (Figura 3) permitem aos usuários explorar planetas e estrelas na Via Láctea e até mesmo outras galáxias, proporcionando aos usuários uma experiência extremamente agradável, divertida e interativa. Este jogo de origem russa usa dados e algoritmos de astronomia reais para fornecer aos usuários uma jornada cósmica imersiva e teoria da astronomia.

Figura 3 - Galáxias do *game SpaceEngine*



Fonte: SpaceEngine (2024)

Quando se trata de biomas e bioGeografia, o jogo *Spore* os apresenta de uma forma mais complexa, capaz de explorar desde a origem da vida na Terra até a sociedade tecnocientífica atual. É possível explorar ainda o futuro provocando a imaginação do jogador.

Por tratarem de sociedades, alguns jogos nos dão inteiras lições sobre períodos e episódios históricos e diferentes sociedades ao longo da história, possibilitando explorar essas culturas e as que ainda habitam o planeta, como é o caso do *Age of Empires*, *Rise of Nations* e a série de jogos *Civilization* (Figura 4). E quando se trata de leitura e interpretação de mapas, não faltam *games* que utilizam essa ferramenta para aprimorar sua jogabilidade, ou seja, facilitar a leitura e o uso do jogo pelo usuário.

Figura 4 - Reprodução do Império Inca no *game Civilization*



Fonte: Civilization (2024)

Outra opção interessante são os jogos online, ou seja, jogos eletrônicos que não necessitam de download ou instalação na plataforma utilizada, mas podem ser jogados usando apenas um navegador de internet. Existem muitos jogos online que podem ser pesquisados, e muitos sites e portais ainda possuem filtros que permitem pesquisar videogames por categoria, como jogos educativos ou, mais especificamente, jogos deq.

Em estudo realizado por Leite (2019), o *Gartic*, um jogo de adivinhação de desenhos online, foi utilizado em uma turma de 8º ano do ensino fundamental. O autor conclui que a prática facilitou o aprendizado dos estudantes e se mostrou uma excelente ferramenta de ensino, que possibilitou variar as práticas comuns, trazendo ilustrações. Ou seja, volta-se ao ponto de que a multimídia é uma aliada da educação, na forma de complementar o processo de ensino, pois apesar de suas limitações, o *Gartic* e outros jogos fazem parte de um sentido renovado da educação, trazendo a ela novos horizontes.

Além dos jogos digitais, algumas plataformas e/ou *softwares* educacionais também apostam na gamificação, seja online ou não. O *Moodle* é um meio bastante conhecido e amplamente utilizado por instituições públicas. O *software* permite apresentar e organizar aulas, ministrar e realizar eventos e, entre outras coisas, permite que o aluno aprenda brincando, seja com o que a plataforma já possui ou com extensões (*plugins*) que podem ser adicionadas a ele.

Outra plataforma que é mais incomum, mas igualmente eficaz no aprendizado de Geografia por meio de gamificação, é o *Classcraft*. Num estudo de Freire e Carvalho (2019) com dois grupos de pessoas com idades compreendidas entre os 16 e os 20 anos, os autores concluíram que a utilização do *Classcraft* em módulos de aprendizagem gamificada teve efeitos extremamente positivos devido ao aumento da motivação no processo de ensino.

Outras plataformas/software de gamificação que podem direcionar a educação são *Mentimeter*, *AhaSlides* e *Kahoot!*. Todas essas são ferramentas desenvolvidas em ambientes educacionais para aqueles que buscam aulas diferenciadas. Destacando o último, *Kahoot!* É um jogo baseado nas reações dos alunos que transforma temporariamente a sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de anfitrião do jogo e os alunos são os participantes do jogo. O computador de um professor conectado a uma tela grande exibe possíveis perguntas

e respostas, e os alunos respondem o mais rápido possível em seus próprios dispositivos digitais (BOTTENTUIT JÚNIOR, 2017).

Segundo Bottentuit Júnior (2017), o uso do *Kahoot!* em sala de aula pode proporcionar aos professores diversas vantagens e oportunidades, como aumentar a motivação dos alunos, não só pela introdução de novos elementos em sala de aula, mas também estimulando sua curiosidade, melhorando o raciocínio. Considerando que a plataforma exige agilidade e rapidez dos alunos na hora de pensar na resposta correta, melhora a concentração em sala de aula, pois quando é anunciado que a plataforma será utilizada, muitas vezes os alunos querem focar mais no conteúdo para obter a resposta correta no jogo. A ferramenta também proporciona uma inversão de papéis, pois esta plataforma permite que os alunos façam perguntas uns aos outros, permitindo a troca entre aluno-aluno.

Também se mostrando como uma ferramenta audiovisual, o uso do YouTube é considerado um importante recurso didático para motivar os alunos. O YouTube é um site que permite aos seus usuários fazer upload e compartilhar vídeos em formato digital. É o site mais popular de seu tipo devido à sua capacidade de hospedar qualquer vídeo (exceto material protegido por direitos autorais). Possui uma grande variedade de filmes, videoclipes e materiais feitos por você mesmo.

YouTube é um site que permite aos seus usuários fazer upload e compartilhar vídeos em formato digital. É o site mais popular de seu tipo devido à sua capacidade de hospedar qualquer vídeo (exceto material protegido por direitos autorais). Possui uma grande variedade de filmes, videoclipes e materiais feitos por você mesmo. Sua utilização é fácil e intuitiva, e requer apenas a conexão com a internet. Isso faz com que seja um recurso de exposição agradável e contínua para a maioria dos alunos e professores.

Segundo Almeida (2007), a transformação que ocorre na escola como instituição social é causada por um mundo plenamente desenvolvido e globalizado, altamente interconectado e pelos processos de mudança que ocorrem, adquirindo uma dimensão extraterritorial. No entanto, é importante ressaltar que o uso das tecnologias existentes (como filmes ou documentários transmitidos no YouTube) em nada substitui o professor, mas sim o auxilia em sua prática docente para melhor desenvolver e planejar suas aulas.

Nos últimos anos, diversos teóricos da Geografia têm direcionado pesquisas voltadas à crítica dos fundamentos tradicionais dessa ciência e, por meio de inovações

metodológicas, à socialização do conhecimento geográfico. Nesse sentido, acredita-se que o uso da internet como o site YouTube facilita inovações no ensino de Geografia por meio da mediação docente. Quando bem escolhidos, os diversos conteúdos audiovisuais disponibilizados e ministrados nas aulas de Geografia podem apresentar diferentes perspectivas sobre um determinado tema, estimulando o debate e a discussão em sala de aula. Esses debates levam alunos e professores a interagirem com questões reais ou focadas, pois os alunos têm a oportunidade de se expressar e construir conhecimentos juntos.

As mídias visuais são uma grande aliada, com grande potencial para ilustrar determinados fenômenos. Este vídeo ajuda os alunos no processo de compreensão. Nesse sentido, Almeida e Passini citam um caso em que um aluno do Ensino Fundamental, explicando o movimento translacional de uma imagem estática, afirmou que "não sabia que havia quatro terras iguais" (2008, p. 9) ao fazer referência ao desenho simples da posição da Terra em relação ao Sol.

Os outros dois exemplos, ainda de acordo com Almeida e Passini (2009), são para explicar por que a água não "cai" da Terra e por que a Lua não "cai" na Terra. É difícil imaginar e entender a lei da gravidade no ensino fundamental ou médio. Por isso, é importante contar com vídeos explicativos (disponíveis no YouTube) que abordem os temas de forma clara e provocativa, auxiliem no entendimento e diminuam as dúvidas dos alunos.

Além do acesso aos vídeos disponíveis na plataforma, o YouTube também é eficaz a criação de vídeos "caseiros" sobre os mais diversos temas de conteúdo Geográfico por meio de pesquisas realizadas em nível local, regional ou globalmente. Por exemplo, quando se trata de questões ambientais, os vídeos podem abordar aspectos do seu bairro, cidade, município ou até mesmo da região onde moram. Esse conteúdo pode ser hospedado no site, tornando-o acessível a colegas, professores e à comunidade em geral ou a qualquer pessoa que esteja procurando um tópico relevante.

Assim, os alunos podem contribuir com a conscientização dos problemas da comunidade e apresentar soluções criativas para melhorar o ambiente em que vivem. Eles podem explorar seu próprio espaço, observar, descobrir, analisar aspectos de seu ambiente social e se tornar cidadãos importantes e ativos em suas comunidades.

É muito importante atualizar os conhecimentos de Geografia na escola por meio do uso das mídias. Milton Santos, Paulo Freire e outros lançam luz sobre essas

renovações na Geografia e na teoria pedagógica. É preciso reconstruir a educação, aplicar métodos e reduzir a prática de recitar o que é abordado na escola.

Neste sentido, Lacoste (2013) no sentido de mudar a ideia dessa Geografia afirma:

Toda a gente julga que a Geografia mais não é que uma disciplina escolar e universitária cuja função seria fornecer elementos de uma descrição do mundo, dentro de uma certa concepção desinteressada da cultura dita geral... Pois qual poderia ser a utilidade daquelas frases soltas das lições que era necessário aprender na escola? (LACOSTE, 2013, p. 21).

Freire (1996) afirma que a prática deve ser acompanhada de reflexão crítica e autoavaliação constante. Os docentes devem ser como agentes de mudança no ambiente escolar e buscar respostas para muitos desafios comuns no ensino e aprendizagem.

Em muitos casos, a Geografia limita-se à transmissão de informação, à semelhança de um noticiário ou de um almanaque de atualidades, fornecendo um continuum de informação sobre vários locais da Terra onde tudo é discutido. No entanto, nenhuma ligação foi estabelecida entre as informações transmitidas e os principais conceitos e categorias da Geografia. Assim, as aulas podem ser preenchidas com uma grande quantidade de conteúdo, já que quase tudo pode ser considerado conteúdo geográfico devido à sua abrangência.

5 CONCLUSÃO

O uso de audiovisuais como um recurso no ensino de Geografia permite aos estudantes visualizarem e compreender conceitos e processos geográficos que poderiam ser abstratos e difíceis de compreender de outra forma. A utilização de recursos audiovisuais possibilita o acesso a informações e experiências que podem estar além das experiências cotidianas dos estudantes, o que pode ajudá-los a desenvolver habilidades importantes, como a análise crítica e a compreensão de diferentes culturas e perspectivas geográficas.

A percepção visual possui grande importância no ensino da Geografia. As audiovisuais permitem aos estudantes acessarem informações e experiências que podem estar além de suas vivências cotidianas. Embora o aprendizado da Geografia geralmente seja feito por meio de imagens e/ou gravuras em livros didáticos, a introdução desses recursos pode complementar o processo de construção do conhecimento.

O uso de smartphones e tablets em sala de aula tem sido objeto de discussão por diversos autores. Estes dispositivos móveis oferecem uma variedade de aplicativos educacionais gratuitos, jogos e recursos multimídia que podem complementar o processo de ensino. Além disso, a lousa digital é uma ferramenta cada vez mais comum em escolas, especialmente em instituições privadas, que pode potencializar a criatividade e complementar o processo de ensino de maneira única.

O mundo está em constante mudança e a educação contemporânea precisa ser reconstruída e ampliada para se adequar às circunstâncias. Os jogos digitais já fazem parte do cotidiano da atual geração de estudantes da educação básica. Jogos como *SimCity 4*, *Cities XL* e *Minecraft* podem oferecer aos alunos uma experiência educativa única em que conceitos de Geografia, política, economia, meio ambiente e planejamento urbano são explorados.

A utilização de jogos e plataformas de gamificação como ferramentas de ensino tem sido cada vez mais comum e bem-sucedida. Jogos online como o *Gartic* têm sido utilizados em sala de aula para ilustrar e complementar o conteúdo apresentado. Além disso, plataformas educacionais como o *Moodle* e o *Classcraft* permitem que o aluno aprenda de forma lúdica, com a possibilidade de adicionar plugins e módulos gamificados. O *Kahoot!* é uma ferramenta em que a sala de aula é transformada em

um game show, proporcionando diversas vantagens como aumento da motivação e melhora na concentração e raciocínio dos alunos.

O YouTube também é uma ferramenta audiovisual que pode ser utilizada para motivar os alunos, com uma grande variedade de filmes, vídeos e materiais didáticos disponíveis. Em geral, a gamificação é uma aliada da educação, trazendo novos horizontes e variando as práticas comuns de ensino.

Diante do exposto, pode-se concluir que as audiovisuais são elementos fundamentais para o ensino da Geografia, ao permitir que os alunos explorem diferentes lugares, culturas e paisagens de maneira interativa e imersiva, os recursos podem ajudá-los a compreender conceitos geográficos de forma mais dinâmica e efetiva. Além disso, os recursos apresentados ao longo desta pesquisa podem ser usados para ensinar habilidades importantes, como a análise crítica e a resolução de problemas, além de estimular a curiosidade e o interesse dos alunos pela Geografia. No entanto, é importante que os educadores utilizem essa ferramenta de maneira complementar e combinada com outras formas de ensino para garantir uma formação completa e abrangente aos seus alunos.

Portanto, é fundamental a formação inicial e continuada (FIC) dos professores de Geografia, bem como as demais disciplinas, para ter uma utilização efetiva dos recursos audiovisuais e promover uma educação de qualidade, que seja mais inclusiva, participativa e alinhada com as demandas da sociedade contemporânea. Ao investir na capacitação desses profissionais, não apenas se aprimora a habilidade técnica no uso das tecnologias, mas também se fortalece o desenvolvimento de metodologias inovadoras e adaptadas às necessidades dos alunos. Dessa forma, a formação contínua dos educadores torna-se uma ferramenta essencial para impulsionar a transformação do ensino geográfico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **Como “ensinar” capacidades?** As capacidades motoras. Semana Pedagógica 2º Semestre/2017. Anexo IV. Secretaria de Estado da Educação do Paraná.

ANTUNES, K. F. S. **Os benefícios do uso pedagógico dos recursos audiovisuais em sala de aula, segundo os estudantes do Centro de Ensino Médio 804 do Recanto das Emas.** Brasília, 2015. 60 fl. Monografia (Especialização) – Universidade de Brasília, Centro de Formação Continuada de Professores, 2015.

BARBOSA, J. P. **Outras Mídias e Linguagens na Escola.** BOLETIM 14 Materiais Didáticos: escolha e uso, AGOSTO, 2005.

BASTOS, P. A. Pedagógica 2.0. Recursos didáticos e sua importância para as aulas de Geografia. **Revista Geografia.** p. 44-50. Ministério da Educação FNDE Periódicos. Editora Escala Nacional. 2011.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. **Challenges 2017: Aprender nas nuvens, learning in the clouds,** p. 1587-1602, 2017.

BRABANT, J. M. Crise da Geografia, crise da escola. In: OLIVEIRA, A. U. de (Org.). **Para onde vai o ensino de Geografia?** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2001

BRANDÃO, I. D. N.; MELLO, M. C. O. Recursos didáticos no ensino de Geografia: Tematizações e possibilidades de uso nas práticas pedagógicas. **Revista Geografia e Pesquisa, Ourinhos,** v. 7, n. 2, p. 81-97, 2014.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura/Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: História e Geografia (1ª a 4ª Série).** 3. ed. Brasília: MEC/SEF, 2001.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular, BNCC.** Educação é a base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura/Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacional de Geografia/Fundamental.** Ensino Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Fundamental Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil /.** 3 v.:ll. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRENNAND, E. G. G.; ALBUQUERQUE, M. E. B. C. **Formação docente e tecnologias digitais.** João pessoa: UFPB, 2011.

- CALADO, F. M. O ensino de geografia e o uso dos recursos didáticos e tecnológicos. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p.12-20, jan. / jun. 2012.
- CALLAI, H. C. **Geografia em sala de aula: práticas reflexões** / org. Antônio Carlos Castrogiovanni – Porto Alegre: Editora da UFRGS/ Associação dos Geógrafos Brasileiros – 2003.
- CANHOLATO, C. S.; DA SILVA, F. M. C. **O uso de Mapas Conceituais no ensino de Geografia mediado pela Tecnologia da Informação e Comunicação**. Monografia - IFF: 2015. 58 p.
- CAVALCANTI, L. de S. **Geografia, escolar e construção de conhecimentos**. Campinas (São Paulo): Papyrus, 1998.
- CAVALCANTI, L. S. Ensino de geografia e diversidade: construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. In: CASTELLAR, SONIA (org.) **educação geográfica: teorias e práticas docentes**. São Paulo: contexto, 2005.
- FALAVIGNA, G. **Inovações centradas nas multimídias repercussões no processo ensino aprendizagem**. Porto Alegre. 2009.
- FISCARELLI, R. B. de O. Material didático e prática docente. **Revista Ibero-Americana de estudos em educação**, v. 2, n. 1, p. 31-39, 2007.
- FRANÇA, B. A. de. A utilização de recursos didáticos nas aulas de geografia em escolas da Zona Oeste do Rio de Janeiro. **10º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia**. 2009. Porto Alegre.
- FREIRE, D. S. C.; CARVALHO, A. A. A. Classcraft: a aprendizagem que se transforma num desafio permanente! **Revista Intersaberes**, v. 14, n. 31, p. 58-74, jan./mar. 2019.
- FREITAS, O. **Equipamentos e materiais didáticos**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.
- HOSTETTER, O. **Video games – the necessity of incorporating video games as part of constructivist learning**. Game Research: the art, business, and science of video games. James Madison University, Department of Educational Technology: 2002.
- ILHA, P. C. A.; CRUZ, D. M. Jogos eletrônicos na educação: uma pesquisa aplicada do uso do Sim City4 no ensino médio. **Anais do XXVI Congresso da SBC – WIE – XII Workshop de Informática na Escola**. Campo Grande, 2006.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia científica**. 7. ed. – São Paulo: Atlas, 2017.

LEITE, E. S. **Jogos online e os desafios da educação: um estudo de caso em uma escola pública agrícola da cidade de Tapes – RS.** Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Informática Instrumental para Professores do Ensino Fundamental) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

LIMA, M. E. C. C.; AGUIAR JÚNIOR, O.; CARO, C. M. A Formação de Conceitos Científicos: reflexões a partir da produção de livros didáticos. **Ciência & Educação**, Belo Horizonte, v. 17, n. 4, p. 855-871, 2011.

MORAN, J. M. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica.** 15 ed. Campinas, SP: Papirus, 2000.

LIMA, T. C. S. de.; MIOTO, R. C. T. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica.** Rev. Katál, Florianópolis, v. 10, n. esp., p. 37-45, 2007

NAKASHIMA, R. H. R.; AMARAL, S. F. A Linguagem audiovisual da lousa digital interativa no contexto educacional. **Educação Temática Digital.** Campinas, v. 8, n. 1, p. 33-48, dez. 2006.

NOVAK, J. D.; GOWIN, D. B. **Learning how to learn.** New York: Cambridge University Press, 1989.

OROFINO, M. I. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade.** Vol. 12. São Paulo: Cortez, 2005.

PABLOS, J. **Tecnologias para Transforma a Educação.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

PEREIRA, S. S.; ALVES, T. L. B.; CABRAL, L. do N. Recursos Midiáticos e Geografia Escolar: propostas metodológicas em busca da renovação no ensino. **Geo UERJ - Ano 15**, nº. 24, v. 2, 2º semestre de 2013.

PRADO, M. E. B. B.; ALMEIDA, M. E. B. **Elaboração de projetos: guia do Cursista.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância, 2009.

RAMOS, M. G. S. **A importância dos recursos didáticos para o ensino da geografia no ensino fundamental nas séries finais.** 2012. 45 f., il. Monografia (Licenciatura em Geografia) - Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Brasília, 2012.

RODRIGUES, A. B.; OCTAVIANO, C. A. Guia Metodológico de Trabalho de Campo em Geografia. **Geografia**, Londrina, v. 10, n. 1, p. 35-43, jan./jun. 2001.

ROSINI, A. M. **As Novas Tecnologias da Informação e a Educação a Distância.** São Paulo: Thomson Learning, 2007.

SANTANA, A. A.; LEBRÃO, J. S.; NOGUEIRA, T. R. P. **A utilização das imagens e fotografias como recursos didáticos para a espacialização dos conteúdos.** 2010.

SANTOS, T. N. **A Utilização do jogo Minecraft como uma ferramenta didático-pedagógica na valorização do ensino lúdico**. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação) – Universidade Federal de Santa Catarina: Araranguá, 2017.

SAVIANI, D. **Tecnologias, trabalho e Educação: um debate multidisciplinar/organizadores Celso João Ferretti/ET AL./10**. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SILVA, M. R. M. **Tecnologias Digitais para uso nas escolas públicas de educação básica: tv multimídia**. Dissertação (Mestrado em Informática) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

SILVA, V.; MUNIZ, A. M. V. A Geografia Escolar e os Recursos Didáticos: O Uso das Maquetes no Ensino-Aprendizagem da Geografia. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 62-68, jan. / jun. 2012.

SOUSA, J. G.; KATUTA, Â. M. **Geografia e conhecimentos cartográficos**. A cartografia no movimento de renovação da geografia brasileira e a importância do uso de mapas. 1. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2001.

SPACEENGINE. **Deep Space**. Disponível em: <http://spaceengine.org/universe/deep-space>. Acesso em: 07 Fev. 2024.

STEFANELLO, A. C. **Didática e Avaliação da Aprendizagem no Ensino de Geografia**. São Paulo: Saraiva 2009.

TECHTUDO. **SimCity 4: como fazer a sua cidade crescer no jogo**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2013/10/simcity-4-como-fazer-sua-cidade-crescer-no-jogo.html>. Acesso em: 07 Fev. 2024.

VESENTINI, J. W. Geografia crítica e ensino. In: OLIVEIRA, A. U. de (org.). **Para onde vai o ensino de Geografia?** 7. ed. São Paulo: Contexto, 2001.