

**RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO: UMA TRANSPOSIÇÃO SIGNIFICATIVA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA****DE TECHNOLOGICAL RESOURCES IN EDUCATION: A SIGNIFICANT TRANSPOSITION TO TEACHING GEOGRAPHY****RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN: UNA TRANSPOSICIÓN SIGNIFICATIVA A LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA****João Victor Ferreira Fernandes<sup>1</sup>****Railma Aparecida Santos<sup>2</sup>****Renata Santos Ferreira<sup>3</sup>****Rahyan de Carvalho Alves<sup>4</sup>**

**Resumo:** O presente artigo objetiva discutir brevemente a incorporação dos recursos tecnológicos na educação, como ferramenta para auxiliar no processo de ensino aprendizagem, abordando os principais eventos históricos de utilização na educação brasileira; e possibilidades para aplicação de recursos tecnológicos no contexto do ensino de geografia. A pesquisa assentou-se metodologicamente em revisão bibliográfica a partir de resgate histórico da temática apresentada (recursos tecnológicos e ensino de geografia), e um segundo momento de proposições práticas de aplicação da tecnologia no ensino de Geografia a partir de gamificação, músicas e filmes. A tecnologia é uma ferramenta poderosa que pode melhorar o processo de ensino e aprendizagem, mas não substitui a importância de um bom professor ou de um ambiente de aprendizado seguro e inclusivo. É fundamental que os educadores entendam como integrar a tecnologia de forma eficaz em suas aulas, escolhendo as ferramentas certas e entendendo como usá-las para maximizar o aprendizado dos alunos.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Mídia-educação; Educomunicação; Ensino de Geografia.

**Abstract:** This article aims to briefly discuss the incorporation of technological resources in education, as a tool to assist in the teaching-learning process, addressing the main historical events of use in Brazilian education; and possibilities for applying technological resources in the context of teaching geography. The research was methodologically based

---

<sup>1</sup> Mestrando em Geografia na Universidade Estadual de Montes Claros. Email: [vitoruni998@gmail.com](mailto:vitoruni998@gmail.com) . Lattes iD: <http://lattes.cnpq.br/1222148210124783> . Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-5368-0017> .

<sup>2</sup> Mestranda em Geografia na Universidade Estadual de Montes Claros. Email: [railma88@gmail.com](mailto:railma88@gmail.com) . Lattes iD <http://lattes.cnpq.br/2557110561777055> . Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-3464-6163> .

<sup>3</sup>Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Montes Claros. Email: [renatasantosferreira45@gmail.com](mailto:renatasantosferreira45@gmail.com) . Lattes iD <http://lattes.cnpq.br/9866466810334284>. Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0009-1328-0607> .

<sup>4</sup> Doutor em Geografia pelo Instituto de Geociências da Universidade Federal de Minas Gerais. Professor efetivo da Universidade Estadual de Montes Claros. Email: [rahyncarvalho@yahoo.com.br](mailto:rahyncarvalho@yahoo.com.br) . Lattes iD <http://lattes.cnpq.br/0593456424985792> . Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0001-7225-5959> .

on a bibliographical review from the historical rescue of the theme presented (technological resources and teaching of geography), and a second moment of practical propositions of application of technology in the teaching of Geography from gamification, music and movies. Technology is a powerful tool that can improve the teaching and learning process, but it does not replace the importance of a good teacher or a safe and inclusive learning environment. It is critical that educators understand how to integrate technology effectively into their classes, choosing the right tools and understanding how to use them to maximize student learning.

**Keywords:** Technology; Media-education; Educommunication; Geography teaching.

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo discutir brevemente la incorporación de recursos tecnológicos en la educación, como una herramienta para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, abordando los principales eventos históricos de uso en la educación brasileña; y posibilidades de aplicación de los recursos tecnológicos en el contexto de la enseñanza de la geografía. La investigación se basó metodológicamente en una revisión bibliográfica a partir del rescate histórico de la temática presentada (recursos tecnológicos y enseñanza de la geografía), y un segundo momento de propuestas prácticas de aplicación de la tecnología en la enseñanza de la Geografía a partir de la gamificación, la música y el cine. es una herramienta poderosa que puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero no reemplaza la importancia de un buen maestro o un ambiente de aprendizaje seguro e inclusivo. Es fundamental que los educadores entiendan cómo integrar la tecnología de manera efectiva en sus clases, eligiendo las herramientas adecuadas y entendiendo cómo usarlas para maximizar el aprendizaje de los estudiantes.

**Palabras clave:** Tecnología; Educación en medios; Educomunicación; Enseñanza de la geografía.

## Introdução

Durante a pandemia da COVID-19, muitas instituições de ensino em todo o mundo tiveram que se adaptar rapidamente às restrições de distanciamento social e as aulas remotas se tornaram realidade no processo educacional. Nesse contexto, a tecnologia teve um papel fundamental para permitir que os alunos continuassem a aprender, tendo em vista a situação emergencial.

Algumas das tecnologias que foram amplamente usadas na educação durante a pandemia incluem as plataformas de videoconferência. Plataformas como *Zoom*, *Microsoft Teams* e *Google Meet* permitiram que as escolas e universidades oferecessem aulas remotas e interativas, possibilitando que os alunos interagissem com seus professores e colegas em tempo real. No contexto da educação básica outras ferramentas de comunicação como o *WhatsApp* e o *Google Classroom* foram incorporadas à educação visando superar as dificuldades impostas pelo isolamento social (SANTOS *et al.*, 2021).

Contudo, vale salientar que muitas escolas e universidades já ofereciam cursos *online* antes da pandemia, mas essa opção se tornou ainda mais popular nos últimos anos. Plataformas como *Coursera*, *Udemy* e *edX* oferecem uma variedade de cursos *online* que podem ser acessados a qualquer momento e em qualquer lugar. Ferramentas de colaboração como o *Google Docs*, o *Microsoft Office* entre outras, permitem que os alunos trabalhem juntos em projetos e atribuições, mesmo quando não podem estar fisicamente juntos (BORBA *et al*, 2012).

Outro importante recurso tecnológico é a gamificação, que consiste na utilização de jogos educativos que podem tornar o aprendizado mais dinâmico. Muitos professores estão usando jogos educativos em suas aulas para ensinar habilidades e conceitos importantes. A gamificação não se resume somente a jogos relacionados à tecnologia, mas a variedade de opções de jogos interativos faz com que, cada vez mais ambas se aproximem.

Sendo assim a tecnologia tem se tornado uma ferramenta cada vez mais importante na educação, permitindo que os professores ofereçam aulas mais interativas para os alunos. Recursos tecnológicos na educação possuem diversas facetas, desde ferramentas de colaboração *online* até jogos educativos e recursos audiovisuais.

Uma das principais vantagens dos recursos tecnológicos na educação é que eles admitem que os alunos aprendam de forma mais personalizada e adaptada às suas necessidades individuais. Por exemplo, plataformas de aprendizagem *online* permitem que os alunos avancem no ritmo que lhes convier, podendo se aprofundar em tópicos que os interessam mais ou passar mais tempo trabalhando em áreas em que precisam melhorar. Além disso, tais ferramentas permitem que os alunos trabalhem juntos em projetos, permitindo que aprendam habilidades importantes, como trabalho em equipe e comunicação, auxiliando também na aplicação do método de aprendizagem Baseada em Problemas (ABP). Tal método é uma abordagem de ensino que enfatiza a resolução de problemas como meio de aprendizagem (BORBA *et al*, 2014).

Todas estas questões podem ser dialogadas com o ensino de geografia, uma vez que, é uma disciplina integradora que estuda desde a superfície da Terra, os processos que a moldam e as interações entre as pessoas e os lugares. Os geógrafos usam palavras, mapas e gráficos para descrever e explicar os padrões espaciais, revelando seu significado. Ensinar e aprender geografia são necessários por razões existenciais, éticas,

intelectuais e práticas. Existencialmente, a geografia capacita as pessoas a compreenderem seu lugar no mundo. Eticamente, revela a fragilidade do equilíbrio ambiental da Terra e a interdependência entre os seres vivos e o ambiente físico. Sendo assim esta diversidade de temáticas, demanda também uma maior variedade de possibilidades de se ensinar Geografia (CACHINHO, 2000).

Na mesma linha Moreira (2006) destaca que a Geografia desempenha um papel crucial no currículo escolar, pois promove uma integração mais profunda entre o ambiente do aluno e o mundo em que ele está inserido. Isso é possível ao fornecer uma compreensão da complexidade socioeconômica, que, por sua vez, envolve a (re)construção do espaço geográfico ao longo do tempo, através do trabalho humano no processo histórico.

Logo, o objetivo central deste trabalho consiste em discutir a incorporação dos recursos tecnológicos na educação, como ferramenta auxiliar no processo de ensino aprendizagem, abordando os principais eventos históricos de utilização na educação brasileira; e possibilidades para aplicação de recursos tecnológicos no contexto do ensino de geografia e humanidades.

A pesquisa assentou-se metodologicamente em revisão bibliográfica a partir de resgate histórico da temática apresentada (recursos tecnológicos e ensino de geografia), principalmente fundamentada nos autores Pretto e Bonilla (2020), Dorigoni e Silva (2008) e Citelli *et al* (2021), dentre outros, utilizando como descritores: Tecnologia da educação, ensino de Geografia, recursos tecnológicos na educação. E em um segundo momento apresentamos práticas de aplicação da tecnologia no ensino de Geografia.

Para o desenvolvimento do trabalho estrutura-se o texto em duas etapas. A primeira consiste em destacar o histórico da utilização da tecnologia no processo educacional brasileiro, abordando as temáticas da educomunicação e mídia-educação, além da sedimentação do ensino a distância com a Universidade Aberta do Brasil (UAB). Em um segundo momento será apresentado alternativas tecnológicas no intuito de subsidiar o professor na elaboração de aulas mais interativas: com jogos interativos, filmes e documentários, além de músicas que possam contribuir na discussão de temas relativos à aula.

Por fim, é significativo sinalizar que tal pesquisa se desenvolveu a partir das discussões desenvolvidas pelo grupo de estudiosos que participam das atividades do Laboratório de Estudos e Pesquisas de Ensino de Geografia, Identidade Docente e

*Práxis* Educacionais (LEGIDEPE) da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES).

### **Breve histórico da utilização da tecnologia da educação no Brasil: mídia-educação**

Antes de discutir a mídia na educação, é importante realizar um breve resgate histórico acerca dos impactos da mídia na sociedade. É neste sentido que Dorigoni e Silva (2008) enfatizam que durante o século XX, mais especificamente entre as décadas de 1940 e 1970, tecnologias como o telefone, o cinema, o rádio, as revistas e a televisão funcionavam como um sistema integrado que, ao longo do tempo, evoluiu para um aparato de alta tecnologia ao incorporar outros avanços tecnológicos mais recentes, como telefones celulares, TV interativa e a Internet: “Esses dispositivos foram produzidos e conectados ao todo, estabelecendo uma relação estreita com os objetivos da industrialização” (DORIGONI; SILVA, 2008, p. 6).

Os autores salientam ainda que é a partir da década de 1980 que o progresso tecnológico passou a estar presente em todos os setores da vida social, incluindo a educação, já que seu impacto se manifesta como um processo social que afeta todas as instituições. Esse avanço tecnológico invadiu a vida cotidiana das pessoas, dentro de suas casas, nas ruas onde vivem e nas salas de aula junto aos alunos. Dessa forma, os dispositivos tecnológicos moldam em certa maneira, suas atividades e condicionam seu modo de pensar, agir, sentir, raciocinar e se relacionar com outras pessoas.

Discutir os impactos da tecnologia na sociedade especialmente na educação pressupõe dizer que as tecnologias não são apenas ferramentas utilizadas pelo ser humano, mas sim agentes que modificam o próprio ser humano, interferindo em sua percepção do mundo, na forma como se expressa sobre ele e em sua capacidade de transformá-lo. Essas tecnologias podem levar a humanidade em direções não exploradas e até mesmo perigosas. (BELONI, 2012).

Acerca da mídia-educação Bervort e Beloni (2009) abordam os princípios históricos de tal processo, destacando que:

Em sua fase pioneira, nos anos de 1950/1960, na Europa, nos Estados Unidos e no Canadá, o interesse pela mídia-educação aparece como uma preocupação com os aspectos políticos e ideológicos decorrentes

da crescente importância das mídias na vida cotidiana e se refere mais à informação sobre a atualidade, principalmente política. À medida que esta importância vai crescendo, os outros aspectos dos conteúdos midiáticos (ficção, entretenimento) vão revelando sua eficácia comunicacional e passam a integrar aquela preocupação. No entanto, ainda hoje nota-se uma ênfase na informação, em muitas propostas e ações de mídia-educação. Os perigos de influência ideológica, o receio de uniformização estética e de empobrecimento cultural pela padronização de fórmulas de sucesso do cinema e do rádio, agora estandardizadas pela televisão, levaram jornalistas e educadores a se preocuparem com a formação de crianças e jovens para uma “leitura crítica” dos meios de comunicação de massa (BÉVORT; BELLONI, 2009, p. 1085).

De acordo com Pretto e Bonilla (2022) a educação popular entende a relação entre mídia e educação em uma perspectiva política, como um espaço de democratização e contracultura. Referências importantes para essa abordagem são os trabalhos de Celestin Freinet e Paulo Freire, em *Pedagogia do Oprimido* por exemplo. Atualmente, a perspectiva mais utilizada na análise da comunicação de massa é baseada nas teorias semióticas e nos estudos culturais. Essa abordagem considera a mídia-educação como uma ferramenta para desenvolver a consciência e a autonomia críticas do indivíduo.

A mídia-educação é uma abordagem que busca integrar o uso da mídia e da tecnologia na educação, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades críticas para avaliar e interpretar as informações que recebem da mídia (BELLONI, 2012).

Tal concepção está em conformidade com o apresentado por Belloni (2012) ao enfatizar que o conceito de mídia-educação apresenta duas vertentes: a primeira, denominada Tecnologia Educacional, que visa utilizar as mídias como ferramentas pedagógicas para democratizar o acesso à educação por meio da teleeducação/EaD. Já a segunda, mais relevante para os estudos da mídia-educação, consiste em considerar as mídias como objetos de estudo, a fim de promover uma leitura crítica das mensagens veiculadas. Nessa vertente, busca-se desenvolver ações educativas que instrumentalizem as pessoas a olhar, ouvir e ler os meios de comunicação, de forma a questionar as mensagens veiculadas, resistir à padronização dos gostos, à falta de valor intelectual e estético, à promoção da violência e do consumo e à baixa criatividade dos conteúdos.

Logo, ela pode incluir uma variedade de práticas, como a análise crítica de textos midiáticos, a produção de conteúdo multimídia pelos próprios alunos, o uso de tecnologias digitais em sala de aula e o desenvolvimento de habilidades para lidar com

informações e conteúdo na era digital. Uma das principais vantagens da mídia-educação é que ela pode ajudar os alunos a se tornarem mais críticos e ativos na maneira como consomem e produzem conteúdo midiático. Isso pode ajudá-los a desenvolver habilidades importantes, como a capacidade de avaliar fontes de informação, reconhecer viés na mídia e desenvolver sua própria voz e perspectiva. Além disso, a mídia-educação pode ajudar a promover a inclusão e a diversidade na educação, permitindo que os alunos tenham acesso a uma variedade de perspectivas e vozes. Isso pode ajudar a aumentar a compreensão e a empatia entre diferentes grupos e culturas, promovendo uma sociedade mais inclusiva e tolerante (BERVOT; BELONI, 2009).

Atualmente, estamos cientes dos benefícios trazidos pelas tecnologias e mídias digitais no campo educacional, especialmente quando se trata da inclusão dos alunos. Os estudantes passam a ter um papel ativo no processo de aprendizado, o que resulta em uma maior aquisição de conhecimento e se adequa às necessidades individuais de cada um. Ao utilizar tecnologias e mídias digitais na educação inclusiva, os alunos só têm a ganhar, pois é possível personalizar o ensino de acordo com as necessidades específicas de cada um, aumentando assim as chances de um desenvolvimento acadêmico adequado. Os educadores enfrentam um grande desafio ao buscar a inclusão escolar, e o uso dessas ferramentas digitais se mostra fundamental nesse processo. Com a implementação de estratégias mais abrangentes, todos os estudantes sairão ganhando, inclusive aqueles que se adaptam bem ao ensino tradicional (LIMA, SANTOS e CHAGAS, 2021).

No entanto, é válido lembrar que a mídia-educação deve ser usada em conjunto com outras abordagens pedagógicas, e não deve substituir outras formas de ensino. Sendo importante que os educadores estejam cientes dos desafios e riscos associados ao uso da mídia e da tecnologia na educação, e sejam capazes de fornecer orientação e suporte adequados aos alunos.

### **Educomunicação: Participação crítica e ativa dos alunos em sociedade**

Educomunicação é uma área de estudo que busca integrar a comunicação e a educação como meios de promover a participação ativa e crítica dos indivíduos na sociedade. Ela pode ser entendida como uma abordagem pedagógica que busca desenvolver habilidades comunicativas dos alunos, capacitando-os a se expressar de

forma clara e objetiva e a se comunicar com eficiência em diferentes contextos (SOARES, 2000).

A educomunicação envolve uma série de práticas e estratégias educacionais que visam integrar a comunicação em diferentes níveis do processo educativo. Isso inclui o uso de diferentes mídias e tecnologias para promover a aprendizagem, a produção de materiais educacionais que explorem a linguagem audiovisual, a integração da comunicação e da tecnologia no planejamento de aulas e atividades educacionais e, a formação de professores para o uso efetivo dessas ferramentas (CITELLI, *et al.*, 2019).

Além disso, busca promover a reflexão crítica sobre a mídia e suas influências na sociedade, incentivando a participação ativa dos alunos na construção de uma sociedade mais democrática e justa. A educomunicação pode ser aplicada em diferentes níveis de ensino e em diferentes contextos, incluindo escolas, comunidades e organizações sociais. Esta área que vem ganhando destaque nos últimos anos, especialmente diante da crescente importância da comunicação e das mídias na sociedade contemporânea. Seu objetivo principal é fomentar a participação ativa e crítica dos indivíduos na sociedade, promovendo a integração entre comunicação e educação. (CITELLI, *et al.*, 2019).

O autor citado anteriormente aborda que a área da educomunicação surge em resposta a um contexto histórico específico, no qual as ditaduras latino-americanas na década de 1960 prevaleciam. Em muitos aspectos, é uma reação ao autoritarismo presente no Cone Sul, que se manifestou através de atos de violência, censura e desrespeito ao estado democrático de direito. Naquele momento de repressão violenta e proibições, os grupos populares, professores, jornalistas, artistas e intelectuais que apoiavam a democracia, tiveram que adotar estratégias para contornar a censura e a proibição do conhecimento e informações. Isso exigiu ações comunicativas e educativas capazes de quebrar o cerco imposto pelos militares e seus aliados civis.

No campo do ensino de Geografia, a aplicação dos princípios da educação e comunicação pode ser considerada benéfica, pois essa área busca explorar novidades no uso de tecnologias e aprimorar a qualidade das estratégias de ensino, resultando em uma maior interação na transmissão dos conteúdos e no aprendizado dos estudantes durante as aulas (DA SILVA; DALLA NORA, 2021).

Henrique (2019) compreende que a utilização de novas tecnologias facilita a comunicação entre as pessoas, promovendo a interdisciplinaridade e estimulando uma

análise crítica e instigante da realidade. Segundo o autor, devido a sua natureza interdisciplinar, a Geografia sempre buscou considerar a dinamicidade presente no espaço geográfico.

Na prática, a educomunicação pode ser aplicada em diversos contextos educacionais, desde o ensino infantil até a universidade, e em diferentes formatos, incluindo cursos, oficinas, projetos e atividades extracurriculares. Seu enfoque é interdisciplinar e integrado, permitindo que diferentes áreas do conhecimento possam colaborar em projetos educacionais que estimulem a produção de conteúdo, o uso de tecnologias e a reflexão crítica sobre a mídia (SOARES, 2000).

Por fim, é importante destacar que a educomunicação não é uma área isolada, mas sim uma abordagem que dialoga com outras áreas do conhecimento, como a psicologia, a pedagogia, a sociologia e a antropologia. Essa interação permite uma visão mais ampla e integrada da educação e da comunicação, enriquecendo o processo educativo e contribuindo para a formação de indivíduos mais críticos e conscientes.

### **Universidade Aberta do Brasil e Educação a distância**

A partir de 1996, a Educação a Distância (EAD) passou a ser parte do sistema formal de ensino, sendo uma das opções para diversificar o sistema, de acordo com o Art. 80 da Lei n. 9.394, também conhecida como Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996. Conseqüentemente, várias universidades começaram a implementar projetos de graduação a distância (ou semipresencial), criando departamentos ou laboratórios específicos de EaD em sua estrutura. Contudo somente em 2017 com o Decreto N° 9.057, de 25 de maio de 2017 (que regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996), que esta modalidade ficou estabelecida na LDB. (PRETTO; BONILLA, 2022).

O sistema EaD foi um dos que mais avançaram na utilização da tecnologia e dos meios de comunicação via internet no contexto da educação. Na concepção de Pretto e Bonilla (2022) os primórdios do ensino EaD datam do séc. XVIII, entretanto no Brasil, o processo de educação através de mídias teve início no século XX, especialmente com a oferta de cursos profissionalizantes por correspondência e experimentos de ensino via rádio. Vale ressaltar o trabalho do Movimento de Educação de Base (MEB) no Nordeste

brasileiro, que utilizou transmissões de rádio para alfabetizar adultos com base nas teorias de Paulo Freire, um renomado educador brasileiro (ALVES, 2011).

Pretto e Bonilla (2022) destacam alguns momentos cruciais na estruturação da EAD no Brasil, conforme o Quadro 01, o qual se inicia com maior ênfase na década de 1970. Entretanto, anteriormente, alguns projetos importantes foram instaurados com vistas a promover a educação a distância por meio da Televisão e das transmissões radiofônicas como exemplificadas no Quadro 01.

**Quadro 01** – Programas de incentivo a EaD no Brasil.

Programa	Instituição	Ano
Sistema Radioeducativo Nacional (Sirena)	Ministério da Educação	1958
Serviço de Assistência Rural (SAR)	Arquidiocese de Natal	1958
Sistema Radioeducativo de Sergipe (convênio com o SIRENA)	Universidade Federal de Sergipe	1959
Centro de Educação Aberta, Continuada a Distância (Cead)	Universidade de Brasília	1989
Universidade Virtual Pública do Brasil	Consórcio que reunia 70 instituições públicas do Brasil	1999
Universidade Aberta do Brasil (UAB)	Ministério da Educação	2005

Fonte: Pretto; Bonilla (2022).

Outro importante passo é a fundação da UniRede em 1999, quando as instituições públicas de ensino superior se uniram para criá-la. A instituição também é conhecida como Universidade Virtual Pública do Brasil. Esse consórcio foi formado por 70 instituições comprometidas em democratizar o acesso à educação de qualidade através da educação a distância. A UniRede oferece cursos de graduação, pós-graduação e extensão.

Ao enfatizar o papel da UAB na consolidação do EaD no Brasil, Pretto e Bonilla (2022) destaca que:

Já em 2005, é criada a Universidade Aberta do Brasil (UAB), uma parceria estabelecida entre o MEC, os estados e os municípios, para o desenvolvimento de pesquisas, cursos e programas de EaD, contando

para isso com as instituições federais de ensino superior espalhadas pelo País. A primeira década do século 21 vai marcar a incorporação das tecnologias digitais na EaD, com o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), o que abre diferentes frentes de estudos e pesquisas, envolvendo formação de professores, produção colaborativa, desenhos dos cursos e, com grande destaque, o crescimento do mercado educacional em torno da EaD (PRETTO E BONILLA, 2022, p.152)

A UAB, um sistema de ensino a distância criado em 2005 pelo Governo Federal do Brasil com o objetivo de democratizar o acesso ao ensino superior no país. A UAB oferece cursos de graduação e pós-graduação a distância, em parceria com instituições públicas de ensino superior, como universidades federais e estaduais.

No Decreto nº 5.800, o primeiro artigo estabelece os propósitos do sistema UAB. O primeiro objetivo é "prioritariamente oferecer cursos de licenciatura e formação inicial e continuada para professores da Educação Básica" (BRASIL, 2006). Neste sentido, o objetivo era resolver um problema significativo da educação brasileira, que é a escassez de professores com formação universitária, ao mesmo tempo em que promove cursos de formação contínua para melhorar a qualidade da Educação Básica no país, utilizando a modalidade de Ensino a Distância (EaD) para tornar o processo mais ágil. O segundo objetivo seria capacitar dirigentes, gestores e trabalhadores da Educação Básica em todo o país por meio da educação a distância. Os artigos III - "oferecer cursos superiores em diversas áreas do conhecimento", IV - "ampliar o acesso à educação superior pública", V - "diminuir as desigualdades na oferta de Ensino Superior entre as diferentes regiões do país" e VI - "estabelecer um amplo sistema nacional de educação a distância" (BRASIL, 2006) reforçam o propósito de criar o sistema UAB: democratizar, expandir e interiorizar o Ensino Superior público por meio da educação a distância. Esses objetivos parecem estar mais voltados para solucionar problemas e desafios relacionado ao Ensino Superior público no Brasil, de maneira rápida e em grande escala, do que para promover cursos a distância utilizando as novas tecnologias de informação e comunicação. O objetivo VII - "estimular o desenvolvimento institucional para a modalidade de educação a distância, bem como a pesquisa em metodologias inovadoras de Ensino Superior baseadas em tecnologias de informação e comunicação" (BRASIL, 2006) parece estar mais alinhado com as novas possibilidades da educação online na modalidade de ensino a distância.

Os cursos oferecidos pela UAB são desenvolvidos em ambiente virtual de aprendizagem, o que permite aos estudantes terem flexibilidade de horários para estudar e realizar as atividades propostas. Além do mais, a UAB utiliza diferentes recursos tecnológicos para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, como videoaulas, fóruns de discussão, *chats*, *webconferências* e atividades interativas (SEGENREICH, 2009).

A UAB é uma iniciativa importante para ampliar o acesso ao ensino superior no Brasil, especialmente para pessoas que moram em regiões mais afastadas dos grandes centros urbanos ou que tem dificuldade para frequentar aulas presenciais por motivos diversos. Ademais, a UAB também é uma oportunidade para os estudantes desenvolverem habilidades importantes para o mercado de trabalho, como a autonomia, a disciplina e a capacidade de gerenciamento do tempo. Os cursos oferecidos são reconhecidos pelo Ministério da Educação (MEC) e têm a mesma validade e qualidade dos cursos presenciais. Para se inscrever em um destes, é necessário atender aos requisitos específicos de cada instituição parceira e participar dos processos seletivos organizados por elas (MARTINS *et al.*, 2019).

### **Recursos tecnológicos no ambiente escolar: gamificação e ludicidade**

A gamificação e ludicidade são elementos que, aliados às técnicas apropriadas, provocam oportunidades para aproximar a educação e os recursos tecnológicos. A ludicidade pode ser definida como a prática de usar jogos, brinquedos e outras atividades lúdicas para estimular o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. (SANTOS *et al.*, 2021).

A ludicidade pode ser aplicada em uma ampla variedade de contextos educacionais, desde o ensino infantil até o ensino superior. Ela pode ser usada para ensinar uma gama de habilidades e conhecimentos, desde habilidades básicas, como matemática e leitura, até habilidades sociais e emocionais, como trabalho em equipe e resolução de conflitos. Uma das principais vantagens da abordagem lúdica na educação é que ela pode ajudar a tornar o processo de aprendizado motivador para os alunos. Quando os alunos estão envolvidos em atividades lúdicas, eles tendem a se sentir mais entusiasmados e engajados com o processo de aprendizado, o que pode levar a melhores resultados acadêmicos. Além disso, a ludicidade também pode ajudar a desenvolver habilidades sociais e emocionais importantes, como a capacidade de trabalhar em equipe,

resolver conflitos e desenvolver empatia e respeito pelos outros (FERNANDES *et al.*, 2018). Nesse sentido é importante frisar que:

A gamificação é uma abordagem pedagógica que utiliza elementos e técnicas de jogos para promover a motivação e o engajamento dos alunos no processo educativo. Essa metodologia tem se mostrado bastante eficaz para atrair a atenção dos alunos, estimular o interesse pelo aprendizado e aumentar a participação ativa na sala de aula. Na educação, a gamificação pode ser aplicada em diferentes níveis de ensino e em diversas disciplinas, sendo especialmente útil para áreas que envolvem muita memorização ou que apresentam conceitos mais complexos. É possível utilizar elementos de jogos como pontuações, desafios, recompensas e níveis para criar uma dinâmica mais lúdica e divertida no processo de aprendizagem (OLIVEIRA E PIMENTEL, 2020, p.12).

Existem diversas estratégias que podem ser utilizadas na gamificação do ensino de Geografia, como jogos de tabuleiro, jogos digitais, *quizzes*, caça ao tesouro, entre outros. Essas atividades podem ser desenvolvidas para abordar diferentes temas, como cartografia, geopolítica, geografia humana, meio ambiente, entre outros. Por exemplo, é possível utilizar jogos de tabuleiro que representam mapas e incitar os alunos a identificarem características geográficas, como rios, montanhas, cidades, países etc. Além disso, a gamificação pode ser utilizada para ensinar sobre temáticas ambientais, possibilitar os alunos a tomarem decisões sobre o uso sustentável dos recursos naturais, por exemplo (FERNANDES *et al.*, 2018).

Uma alternativa é a criação de jogos digitais que simulam situações do cotidiano ou desafios geográficos, utilizando recursos como mapas interativos, imagens e vídeos. Esses jogos podem ser desenvolvidos tanto pelos professores quanto pelos próprios alunos, estimulando a criatividade e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

### **A utilização de filmes, documentários e vídeos nas aulas de Geografia**

Os filmes podem ser ótimas ferramentas para ensinar Geografia, pois são capazes de transmitir informações de maneira visualmente mais claras. Além disso, os filmes podem abordar temas e questões globais importantes que são relevantes para a disciplina de Geografia. Consequentemente podem ser uma ferramenta muito útil para ensinar

Geografia de forma mais interessante para os alunos, ao passo que oferecem a possibilidade de ajudar a ilustrar conceitos abstratos, em muitos casos de difícil apreensão para o discente, tornando o aprendizado mais visual e claro, além de abordar temas globais relevantes para a disciplina.

Estes também podem ajudar a desenvolver habilidades de análise crítica nos alunos, estimulando-os a questionar as mensagens e as representações presentes nos filmes. O uso de filmes pode ajudar a aumentar a compreensão sobre as questões sociais e culturais presentes em diferentes lugares do mundo, tornando o ensino de Geografia mais contextualizado e interdisciplinar (OLIVEIRA e SILVA, 2019).

Dessa forma, é necessário considerar os conteúdos geográficos como ferramentas que serão utilizadas de acordo com sua relevância e significado para os estudantes, de modo que eles possam compreender a conexão desses conteúdos com sua vida diária. Isso visa facilitar a incorporação de conhecimentos prévios no processo de ensino e aprendizagem. O ensino é um processo no qual os conhecimentos são construídos, e o aluno desempenha um papel ativo nesse processo. O professor e a disciplina de Geografia desempenham um papel crucial como mediadores para promover uma mudança na relação do aluno com o mundo ao seu redor (BENTO, 2014).

Segundo Moreira (2012) a utilização de filmes no ensino está sendo amplamente aceitos pelos professores de diversas áreas, principalmente das humanidades, incluindo a Geografia e a História. É fundamental que a Geografia busque estabelecer diálogos e aproximações com outras disciplinas, visando à construção de um conhecimento interdisciplinar e abrangente. A utilização de filmes nas escolas pode ser uma forma eficaz de aproximar professores de Geografia e de outras disciplinas, como História, Literatura, Biologia e Sociologia, para analisar e debater temas em comum a essas áreas, cada uma com sua abordagem específica.

Entretanto, o autor ressalta as dificuldades para a utilização de tais ferramentas no ambiente escolar, principalmente no que tange os aspectos estruturais:

As dificuldades estruturais para o uso do cinema nas escolas são várias: falta de auditórios bem aparelhados para a exibição de filmes; falta de aparelhos de tv, de DVD, de projeção e de som, ou quantidade insuficiente destes frente ao número de professores que precisam utilizá-los; falta de manutenção das instalações e aparelhos; falta de acervo de filmes em dvd; falta de local adequado para a organização e

manutenção de acervo; restrição na disponibilidade de funcionários para a gestão dos acervos e das salas de projeção; falta da devida segurança nas instalações das escolas, o que pode levar a arrombamentos e furto dos aparelhos etc. Estes são os principais problemas estruturais que dificultam o uso de filmes em escolas, e esta realidade se faz presente em diferentes regiões do país (MOREIRA, 2012, p. 61).

Já Giroto e Santos (2017) discutem os avanços que os recursos tecnológicos possibilitaram, ao passo que nos últimos anos, o uso de jogos e filmes no ensino de Geografia tem se tornado mais acessível graças ao desenvolvimento e divulgação de novos recursos tecnológicos, como *sites* e canais de vídeos na internet, além de uma ampliação limitada e desigual da infraestrutura tecnológica em algumas escolas públicas no país. Acreditamos que a utilização desses recursos no ensino de Geografia pode ser significativa para a ressignificação deles, uma vez que muitos alunos e alunas já estão familiarizados com eles em seu cotidiano. Jogos e filmes carregam consigo visões geográficas do mundo em diferentes escalas de representação, que podem estar repletas de interesses, intencionalidades e estratégias que precisam ser explorados e compreendidos, especialmente em um mundo onde os diferentes meios de comunicação estão concentrados e diretamente ligados ao poder econômico e político.

Conteúdos como “Baraka” (1992), documentário que mostra imagens de diferentes culturas ao redor do mundo, destacando as diversas conexões entre a humanidade e o espaço natural; a série documental “Planeta Terra” (2006), que explora as características naturais do mundo, apresentando informações sobre os diferentes ecossistemas e as ameaças que enfrentam; assim como “Cidade de Deus” (2002) que mostra a realidade das favelas no Brasil, abordando questões de pobreza, desigualdade social e urbanização. Em razão das limitações de tempo que o docente se depara no ambiente escolar pode se optar por vídeos de curta duração como, Ilha das Flores (1989), um curta-metragem que aborda questões de desigualdade social e consumo, mostrando o ciclo de produção e descarte de alimentos, problemática envolta na realidade contemporânea.

Essas são apenas algumas sugestões de filmes que podem ser utilizados no ensino de Geografia. É importante lembrar que, ao utilizar filmes em sala de aula, é necessário fazer uma análise crítica do conteúdo e abordar as questões apresentadas de forma reflexiva e contextualizadas.

## Músicas no ensino de Geografia

A utilização de músicas no ensino de Geografia pode ser uma excelente estratégia pedagógica para tornar o aprendizado mais dinâmico e efetivo para os alunos. As músicas podem ser utilizadas como ferramentas complementares para o ensino de conceitos geográficos, como clima, relevo, vegetação, população, cultura, entre outros. Além disso, as músicas também podem ajudar os alunos a desenvolverem habilidades como interpretação de texto, análise crítica, criatividade e imaginação.

Uma das formas mais comuns de utilizar as músicas no ensino de Geografia é por meio da identificação de elementos geográficos nas suas letras. Os alunos podem ser estimulados a identificar elementos como rios, montanhas, países, cidades, e relacioná-los com conceitos geográficos específicos, como por exemplo, a localização geográfica, as características culturais e econômicas da região (OLIVEIRA *et al*, 2014).

Essas concepções corroboram com a pesquisa realizada por Pereira (2011) o qual constatou que os professores entrevistados concordaram unanimemente que a introdução da música como complemento metodológico apresentou diversas vantagens comprovadas. A satisfação, o prazer e a curiosidade dos alunos foram evidenciados, resultando em uma maior assimilação do conteúdo e aprendizado mais efetivo.

Músicas como "Aquarela" – Toquinho, lançada no ano de 1983 pode ser utilizada para ensinar sobre a diversidade de paisagens e elementos da natureza no Brasil, como montanhas, rios, florestas, entre outros; tal como "Cantiga de Roda" do nordestino Luiz Gonzaga, esta música pode ser utilizada para ensinar sobre a cultura e a Geografia do Nordeste do Brasil, destacando sua música, danças e costumes típicos.

Isto posto, a utilização de músicas no ensino de Geografia pode trazer diversos benefícios aos alunos, como o estímulo à curiosidade, a assimilação do conteúdo de forma mais efetiva e o aumento do prazer e da satisfação no aprendizado. Além disso, existem diversas músicas que podem ser utilizadas de acordo com os objetivos pedagógicos e o contexto cultural dos alunos. Portanto, é importante que os professores considerem a inclusão da música como uma ferramenta pedagógica complementar em suas aulas de Geografia.

### Considerações finais

Para a aplicação de filmes no ensino de Geografia, é importante que o professor faça uma seleção cuidadosa, levando em consideração o conteúdo do filme e a idade e o nível de maturidade dos alunos. Além disso, é relevante preparar uma atividade ou discussão pós-filme para que os alunos possam refletir sobre o que assistiram e discutir suas opiniões e percepções.

É notório ressaltar que a utilização de músicas no ensino de Geografia deve ser planejada e consciente. As músicas devem ser escolhidas de acordo com o objetivo pedagógico, levando em consideração a idade e o contexto cultural dos alunos. O professor deve garantir que a letra da música esteja adequada à faixa etária dos alunos e que não contenha expressões ofensivas ou preconceituosas.

Vale lembrar que a tecnologia não deve ser usada como uma solução única para todos os desafios na educação. A tecnologia é uma ferramenta poderosa que pode melhorar o processo de ensino e aprendizagem, mas não substitui a importância de um bom professor ou de um ambiente de aprendizado seguro e inclusivo. É fundamental que os educadores entendam como integrar a tecnologia de forma eficaz em suas aulas, escolhendo as ferramentas certas e entendendo como usá-las para maximizar o aprendizado dos alunos. É imprescindível que essa abordagem seja integrada a uma metodologia pedagógica efetiva e que seja adequada às necessidades e aos objetivos específicos de cada disciplina e cada turma.

### Referências

- ALVES, Lucineia. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. *In.*: **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, São Paulo, v. 10, p. 83-92, 2011.
- BENTO, I. P. Ensinar e aprender Geografia: pautas contemporâneas em debate. *In.*: **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 4, n. 7, p. 143-157, 2014.
- BELLONI, MARIA LUIZA. Mídia-educação: contextos, histórias e interrogações. *In.*: FANTIN, Mônica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. (Orgs.). *In.*: **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas, SP: Papirus, 2012. p. 31-56.
- BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. *In.*: **Educação & Sociedade**, v. 30, p. 1081-1102, 2009.

BORBA, Marcelo de Carvalho; CHIARI, Aparecida Santana De Souza. Diferentes usos de Tecnologias Digitais nas Licenciaturas em Matemática da UAB. *In.: Nuances: estudos sobre educação*, v. 25, n. 2, p. 127-147, 2014.

BRASIL. **Decreto nº 5.800, de 8 de junho de 2006**. Dispõe sobre o Sistema Universidade Aberta do Brasil - UAB. Diário Oficial da União, 9 jun. 2006.

CACHINHO, H. Geografia escolar: orientação teórica e práxis didática. *In.: Inforgeo*, n. 15, Lisboa, Edições Colibri, pp.69-90, 2000.

CITELLI, Adilson Odair; DE OLIVEIRA SOARES, Ismar; DE LOPES, Maria Vassallo. Educomunicação: referências para uma construção metodológica. *In.: Comunicação & Educação*, v. 24, n. 2, p. 12-25, 2019.

DA SILVA, Marinete Guimarães; DALLA NORA, Giseli. O Uso da Educomunicação no Ensino da Geografia em Tempos de Pandemia do Covid-19. *In.: Anais do XXIX Seminário de Educação*. SBC, 2021. p. 182-195.

DORIGONI, Gilza Maria Leite; SILVA, JC da. Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar. Santa Catarina. *In.: UNIOESTE*, p. 2-3, 2008.

FERNANDES, João Vitor Ferreira; OLIVEIRA, Carlos Daniel Rodrigues; ALVES, Carvalho de Rahyan. O Lúdico na Construção do Conhecimento Geográfico: Foco na Utilização de Jogos. *In.: Revista Ciranda*, v. 2, n. 1, p. 90-102, 2018.

HENRIQUE, Adalberto Romualdo Pereira. **Estudos interdisciplinares em Educação, Comunicação e Novas Tecnologias**. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2019.

LIMA, Sandra Arnaldo de Amorim; SANTOS, José Daniel Vieira; CHAGAS, Alexandre Meneses. As Tecnologias E Mídias Digitais Como Dispositivos Eficazes Na Educação Inclusiva. *In.: [Anais...] Simpósio Internacional de Educação e Comunicação (10)*, 2021.

MARTINS, Cibelle de *et al.* Dinâmica Pedagógica em Educação a Distância: Caracterizando Aspectos Metodológicos de uma Disciplina de Graduação da UAB. *In.: [Anais...] Workshop Brasileiro de Informática na Educação. Porto Alegre: SBC*. 2010.

MOREIRA, S. A. G.; MARÇAL, M. da P. V.; ULHÔA, L. M. A didática da geografia escolar: uma reflexão sobre o saber a ser ensinado, o saber ensinado e o saber científico. *In.: Sociedade & Natureza*, v. 18, n. 34, 2006.

MOREIRA, Tiago de Almeida. Ensino de geografia com o uso de filmes no Brasil. *In.: Revista do Departamento de Geografia*, v. 23, p. 55-82, 2012.

OLIVEIRA, Ana Jussara Aires de *et al.* **O espaço rural representado nas músicas e sua contribuição para ensino de geografia nas escolas do campo**. 98 f. (Trabalho de

Conclusão de Curso). Universidade Federal de Campina Grande, Instituto de Geociências, Paraíba, 2014.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. *In.: Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, v. 29, n. 57, p. 236-250, 2020.

OLIVEIRA, Ana Cristina Freire; SILVA, Sharlene Mougo. O uso de músicas como recurso metodológico para o ensino da geografia na educação básica. *In.: [Anais...] 14º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia*, p. 1787-1800, 2019.

PEREIRA, Suellen Silva. Reflexões sobre a Prática de Ensino e os Recursos adotados nas aulas de Geografia: A utilização de Músicas em sala de aula por professores do município de Campina Grande, PB. *In.: Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais*, v. 2, n. 4, p. 88-99, 2011.

PRETTO, Nelson de Luca, BONILLA, Maria Helena Silveira. Tecnologias e educações: um caminho em Aberto. *In.: Em Aberto*, v. 35, p. 141-163, 2022.

SANTOS, Caio Carvalho; Carlos Daniel Rodrigues de; FERNANDES, João Vitor Fernandes; ALVES, Rahyan de Carvalho. Gameficação e metodologia ativa: O uso do Sim City Como ferramenta de aprendizagem no ensino da Geografia. *In.: [Anais...] Encontro Internacional de Formação de Professores e Estágio Curricular Supervisionado*. Uberlândia, 2019.

SOARES, Ismar De Oliveira. Educomunicação: um campo de mediações. *In.: Comunicação & Educação*, n. 19, p. 12-24, 2000.

SEGENREICH, Stella Cecília Duarte. ProUni e UAB como estratégias de EAD na expansão do ensino superior. *In.: Proposições*, v. 20, p. 205-222, 2009.

*Recebido em 09 de março de 2023.*

*Aceito 20 de maio de 2023.*

*Publicado em 29 de junho 2023.*