

O uso das tecnologias digitais aliadas ao turismo nas aulas de Geografia do ensino fundamental

Rosângela Darski (ULBRA)¹

Fabiana Lorenzi (Univ. Luterana do Brasil)²

André Peres (IFRS - Poá)³

RESUMO

Atualmente, é impossível dissociar a educação das novas tecnologias. Os jovens estão usando essas ferramentas cada vez mais cedo, as quais se tornaram parte de seu cotidiano. O presente trabalho analisou a experiência desenvolvida com os alunos do 9º ano e o uso de novas tecnologias combinadas ao turismo no ensino de Geografia. Foram utilizadas aulas expositivas, pesquisa online, uso de software, montagens fotográficas e socialização dos resultados. Percebeu-se o fascínio dos jovens, verificando a importância de vivenciar atividades práticas e a abordagem da Aprendizagem Criativa como ferramenta de aprendizagem. A combinação de turismo e Geografia com novas tecnologias mostrou-se fundamental para o trabalho, fazendo com que o aluno comece a pensar sobre a realidade local no contexto global.

Palavras chaves: Geografia; Novas tecnologias; Turismo; Aprendizagem Criativa.

ABSTRACT

It is currently impossible to dissociate education from new technologies. Young people are increasingly using these tools earlier, which have become part of their daily lives. The present work analyzed the experience developed with 9th-grade students and the use of new technologies combined with tourism in geography teaching. Lecture classes, online research, use of software, photographic montages and the socialization of results were used. The fascination of young people was noticed, verifying the importance of experiencing practical activities and the Creative Learning approach as a learning tool. Combining tourism and Geography with new technologies proved to be fundamental for the work, making the student start to think about the local reality in the global context.

Keywords: Geography; New technologies; Tourism; Creativity Learning.

¹ Contato: rosangela.darski@ulbra.br

² Contato: fabilorenzi@gmail.com

³ Contato: andre.peres@poa.ifrs.edu.br

1. Introdução

No contexto contemporâneo devemos pensar que a escola representa um espaço de convergência de indivíduos oriundos de contextos socioeconômicos, étnicos e culturais distintos. Esta diversidade apresenta-se como um desafio constante para o professor, na busca de compreender e intervir da maneira didático-metodológica adequada. Na atualidade, em que vivenciamos o período técnico-científico-informacional, já não temos mais como dissociar educação e novas tecnologias, seja no ambiente escolar ou cotidianamente, visto que, cada vez mais cedo, os jovens vêm utilizando tecnologias digitais. A internet, por exemplo, disponibiliza uma infinidade de informações e pode ser utilizada como recurso pedagógico no auxílio do ensinar e do aprender, da construção do conhecimento. Neste trabalho, busca-se investigar como as tecnologias digitais aliadas ao turismo nas aulas de Geografia do Ensino Fundamental contribuem para despertar o interesse dos alunos pelos conteúdos trabalhados nessa disciplina. Para atingir este objetivo partiu-se da utilização de novas tecnologias como o sistema *Google Earth*, o aplicativo *Kahoot*, redes sociais, sites de busca de passagens aéreas, associadas ao turismo como ferramentas didático-pedagógicas no ensino de Geografia, aliadas a abordagem pedagógica da Aprendizagem Criativa.

A utilização do domínio do turismo aliado ao ensino de Geografia, bem como o uso de tecnologias como as redes sociais, permitiu o compartilhamento e a comunicação coletiva entre os alunos. Assim, pressupõe-se que a educação e o turismo são duas áreas que estabelecem, ou possibilitam estabelecer, constantes relações com as novas tecnologias, tendo um importante papel nos diversos sistemas que investigam e dão respostas às necessidades e expectativas dentro dos processos de evolução e de mudanças da educação escolar.

2. Referencial Teórico

Esta seção apresenta os conceitos necessários para compreensão do experimento realizado.

Para o presente trabalho, partiu-se da investigação dos objetivos gerais do ensino de Geografia, dos conceitos de Aprendizagem Criativa, em busca do protagonismo e interesse dos alunos no processo de aprendizagem e das ferramentas tecnológicas disponíveis no setor de turismo. O objetivo final é a união destes componentes na construção de uma experiência de aprendizagem que tenha um maior impacto na apropriação dos conceitos de Geografia pelos alunos.

2.1. O ensino de Geografia e a realidade na sala de aula

O ensino de Geografia tem como finalidade promover no aluno a capacidade de observar, interpretar e analisar de forma crítica a realidade. A Geografia não pode mais ser ensinada como uma disciplina que fornece elementos para interpretação do mundo através de mapas, de forma descontextualizada. Percebe-se que a maioria dos estudantes não se interessa pelos conteúdos, quando trabalhados desta forma.

O ensino de Geografia deve ser, de um modo geral, voltado para questão cidadã, cultural e social, buscando promover o desenvolvimento intelectual e emocional e participação plena do homem na vida social. Estão sempre presentes no estudo da disciplina de Geografia a diversidade da experiência dos homens na produção do espaço e as questões espaciais do cotidiano de todos os alunos, sejam as dimensões locais ou globais.

Neste aspecto, Callai (2001) afirma que a relação do indivíduo com o seu meio, a compreensão do espaço construído no cotidiano, os microespaços que são os territórios do indivíduo, da família, da escola, dos amigos, devem ser incorporados aos conteúdos formais da disciplina. Estes aspectos permitem que se faça a ligação da vida real concreta com as demais informações e análises.

Devemos questionar, então, por que os alunos não mostram interesse pelo conteúdo dessa disciplina, e porque muitos professores acabam limitando-se, muitas vezes, somente ao cumprimento formal das obrigações escolares.

Para Cavalcanti (2010), se a tarefa do ensino é tornar os conteúdos trabalhados em objeto de conhecimento do aluno, e se a construção do conhecimento pressupõe curiosidade pelo saber, esse é um obstáculo que precisa efetivamente ser superado. Callai (2001) corrobora com esta afirmação quando fala que o conteúdo trabalhado nas aulas de Geografia é aquele ligado à forma como o professor reconhece esta ciência, portanto não é algo inventado aleatoriamente, mas sim um conhecimento do mundo a partir dos processos de construção e apropriação dos territórios diversos.

Com isso, podemos verificar que o papel do professor na condução do ensino está relacionado às suas decisões sobre o que é prioritário ensinar nas aulas de Geografia, procurando relacionar as bases fundamentais do conhecimento geográfico a ser aprendido, e principalmente reconhecendo os alunos como sujeitos, considerando a sua trajetória no aprendizado desta disciplina.

Por isso, para Cavalcanti (2010), ensinar conteúdos geográficos, com a contribuição dos conhecimentos escolares requer um diálogo vivo, verdadeiro, no qual todos, alunos e professores, têm legitimidade para se manifestar, com base no debate de temas realmente

relevantes e no confronto de percepções, de vivências, de análises, buscando um sentido real dos conteúdos estudados para os alunos.

Diante da grande diversidade que nos é apresentada hoje, precisamos pensar e repensar constantemente nossas práticas docentes. Não podemos pensar somente em uma aula política, conteudista e de forma tradicional, que visa um resultado traduzido principalmente pelas notas de provas. Nota-se a urgência em trazer para o contexto da sala de aula novas metodologias e linguagens que auxiliem no processo de aprendizagem.

2.2. Aprendizagem Criativa

Dentre o panorama educacional composto pelas diversas teorias e concepções educacionais, pode-se destacar a abordagem pedagógica da Aprendizagem Criativa. Esta abordagem foi criada no grupo *Lifelong Kindergarten* do MIT Media Lab (RESNICK, 2017), partindo do princípio de que no jardim de infância as crianças aprendem por estarem emocionalmente envolvidas em experiências de aprendizagem usando suas mãos e seguindo seus interesses de forma livre e criativa.

Segundo Resnick, 2017, as crianças aprendem seguindo uma espiral de criatividade composta por: *imaginação* – quando descobre algo que captura sua atenção e começa a ter ideias de ações para experimentar e aprender mais sobre isso; *criação* – quando a imaginação gera potencial para o desenvolvimento de projetos capazes de expressar um sentimento ou realizar experimentos; *brincar/explorar* – quando o aluno experimenta coisas novas, sem a pressão de estar certo ou errado, com liberdade; *compartilhar* – quando os resultados do projeto, e o próprio projeto, são compartilhados entre os alunos e educadores, os quais contribuem, modificam, complementam com novas ideias e elementos, com respeito à diferença de opiniões e pontos de vista; *refletir* – quando o aluno reflete sobre seus resultados e modifica seu projeto ou se inspira na criação de novos projetos, dando início a um novo ciclo da espiral criativa.

Ainda conforme apresentado por Resnick, 2017, a Aprendizagem Criativa possui como pilares de sustentação os 4P's:

- **Projetos:** o aprendizado é mais efetivo quando as pessoas trabalham ativamente em projetos significativos, definidos e realizados pelos alunos;
- **Paixão:** quando os alunos trabalham em uma atividade que se baseia em seu interesse, eles trabalham por mais tempo e mais esforço, conseqüentemente aprendendo mais e com mais prazer;
- **Pares:** o aprendizado tem mais sucesso quando é desenvolvido como uma atividade social, com outros alunos colaborando e com respeito às diferentes ideias e opiniões;
- **Pensar brincando:** liberdade para experimentar, refazer, errar, encontrar resultados inesperados e explorá-los, sem um caminho considerado correto ou objetivo final único.

Assim, a utilização da Aprendizagem Criativa para o ensino de Geografia, foco deste estudo, traz a possibilidade do desenvolvimento de temáticas necessárias para o currículo, de modo que se parta dos conhecimentos prévios (MOREIRA, 2000), tecendo uma relação de interesse, motivação e envolvimento com os mesmos.

2.3. As novas tecnologias e o turismo no auxílio do ensino de Geografia

Com as transformações culturais e digitais nas últimas décadas, a globalização assumiu um papel cada vez mais importante na vida das pessoas, e também novos desafios foram lançados ao ensino de Geografia. As transformações socioespaciais ocorridas em virtude das atividades turísticas foi uma delas. Entende-se que, ao mesmo tempo em que é importante tratar o turismo como parte de uma economia globalizada, é necessário entender que ele se estabelece de forma distinta nos lugares nos quais se instala, uma vez que, cada lugar tem suas especificidades sociais e territoriais.

Na disciplina de Geografia os temas econômicos abordados geralmente se referem aos aspectos ligados à agricultura, indústria, comércio, bens e serviços. O turismo está inserido no ramo dos serviços, mas articula elementos de vários setores econômicos. Apesar de o turismo estar em pleno crescimento, os livros didáticos ainda trazem pouca ou nenhuma informação sobre esta atividade. Por sua vez, verifica-se na sala de aula que a maioria dos alunos também tem pouco conhecimento sobre o assunto.

Com a globalização, as transformações no âmbito da geopolítica mundial lançaram novos desafios para o ensino de Geografia, sobretudo no período atual. Santos (1997) caracteriza este período técnico atual, como sendo o da constituição de um meio técnico-científico-informacional, caracterizado pela aplicação da ciência à técnica:

Os espaços assim requalificados atendem sobretudo aos interesses dos atores hegemônicos da economia, da cultura e da política e são incorporados plenamente às novas correntes mundiais. O meio técnico-científico informacional é a cara geográfica da globalização (SANTOS, 1997, p. 191).

Uma das suas principais características da globalização são os fluxos de mercadorias e pessoas, que tornaram cada vez mais intensos e interdependentes, aproximando povos, lugares e culturas diferentes.

Ito (2010) comenta que nas viagens, os turistas estabelecem contatos com outras comunidades, costumes, culturas e até idiomas distintos. Verifica-se, no entanto, que o turismo ainda é uma prática restrita a uma pequena parcela da população que dispõe de renda excedente para gastar com lazer. Em muitos lugares, esta atividade é responsável por

uma série de mudanças (territoriais, culturais, econômicas) entre a população receptora e o visitante.

Percebe-se que, na atualidade, o turismo é um importante agente modificador do espaço e que as mudanças engendradas por ele, sejam elas geográficas, econômicas ou sociais, podem apresentar “novas temáticas” de trabalho para o ensino de Geografia.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em Geografia (BRASIL, 2018) 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.

Espera-se, assim, que o estudo da Geografia no Ensino Fundamental – Anos Finais possa contribuir para o delineamento do projeto de vida dos jovens alunos, de modo que eles compreendam a produção social do espaço e a transformação do espaço em território usado.

Neste contexto, observa-se que o ensino de Geografia pode buscar contextualizar o turismo em atividades significativas que despertem nos alunos a reflexão, a curiosidade e a criticidade, entre o local e o global. Assim, deve-se pensar nas práticas escolares diferenciadas, a partir das diversidades encontradas em sala de aula e nas possibilidades de usos das novas tecnologias, que podem ser de fundamental importância, para um ensino de Geografia com maior qualidade. É muito mais interessante aprender quando os conteúdos fazem parte do cotidiano, quando se relacionam com o que acontece próximo, e que realmente seja relevante para o indivíduo diante de suas identidades em meio ao ciclo social.

Diante deste contexto e dos avanços tecnológicos das últimas décadas, somos convidados a nos inserir em uma nova fase do ensino e aprendizagem, na qual a internet, passou a interferir nas novas formas de convivência social que são percebidas em sala de aula.

Para Kimura (2008, p. 46), “a aprendizagem pode ser entendida como o processo pelo qual o ser humano percebe, experimenta, elabora, incorpora, acumula as informações da realidade transformadas em conhecimento”. Para tanto, a realidade vivida e percebida

pelos alunos precisa ser refletida no espaço escolar para que os mesmos se sintam inseridos.

Segundo Teruya, Felipe e Takara (2013, p.80), "a utilização da mídia no espaço escolar como mediadora para produção de conhecimento ou como suporte para apresentação de eventos sociais, políticos, culturais, físicos e mentais são duas das muitas possibilidades para se articular os usos da mídia e seus produtos para o processo de ensino e aprendizagem".

O aluno precisa ser visto e compreendido como agente principal na construção do conhecimento, podendo ser intermediado, incentivado, questionado e orientado pelo professor, no intuito de juntos colherem resultados que conduzam a autonomia do aluno.

Os jovens de hoje fazem parte da primeira geração imersa quase que totalmente na tecnologia. A geração que nasceu entre 1980 e 1994 foi caracterizada pelo pesquisador americano Prensky (2001) como nativos digitais, os quais são acostumados a receber informação de forma muito rápida e dominam a linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet. Aqueles que não nasceram no mundo digital, acabaram adotando muitos ou a maioria dos aspectos da nova tecnologia e são, e sempre serão comparados a eles, Imigrantes Digitais.

Segundo Marc Prensky (2001):

Os professores de hoje têm que aprender a se comunicar na língua e estilo de seus estudantes. Isto não significa mudar o significado do que é importante, ou das boas habilidades de pensamento. Mas isso significa ir mais rápido, menos passo-a-passo, mais em paralelo, com mais acesso aleatório, entre outras coisas (p.4).

Diante desse panorama, o educador deve repensar sua prática pedagógica, devendo ter como desafio sua integração com a geração digital, pois a sociedade está mais complexa e se transforma constantemente e a escola deve acompanhar as mudanças

Kenski (2002) considera que a motivação dos alunos pode aumentar quando o professor constrói um clima de confiança, abertura e cordialidade, o que, em última instância, depende do modo como as tecnologias são percebidas e usadas.

Percebe-se que o ensino de Geografia, o turismo e as novas tecnologias são fortes aliados para a valorização do espaço vivenciado e percebido pelo aluno fazendo com que este aluno passe a pensar sobre a realidade local relaciona-a com o contexto global e vice versa.

Assim, espera-se que ao utilizar as novas tecnologias aliadas ao turismo no processo de aprendizagem nas aulas de Geografia, seja possível desenvolver a consciência crítica dos alunos e também fazer com que as aulas se tornem mais atrativas.

3. Metodologia

O projeto foi desenvolvido em cinco etapas com os alunos do 9º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental, Centro de Educação Integrada – EMEF- CEI de um município do Rio Grande do Sul, com a proposta de levar para a sala de aula o uso de ferramentas tecnológicas usadas no cotidiano dos alunos, junto com as ferramentas fornecidas pelo o laboratório de informática da escola, aliando o turismo com os conteúdos previstos para o 9º ano, em busca de uma melhora no processo de ensino e aprendizagem, e estimular os alunos a terem maior interesse pelas aulas de Geografia.

A primeira etapa consistiu em apresentar aos alunos os conceitos teóricos de Geografia previstos no programa da disciplina. O foco foi o conteúdo referente ao continente Europeu.

A segunda etapa trabalhou os aspectos envolvendo o turismo de uma região conhecida dos alunos (local onde vivem). Objetivou-se introduzir os alunos no impacto do turismo na região e análise de aspectos locais como cultura, sociedade e economia.

A terceira etapa consistiu em uma pesquisa em fontes de informações online, tais como, vídeos e imagens das regiões de interesse dos alunos que foram trabalhadas posteriormente. A pesquisa serviu como ponto de partida para diálogos e reflexões entre os alunos sobre aspectos econômicos, sociais e culturais dos locais de estudo. Nesta etapa foram coletados dados sobre o uso de tecnologia e percepção dos alunos sobre o ensino de Geografia através da aplicação de um questionário.

Na quarta etapa, os alunos realizaram pesquisa e desenvolvimento final de projetos autorais no laboratório de informática, onde foram aplicados os 4P's da Aprendizagem Criativa. O **projeto** dos alunos foi baseado na escolha de um local/país de interesse (**paixão**) do grupo (algum lugar que gostariam de conhecer), na pesquisa de passagens, hospedagem e roteiros. O projeto também envolveu pesquisa sobre previsão do tempo para a viagem e diferenças de fuso horário entre outros aspectos. Posteriormente foram escolhidos ao menos três pontos turísticos de interesse do grupo (**pares**).

Na quinta etapa foi realizada a apresentação e a socialização dos trabalhos realizados para a turma. Cada grupo teve a liberdade de escolher as tecnologias digitais a serem utilizadas no desenvolvimento do seu projeto, bem como foram desafiados a serem criativos na forma de apresentar o projeto desenvolvimento (**pensar brincando**).

4. Análise e Discussão de Dados

O desenvolvimento da primeira e segunda etapas do projeto ocorreu no mês de março em sala de aula. Foi trabalhado o conteúdo de Geografia previsto para o 9º ano do

Ensino Fundamental, como a localização do espaço geográfico e a regionalização dos continentes, analisando mais especificamente o continente Europeu. Nas aulas seguintes, foi explicada a importância do turismo no processo de desenvolvimento econômico de uma região. Analisando exemplos de práticos de turismo e as questões ambientais no município de Campo Bom, onde foram verificados junto aos estudantes quais pontos ou lugares que eles conheciam e consideravam importantes na área urbana do município. Verificou-se que a maioria dos estudantes reconhecia os principais marcos urbanos, tais como, o Largo Irmãos Vetter, a Igreja Evangélica Luterana, a Fundação Cultural e os parques de lazer. Mas ficou comprovado que a maioria tinha como referência as lojas populares do centro da cidade, restaurantes e supermercados, indicando que havia certo desconhecimento sobre quais eram realmente os marcos históricos (os pontos turísticos) e sobre o patrimônio cultural da cidade.

Na semana seguinte, a atividade foi realizada no laboratório de informática da escola. O trabalho consistiu em responder a um *Quiz* de perguntas relacionadas sobre o continente Europeu, com o objetivo de fixar os conteúdos já trabalhados em sala de aula como o clima, o relevo, a vegetação, além do mapa político do continente europeu (Figura 1).

O aplicativo *Kahoot*⁴ foi utilizado para criação de várias perguntas sobre o tema. Os alunos realizaram atividade em dupla.

Figura 1 – Aula no laboratório de informática utilizando o aplicativo *Kahoot*.



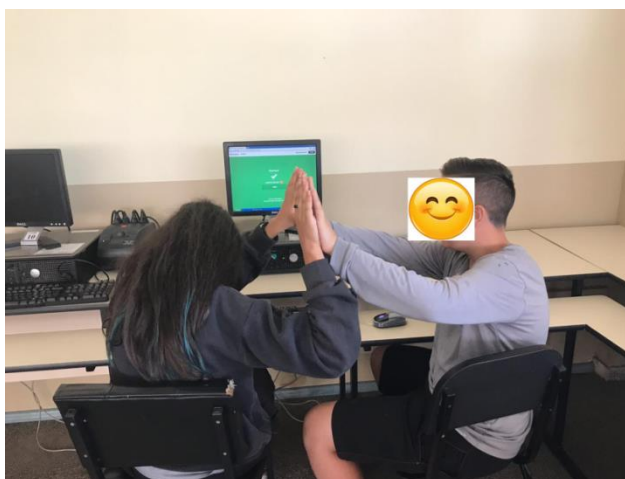
Fonte: Acervo dos autores (2019).

⁴ www.kahoot.com, é uma plataforma de aprendizado baseado em jogos para criação de exercícios de múltipla escolha.

Neste caso pode-se verificar a importância da utilização da atividade *Quiz*, onde as duplas vibravam a cada resposta correta (Figura 2). Percebeu-se que este tipo de atividade é capaz de influenciar, engajar e motivar os alunos, contribuindo com a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação dos alunos na aquisição do conhecimento como algo natural e agradável.

Na terceira semana do mês de março foram trabalhados vídeos de viagens sobre continente Europeu, apresentando para os alunos países como, Islândia, Escócia, Grécia e França. Após a apresentação de cada vídeo, foi aberto um espaço para o debate, sobre as características geográficas e culturais de cada local visualizado. Esta etapa foi muito importante, pois possibilitou principalmente que os alunos relacionassem o conteúdo estudado sobre o continente Europeu com a visibilidade das atividades turísticas.

Figura 2 – Dupla vibrando após o acerto de uma questão do *Quiz*.



Fonte: Acervo dos autores (2019).

Os dados apresentados a seguir são referentes à terceira etapa do projeto realizada no mês de abril, e são resultados das observações e das análises dos questionários aplicados com 121 alunos dos 9º anos da escola.

Foi criado um questionário e os alunos responderam no laboratório de informática da escola. As questões estavam relacionadas ao estudo de Geografia, o acesso à internet, a presença das tecnologias em sala de aula e a importância para sua aprendizagem.

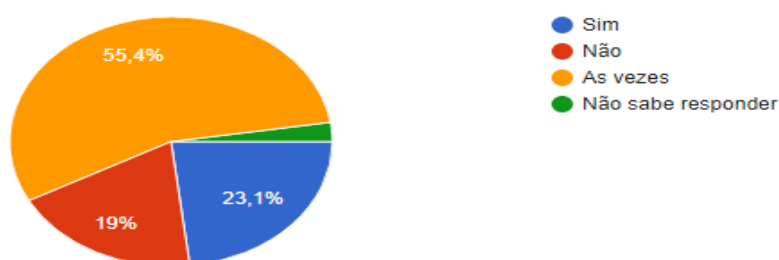
Os dados não são coisas isoladas, acontecimentos fixos, captados em um instante de observação. Eles se dão em um contexto fluente de relações: são “fenômenos” que não se restringem às percepções sensíveis e aparentes, mas se manifestam em uma complexidade de oposições, de revelações e de ocultamentos. É preciso ultrapassar sua aparência imediata para descobrir sua essência. (CHIZZOTTI, 2001, p. 84).

A primeira questão queria saber se eles gostavam da disciplina de Geografia. Conforme apresentado na figura 3, apenas 23,1% dos entrevistados responderam que sim, 55,4% mencionaram que às vezes e 19% responderam que não gostavam da disciplina de Geografia (Figura 3).

Figura 3 - Gráfico da pesquisa indicando que apenas uma pequena parcela gosta da disciplina de Geografia.

Você gosta da disciplina de Geografia?

121 respostas



Fonte: Acervo dos autores (2019).

No que se refere a como são os conhecimentos na disciplina de Geografia 66,3% responderam que são bons, 26,4% responderam que seus conhecimentos são ruins, e apenas 5,7% consideram seus conhecimentos ótimos nesta disciplina.

Esses dados são preocupantes uma vez que, Kimura (2008), diz que os professores de Geografia em geral sentem-se muito incomodados com essa situação. Entretanto, apesar desses incômodos, essa realidade pode ser trabalhada com a utilização de Aprendizagem Criativa.

Outro dado importante da pesquisa mostra que 94,2% dos alunos tem acesso diariamente à internet e apenas 5,8% não tem acesso diariamente. Em seguida foi perguntado quais as redes sociais que os alunos mais utilizavam. Conforme podemos ver na Figura 4, a grande maioria das respostas apresentadas foram *Whatsapp* e *Instagram*. Vale ressaltar que neste item os alunos tiveram a opção de marcar mais de uma resposta.

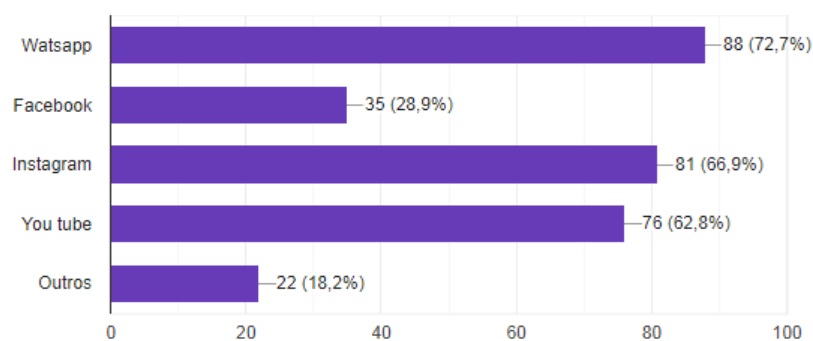
Este dado mostra a importância da inserção do uso de novas tecnologias em sala de aula que fazem parte do cotidiano dos alunos e como a utilização destas ferramentas contribuem para a busca da qualidade da educação. Já no papel da disciplina de Geografia a aplicabilidade destes recursos se torna fundamental. Valorizar as atividades e manifestações trazidas pelos alunos para a sala de aula é condição fundamental para que

estes respeitem e abram-se para apreender conteúdos diversos daqueles presentes em seu dia-a-dia (DA SILVA, 2002). Quando o professor trabalha os 4P's da Aprendizagem Criativa, o aluno sente-se protagonista no processo do seu aprendizado.

Figura 4 - A utilização das redes sociais.

Quais as redes sociais que você mais utiliza?

121 respostas



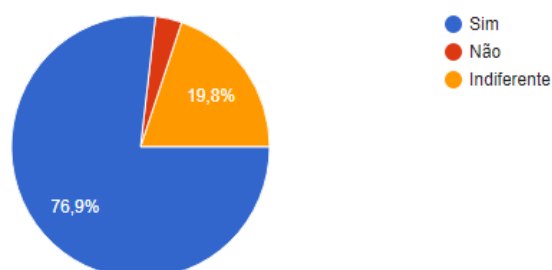
Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Os alunos também foram questionados se notavam que o seu aprendizado na disciplina teve alguma melhora quando o professor utilizou novas tecnologias em sala de aula. Conforme percebe-se na Figura 5, a maioria os alunos (76,9%) apontou que sim, 19,8% alegaram que era indiferente, e apenas 3,3% responderam que não.

Figura 5 - Pesquisa indicando que os alunos também percebem que o seu aprendizado é melhor, quando se é utilizado às novas tecnologias.

Você nota que seu aprendizado é melhor quando o professor utiliza novas tecnologias em sala de aula?

121 respostas



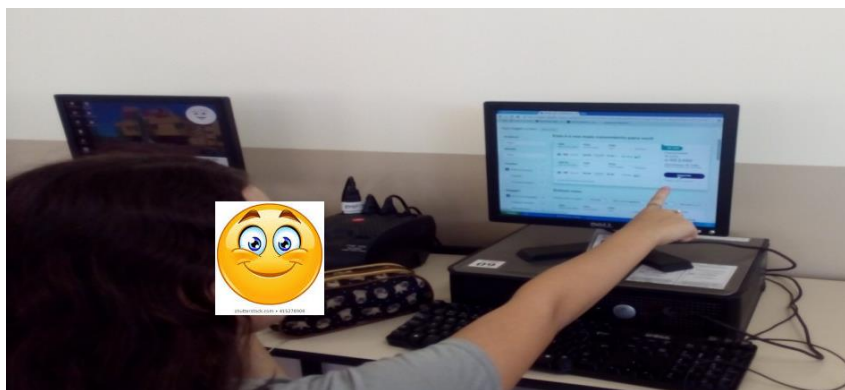
Fonte: Elaborado pelos autores (2019)

Outro tema proposto na construção deste projeto foi aliar o turismo como conexão entre a disciplina de Geografia e as novas tecnologias. Por isso foi perguntado se os alunos costumavam viajar. 67,8% dos alunos responderam que sim, e 32,2% responderam que não. Quando questionados se já tinham viajado para outra cidade, estado ou país, 42,1% responderam que já tinham viajado para outro estado, 40,5% já viajaram para outra cidade, 14,9% já viajaram para outro país e apenas 2,5% nunca tinham viajado.

A quarta etapa do projeto foi realizada no laboratório de informática da escola. A turma foi dividida em duplas e os alunos seguiram um roteiro de pesquisa elaborado pela professora, que passou as seguintes orientações:

- Indicar um país que gostariam de viajar, mencionando capital e continente do país escolhido (o país poderia ser qualquer um, inclusive fora do continente Europeu);
- Verificar o valor de passagens aéreas, rotas, conexões, horários dos voos, o valor da hospedagem, e a localização do hotel escolhido. Nesta etapa, foram indicados alguns sites de pesquisa (Figura 6);
- Verificar a previsão do tempo para os dias escolhidos para a realização da viagem virtual, e indicar o fuso horário local;
- Escolher no mínimo três pontos turísticos que a dupla gostaria de visitar no seu roteiro.

Figura 6 - Aluna verificando valor da passagem aérea.



Fonte: Acervo dos autores (2019).

Nesta etapa, o uso do software *Google Earth* foi fundamental. Com as imagens disponibilizadas pelo software, pode-se observar vários elementos geográficos, como o relevo, a hidrografia, a vegetação, as cidades (área urbana), localização, distâncias e as áreas agrícolas, entre outros elementos. A utilização do *Google Earth* tornou a pesquisa mais instigante e desafiadora para os alunos (Figura 7).

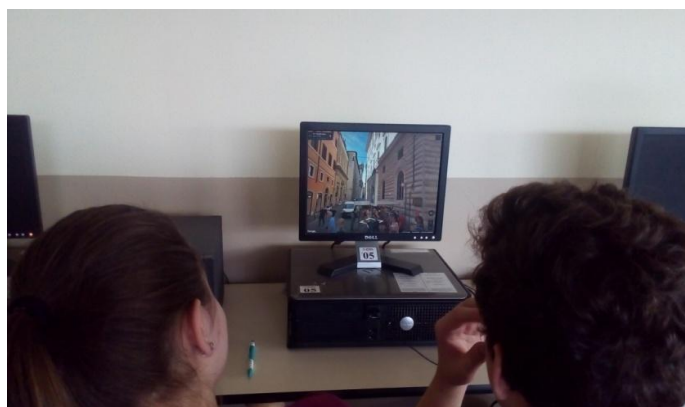
Figura 7 - Pesquisa da localização geográfica do hotel escolhido.



Fonte: Acervo dos autores (2019).

Assim, a contribuição da utilização do *Google Earth* neste trabalho foi significativa, pois através de suas imagens fez com que os conteúdos trabalhados em sala de aula, estivessem presentes em seu contexto real, através do *Tour Virtual*. O diferencial sem dúvidas foi a aproximação com a realidade, deixando o aluno diante da realidade sócio-geográfica do local pesquisado, tornando mais interessante e prazerosa a realização do trabalho (Figura 8).

Figura 8 - Alunos fazendo tour virtual no *Google Earth*



Fonte: Acervo dos autores (2019).

Na quinta etapa, concluída no início do mês de maio, foi realizada apresentação e socialização dos trabalhos realizados no laboratório de informática para a turma.

Os alunos foram convidados a utilizar a sua criatividade e apresentar para a turma um álbum de fotos da sua viagem em formato virtual. Para isso eles deveriam tirar fotos da dupla e fazer uma montagem nos principais pontos turísticos visitados.

Nesta etapa foi solicitado que os alunos utilizassem o *Whatsapp* para troca de mensagens sobre a organização da apresentação do trabalho.

Os alunos também utilizaram o *Facebook* e o *Instagram* para publicar as fotos da sua viagem virtual, e assim receber comentários e curtidas dos seus seguidores (Figura 9).

Figura 9 - Exemplo de montagem de foto e publicação no *Instagram*.



Fonte: Aluna Julia (2019).

As apresentações dos trabalhos renderam ótimos resultados. Os alunos apontaram o trabalho de Geografia como "o melhor trabalho já realizado na escola". Contribui para este resultado o fato de que os alunos utilizaram diferentes recursos, tais como, computador, internet, *Google Earth* e redes sociais (Figura 10).

Figura 10: Exemplo da utilização dos recursos fornecidos pelo laboratório de informática (*paint*) para montagem do álbum de fotos.



Fonte: Aluna Stéfani (2019).

Outro fator importante de mencionar é que alguns alunos levaram tão a sério o trabalho que narravam a apresentação nos mínimos detalhes para a turma, como se realmente tivessem realizado a viagem.

5. Considerações Finais

O experimento apresentado neste trabalho é um exemplo de como é possível aplicar a Aprendizagem Criativa, trabalhando um conteúdo previsto na BNCC em uma disciplina do Ensino Fundamental que normalmente possui poucas oportunidades de interação entre os alunos no desenvolvimento de projetos criativos.

Neste experimento foi possível aplicar os 4P's da Aprendizagem Criativa. Os alunos trabalharam em **projetos**, escolheram seus próprios temas (**paixão**), desenvolveram o projeto em grupo (**pares**) e apresentaram e discutiram os trabalhos (**pensar brincando**), o que permitiu uma visão diferenciada dos diversos lugares, causando um sentimento de pertencimento dos alunos com o local visitado virtualmente. Este processo possibilitou o protagonismo dos alunos no desenvolvimento de seus projetos.

Observar as influências e interações existentes entre a Geografia e o turismo, as novas tecnologias, as redes sociais e a metodologia aplicada, proporcionaram desafios, criatividade dos participantes e principalmente o conhecimento sobre a importância das atividades turísticas. A dificuldade encontrada na pouca relação estabelecida entre estes novos instrumentos e o turismo deixa claro o longo caminho que será preciso percorrer para tornar mais real estas relações dentro de sala de aula.

6. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>. Acesso em 10 abr. 2019.

CALLAI, H. C.. A Geografia e a escola: muda a Geografia? Muda o ensino? **Terra Livre**, n. 16, São Paulo, 2001.

CAVALCANTI, L. D. S.. A Geografia e a realidade escolar contemporânea: avanços, caminhos, alternativas. *In: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais*, 1, 2010, Belo Horizonte: SeNa, **Anais...** p. 1-16. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7167-3-3-Geografia-realidade-escolar-lana-souza/file>. Acesso em: 12 abr. 2019.

CHIZZOTTI, A.. Parte II: Pesquisa Qualitativa. *In: CHIZZOTTI, A. Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais*. 5 Ed., São Paulo: Cortez, 2001.

DA SILVA, A. M. R.. Trabalho de Campo: prática "andante" de fazer Geografia. **Geo UERJ**, n. 11, p. 61, 2002. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/Geografia/0003.html>. Acesso em: 11 abr. 2019.

ITO, C. A.. Turismo Pedagógico: Relato de Experiência no Ensino Fundamental. In: VI SEMINÁRIO DE PESQUISA EM TURISMO DO MERCOSUL, VI, 2010, Caxias do Sul.

Anais... Disponível em:

https://www.ucs.br/ucs/eventos/seminarios_semintur/semin_tur_6/arquivos/01/Turismo%20Pedagogico%20Relato%20de%20Experiencia%20no%20Ensino%20Fundamental.pdf

Acesso em: 15 abr. 2019.

KENSKI, V. M. Processos de interação e comunicação no ensino mediados pelas tecnologias. In: ROSA, D. E. G.; SOUZA, V. C. (Org.). **Didática e prática de ensino: interfaces com diferentes saberes e lugares formativos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002, p. 254-264.

KIMURA, S. Fazer-pensar: fonte do ensinar-aprender. In: KIMURA, S. **Geografia do ensino básico: questões e propostas**. São Paulo: Contexto, 2008, p. 44-67.

MOREIRA, M. A. Aprendizagem significativa crítica (critical meaningful learning). In: MOREIRA, M. A.; VALADARES, J. A.; CABALLERO, C.; TEODORO, V. D. (Org.). **Teoria da Aprendizagem Significativa: contributos do III Encontro Internacional sobre Aprendizagem Significativa**, Lisboa (Peniche) 2000, p. 47-66. Disponível em:

<https://doczz.com.br/doc/530002/peniche-2000-encontro-aprendizagem-significativa.book>

Acesso em: 15 abr. 2019.

PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. 2001. Disponível em:

http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf

Acesso em: 11. abr.2019.

RESNICK, M. **Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers, and Play**. Cambridge: MIT Press, 2017.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**. São Paulo: HUCITEC, 1997.

TERUYA, T. K.; FELIPE, D. A.; TAKARA, S., Sujeitos da juventude, mídia e escola. In: COSTA, A. et al (Org.). **Mídia, cultura e imaginário urbano**. Campina Grande: SEE/PB-UEPB, 2013. p.77-83.