

ARTIGO

IMPORTÂNCIA E PROPOSTA DE *SOFTWARES* E FILMES PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Talhany Cris Ferreira da Conceição¹

Sílvia Helena de Castro Bessa²

Cícero Nilton Moreira da Silva³

RESUMO

Esse estudo tem como objetivo apresentar propostas de *softwares* que incluem o filme nas aulas de Geografia na Educação de Jovens e Adultos-EJA. Considera-se uma pesquisa qualitativa, dedutiva e de levantamento bibliográfico de autores como Callai (2011), Castrogiovanni (2008) e Moreira (1994), que discorrem sobre a EJA. Diante disso, fortificamos a proposta com autores como Alves e Gomes (2016), Leal (2011), Messias (2019) e Moran (2009), que tratam da eficácia dos filmes e como esse recurso pode se tornar fundamental na EJA. Além disso, também são propostos *softwares* que possam contribuir no ensino e aprendizagem pela disciplina de geografia, entendendo os desafios postos frente a uma modalidade como a EJA, que necessitam de uma atenção e assiduidade frente às modificações do contexto escolar. Sendo assim, constatou-se a relevância do cinema e dos *softwares* como forma de contribuição para uma aprendizagem significativa.

Palavras chave: Estudo. Recurso. Cinema. Aprendizagem significativa.

1 INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos – EJA é a modalidade de ensino garantida perante o

¹ Licenciada em Geografia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN; Mestranda em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE, Campus Avançado de Pau dos Ferros. E-mail: talhanycris1995@gmail.com

² Licenciada em Geografia pela UERN; Mestranda em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE, Campus Avançado de Pau dos Ferros. E-mail: shcastrobessa@gmail.com

³ Professor Doutor do Departamento de Geografia da UERN, do Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE do Campus de Pau dos Ferros. E-mail: ciceronilton@uern.br

Estado, que assegura, em conformidade com a Constituição Federal de 1988, no seu art. 208, que Jovens e Adultos têm direito a uma educação gratuita, e esta se adequando às condições do aluno (BRASIL, 1988), tendo o mesmo o direito de estudar no turno vespertino ou noturno. Os alunos que frequentam a EJA, geralmente, não concluíram seus estudos na idade permitida pelo ensino regular, e retornam em outro contexto, com uma idade mais elevada. Sendo assim, se faz pertinente nas aulas de Geografia na EJA inserir os objetos de aprendizagem, pois é uma disciplina que requer despertar divergentes olhares para o meio e para o homem, estes que se interligam. Esses objetos também podem ser chamados de softwares, estes que são compreendidos como todo recurso digital que serve de base para a aprendizagem, Litto (2010).

Desta forma, o objetivo geral desta pesquisa é propor diferentes tipos de *softwares* e como os mesmos possibilitam seu uso nas aulas de Geografia do Ensino Fundamental II, do 6º e 7º ano na EJA, que se refere ao 4º período, tendo como principal recurso o filme, a fim de despertar o crítico e reflexivo desses alunos, para que estes percebam a importância filmica não como um "passatempo", mas que venha a somar no ensino e aprendizagem geográfica.

Quanto à sua relevância, Callai (2001) discorre que a Geografia é uma disciplina que possibilita que os sujeitos trabalhem sua reflexividade e desenvolvam a consciência de seus direitos e deveres. Dessa forma, indagamos o por que não fazer isso através das múltiplas opções que as tecnologias proporcionam? Desenvolvendo habilidades como a rapidez, agilidade, senso crítico e reflexivo e um leque de conhecimentos.

Todavia, é importante salientar que o uso dessas tecnologias deve ser realizado de forma planejada, relacionando-as aos conteúdos geográficos, para que aconteça verdadeiramente o ensino e aprendizado.

Para desenvolver esse estudo fez-se o uso de pesquisa bibliográfica de autores que estudam as temáticas supracitadas, qualitativas e dedutivas. O escrito é dividido por seções. A primeira seção se dedica à importância da disciplina de geografia no ensino fundamental II da EJA; a segunda seção aborda os diferentes tipos de *softwares* que podem ser trabalhados na EJA e; na terceira sessão foi aprofundado o estudo sobre o cinematográfico como recurso no ensino de geografia.

Portanto, esse artigo possibilita conhecer e explorar tecnologias que possibilitem uma educação significativa para os Jovens e Adultos pela disciplina de geografia da educação básica, por intermédio da modalidade EJA.

2 A IMPORTÂNCIA DA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II, NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA

O ensinar a Geografia é um compromisso do professor dessa disciplina, assim como cidadão, pois no ensinar se tem a responsabilidade de despertar o educando para buscar compreender a sua realidade em seus diversos aspectos, sejam eles econômicos, sociais, históricos, políticos, assim como não somente compreender, mas refletir sobre contextos passados e atuais, e buscar uma criticidade que seja ética, que respeite o outro, mas que comunique a sua insatisfação, o desejo da mudança, a busca pelo novo. Dessa forma, podemos construir, professor e aluno, caminhos alternativos possíveis no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Geografia. Assim, discorreremos sobre a importância de ensinar geografia, que, segundo (CALLAI, 2011, p. 131)

A importância de ensinar geografia deve ser pela possibilidade que a disciplina traz em seu conteúdo que é discutir questões do mundo da vida. Para ir além de um simples ensinar, a educação geográfica considera importante conhecer o mundo e obter e organizar os conhecimentos para entender a lógica do que acontece.

A educação geográfica tem o compromisso de dar existência a uma geografia que faça sentido para o educando, diferente de se ensinar sem nenhum compromisso com o despertar para o pensamento espacial e raciocínio geográfico, que pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC são organizadas em unidades temáticas (BRASIL, 2018), as quais contribuem para que a partir da realidade do educando, este possa articular tanto com períodos de ensino remoto, assim como no presencial, abordar a realidade em que se vivencia.

É dessa forma que a geografia não pode ser sentida, em sala de aula, como é mencionada no livro “O Pequeno Príncipe”: “Os livros de Geografia, disse o geógrafo, são os livros mais sérios de todos os livros. Eles nunca saem da moda. É muito raro que uma montanha saia de lugar. É muito raro um oceano secar. Nós escrevemos coisas eternas” (EXUPÉRY, 2015, p.54).

Esse componente curricular não deve somente explicar onde se localizam os países, capitais, estados e planetas sem explorar o surgimento, como a influência do homem com o meio pode ser positiva e negativa, fortificando a ideia de que não há possibilidade de não haver modificações na paisagem, pois enquanto seres humanos estamos em constante atuação.

Dessa forma é necessário ouvir o educando para que o professor possa buscar formas de intervir na aprendizagem com uma metodologia que seja inclusiva e possa amenizar as

dificuldades que serão encontradas na EJA. De acordo com Castrogiovanni, Callai e Kaercher (2000) é necessário que se ouça o aluno para que no ouvir se possa discutir as realidades, provocando dúvidas, opiniões e descobertas.

Callai (2011) fortalece a importância de se discutir sobre o mundo da vida de cada educando, trazendo suas experiências, o conhecimento de cada um, seja empírico ou popular, mas que possa assimilar junto com o professor em sala de aula. Moreira (1994) destaca a geografia do professor, essa que se torna de grande valia quando é praticada associando diretamente com o mundo exterior, como por exemplo, do local ao global.

É dessa forma que também se busca tornar na disciplina, pelo ensino, uma educação geográfica que seja atrativa para o aluno, inclusive o da EJA, em que muitas vezes chega ao ambiente escolar cansado da rotina diária, dos afazeres domésticos, do trabalho e precisa de uma didática que o instigue na aprendizagem, e para que se envolvam participando da mesma. Castrogiovanni, Callai e Kaercher (2000) abordam o que já se vivencia em sala de aula há algum tempo, a questão da pouca aproximação do cotidiano dos alunos na disciplina de Geografia, fazendo-nos repensar do quanto isso se torna preocupante. “A contemporaneidade da análise, compreensão e representação do espaço, tempo e sociedade é fundamental na escola ao tecermos a aproximação do teórico/acadêmico com a reflexão do cotidiano vivenciado pelo estudante”. (CATROGIOVANNI, CALLAI e KAERCHER, 2000 p. 16). Para esses autores, vivenciar o cotidiano do aluno respeitando suas origens é muito importante, pois nem sempre as realidades são iguais, cada lugar é onde o sujeito forma sua identidade e é compreendido por diferentes tipos de paisagens, estruturas e ideias, se fazendo necessário valorizar a cultura de cada um como professor e como pessoa.

É nessa perspectiva que na EJA, ao ensinar Geografia, devemos valorizar os conhecimentos populares dos educandos, que em sua maioria tem o perfil de trabalhadores subordinados, outros ainda não trabalham por falta de oportunidade, e são jovens, adultos e idosos que trazem consigo um pouco de sua experiência de vida.

Sendo assim, é preciso oportunizar-lhes um ensino que os instigue a pensar, colaborar, a entrar em um processo de alfabetização e de superação de suas dificuldades, assim como desenvolver suas potencialidades pela disciplina, pois é direito desse educando que a instituição oferte uma educação de qualidade, isto é, que se comprometa na busca de metodologias que auxiliem os alunos em seu dia a dia, para que compreendam a importância do que se está ensinando e aprendendo. Além disso, é importante que a escola, professores e alunos estejam ativamente envolvidos nesse processo formativo.

3 PROPOSTAS EDUCATIVAS DE *SOFTWARE* PARA AS AULAS DE GEOGRAFIA

O professor de Geografia, em sala de aula, pode e deve buscar novas estratégias de ensino para planejar suas aulas sobre diversos conteúdos que estão abertos para serem desenvolvidos com o auxílio das tecnologias; por exemplo, com o uso do *Software*, este que, segundo Sancho (1998), representa vários recursos que são encontrados acessando o computador, *notebook*, tablet, celular como outros instrumentos que são direcionados para o ensino do professor e aprendizagem do aluno.

Entretanto, para que os educandos tenham acesso ao *software* e realizem suas atividades e trabalhos, é necessário que o professor conheça a realidade do aluno, e identifique se ele tem acesso à conexão com internet, computador, celular etc., pois, para realizar novas estratégias de ensino dessa natureza, primeiramente, é necessário que se passe por esse processo, ou seja, de investigar as condições de infraestrutura da escola. Ao perceber que a realidade pode ser divergente com a que se esperava, o professor pode propor atividades em dupla, trio ou grupos que incluam os alunos que não tiverem os aparelhos eletrônicos, assim como a escola, para que superem as dificuldades de manuseio juntos.

Como primeira proposta de *software* para as aulas de Geografia, citamos o *Storybird*, que é um dos que se encaixam em uma perspectiva de desenvolver a escrita e a linguagem geográfica. Por meio desse aplicativo, que pode ser acessado por intermédio do *playstore*, o educando pode criar seu próprio livro de história (Figura 1) sobre um determinado conteúdo do semestre, elucidando pontos importantes com o uso da criatividade, que o aplicativo disponibiliza em letras e imagens (Figura 2). O mais novo escritor pode compartilhar seus conhecimentos com milhões de pessoas em todo o mundo, desde que estes tenham também acesso à plataforma supracitada, que é gratuita, em versão traduzida pelo acesso com computador e, em inglês pelo *playstore*.

O *Storybird* é um *software* interdisciplinar que alcança diversos componentes curriculares, como inglês, português, história e demais outras disciplinas escolares.

A segunda proposta de software é o *Google Earth*, para confecção de mapas através de imagens de satélite, sendo possível observar também lugares que professores e alunos ainda não conhecem, ao encontro do que coloca Cavalcante (2008, p. 16): “provocando familiaridades antes impossíveis entre determinados lugares e suas representações pelos meios de comunicação”. E ainda Callai (2005), que aponta que o papel da geografia é entender o que acontece no mundo, voltando-se para as indagações que são levantadas pelo olhar do sujeito.



]Figura 1: Tela do software *Storybird*. Fonte: *Storybird* (2022)



Figura 2: A teoria do big bang no *Storybird*. Fonte: *Storybird* (2022)

A partir do momento em que se questiona sobre questões ambientais no Brasil, por exemplo, surgem lacunas voltadas para o bioma do Pantanal, que segundo o Instituto Brasileiro de Florestas – IBF (2020) ocupa 150.355 km², possuindo quase 2% do território nacional. Porém, o Pantanal traz questões importantes a serem discutidas e conscientizadas em sala de aula, a exemplo das mudanças que vêm ocorrendo ao longo do tempo com as ações antrópicas, sendo elas as novas técnicas, pecuária, remoção da vegetação nativa nos planaltos para plantação da lavoura, o cultivo de soja e o uso do agrotóxico que têm afetado diretamente o bioma pantaneiro.

A proposta de uso do *software Google Earth* seria através de pesquisa bibliográfica e digital, analisando quais elementos da paisagem natural, como o solo, a fauna e flora são mais atingidos pela ação do homem, e buscar por meio do *software* visualizar os locais de maior impacto, despertando o público alvo a pensar, assim como em relacionar o que se vê na televisão aberta sobre o bioma, podendo destacar possibilidades de uma atividade econômica sustentável nas regiões de maior impacto, em contraponto a essa realidade de degradação ambiental.

Além do *Google Earth*, se propõe o *software Scratch* (Figura 3) que cria histórias, jogos e animações, desenvolvendo, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018), as competências de comunicação, cultura digital, empatia e cooperação. Esse *software*, juntamente com a disciplina de geografia, possibilitam que o educando seja protagonista de sua aprendizagem ao fazer parte da sua história, que pode ser baseada nos conteúdos apresentados em sala de aula.

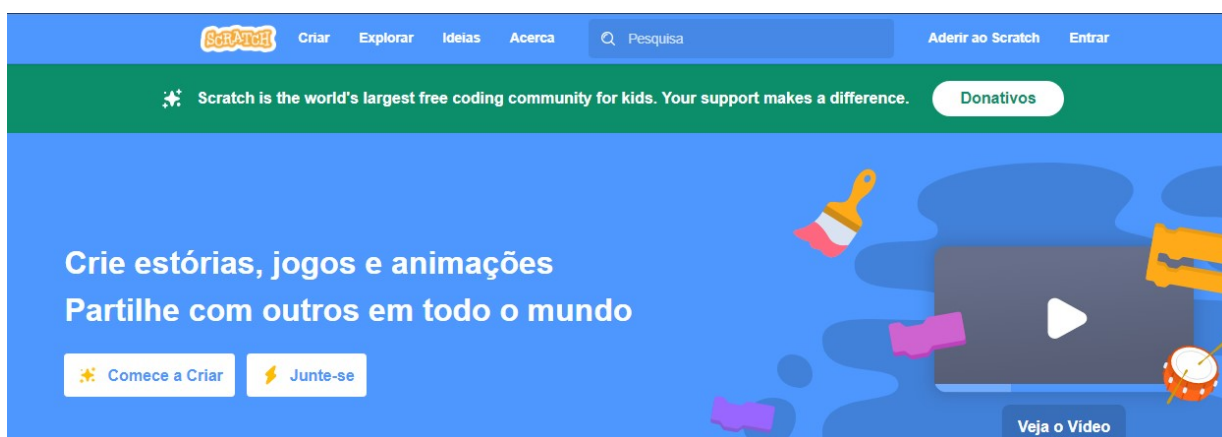


Figura 3: Tela do aplicativo *Scratch*. Fonte: *Scratch* (2022)

Ao ensinar, por exemplo, sobre agricultura familiar, ou sobre como os alimentos chegam até as residências, os alunos podem, com ajuda do *soft*, buscar imagens que representem o conteúdo e, desse modo, intercalando a fala, juntamente com os colegas, caso a atividade seja em grupo. É uma forma criativa em que o educando se torna o protagonista da sua aprendizagem, com a mediação do educador, estimulando a interação entre os educandos.

Esses *softwares* na disciplina de geografia são recursos que exigem mediação do professor, para que primeiro eles possam conhecer e superar suas dificuldades. Além disso, é importante que se faça busca entender a realidade de cada aluno, assim como da escola, quando se pensa em questões de infraestrutura tecnológica.

4 O CINEMATOGRAFICO COMO RECURSO DIDÁTICO NA EJA

A educação básica, historicamente, enfrentou desafios e estes se intensificaram com a Pandemia da Covid - 19, escancarando problemas de desigualdade social, com incontáveis educandos sem acesso à educação, por não possuírem acesso à conexão com internet, a um celular ou um notebook para acompanharem as aulas.

Trabalhar na educação e vivê-la não é uma tarefa fácil, pois o viver implica no sentir, e é nesse sentimento que é preciso olhar para a modalidade da EJA, cujos indivíduos, assim como outros, têm suas dificuldades, limitações e enfrentam desafios em sala de aula.

Sendo assim, pode haver possibilidade das turmas da EJA serem enxergadas com um olhar preconceituoso por terem um perfil mais maduro, dificuldades de leitura e escrita e serem desmotivadas na realização de suas atividades. Diante das dificuldades percebidas, é importante que esses jovens e adultos sejam motivados dia após dia para que entendam a importância de retomarem seus estudos.

Nesse sentido, as tecnologias se fazem essenciais, pois apresentam um leque de oportunidades a serem trabalhadas na sala de aula, como menciona Motan (2009, p. 68)

As tecnologias nos ajudam a encontrar o que está consolidado e a organizar o que está confuso, caótico, disperso. Por isso é tão importante dominar ferramentas de busca de informação e saber interpretar o que se escolhe, adaptá-lo ao contexto pessoal e regional e situar cada informação dentro do universo de referências pessoais.

Neste seguimento é um desafio para o professor, especificamente para o da Geografia que busca instrumentos que possam auxiliá-lo no processo de ensino e de aprendizagem dos alunos. O livro didático e as atividades feitas na lousa são recursos importantes, mas a partir do surgimento e avanço de novas tecnologias se têm mais opções de se ensinar geografia em sala de aula. Isso quando utilizado da forma correta, por exemplo, com o uso do filme, que é um recurso que pode ser utilizado pelo professor em sala de aula. É nesse sentido também que entendemos a colocação feita por Alves e Gomes (2016, p. 4): “desenvolver políticas públicas que ofereçam o acesso a este tipo de conhecimento é contribuir para a redução da desigualdade, a desigualdade de conhecimento, e a facilitação ao acesso à informação e os caminhos do conhecimento”.

Desse modo, trazemos a relevância do filme em sala de aula, que não necessariamente pode ser tido como um recurso “novo”, mas muito importante na contribuição da aprendizagem dos alunos.

Através da cinematografia e suas possibilidades técnicas o espectador pode ser levado por caminhos (pré-condução) pensados, mas que vão adquirir vários outros sentidos (construções interpretativas; críticas). Este processo ocorre, pois as construções subjetivas e relativas dos indivíduos vão ser de acordo com sua própria (re) leitura (e também experiências de vida). O que nos faz acreditar no cinema como elemento técnico-tecnológico com possibilidades pedagógicas, já que ele possibilita amplos questionamentos. Mas, acreditamos que o cinema se apresenta como um subsídio, outro elemento, ferramenta de apoio ao planejamento de cada educador em sua prática específica. (LEAL, 2011. p.7)

O cinematográfico, o filme, pode ser trabalhado em sala de aula no sentido de desenvolver a atenção dos alunos, pois apresenta a ludicidade, sons, vestimentas e todo esse contexto incorporado, muitas vezes faz com que os alunos assistam, por exemplo, histórias que são semelhantes às suas, ou seja, realidades parecidas com a que eles vivenciam, podendo ser explorados nos filmes aspectos culturais, econômicos e sociais.

Em Geografia podem ser trabalhados, no ensino fundamental II da EJA, filmes que retratam sobre a dinâmica da Terra, Movimento dos Trabalhadores Rurais sem Terra – MST, desigualdade, exclusão social, dados e temas sobre população e diversos outros conteúdos que se associam à modalidade e ao nível do ensino. Tornando os conteúdos estudados em sala de aula mais atrativos para os alunos, para que estes percebam a importância do ensino de Geografia para além dos muros da escola. Assim, é possível trabalhar com diversos filmes relacionados à Geografia, como os exemplos mostrados no Quadro 1 a seguir.

Quadro 1: Alguns filmes para trabalhar temáticas da Geografia

Filmes que podem ser trabalhados	Classificação dos filmes	Temáticas da Geografia
O último rei da Escócia	16 anos	Imigração e Emigração
A onda	16 anos	Fascismo
Temperos da vida	Livre	Guerras
Diamantes de sangue	16 anos	Conflitos na África

Fonte: Conceição (2022)

Os filmes citados acima estão interligados com os conteúdos geográficos e, por se tratar de turmas de EJA, com uma faixa etária mais elevada, é possível trabalhar e explorá-los. Assim, o professor utilizará o filme como uma ponte de compartilhamento de conhecimentos, ou seja, serão trocas em que o conhecimento será produzido, para que este se torne de fato significativo para os educandos.

É importante mencionar que, seja no ensino regular ou na modalidade EJA, não se deve levar um filme para sala de aula somente como um "passatempo", como em algumas situações é utilizado. Logo, deve-se ter e seguir um rigoroso planejamento. Os conteúdos trabalhados em sala de aula devem estar inter-relacionados com a realidade dos alunos, para que não se torne algo distante do vivido desses sujeitos.

Escolher um filme como objeto de preocupação e reflexão é realizar um percurso no entendimento de que o cinema, através de sua linguagem, realiza uma “grafia de mundo”. Ou seja, estamos partindo do pressuposto de que a experiência do cinema é uma experiência geográfica, porque assumimos que há uma dimensão espacial inerente à linguagem cinematográfica perceptível em todas as suas obras: os filmes. (QUEIROZ FILHO, 2011, p. 66)

Por esta razão, entendemos a importância de utilizar o cinema no ensino proporcionando aulas mais interessantes, dinamizadas e prazerosas. Além disso, é necessário destacar que não são todos os sujeitos que têm acesso ao cinema, realidade ainda muito distantes das suas e, portanto, apresentá-los a esse mundo de diversidades é oportunizar sonhos que podem estar adormecidos e que merecem e podem ser realizados em qualquer idade e realidade.

Desse modo, é natural a recusa de muitos profissionais ao recurso do filme em sala de aula e até mesmo por parte dos alunos, pois ainda hoje é muito comum que os filmes sejam utilizados como um “tapa buraco”, situações em que professores faltam e os filmes se encontram para ocupar esse tempo de aula. Assim, é normal ser visualizado como um recurso que não faz sentido, entretanto o filme é um aglomerado de informações, enredos, personagens, figurinos, contextos, que contribuem na construção direta e indireta do indivíduo.

Como afirma Messias (2019, p. 57):

Eis um dos pontos mais preponderantes na presença do filme na sala de aula: o seu uso deve facilitar e promover o diálogo, o debate e a interação, tanto entre alunos quanto entre professores e alunos. Propiciando o que o autor define como educação dialógica, que nada mais seria que um ensino em que não existem detentores do conhecimento, mas o professor assume papel de mediador, e os alunos podem participar ativamente do processo de aquisição do conhecimento, sem que nenhum dos envolvidos monopolize o saber.

Logo, enfatizando a ideia anterior, é de suma importância o recurso do cinematográfico em sala de aula da EJA, pois são jovens e adultos donos de uma força que, muitas vezes, eles mesmos desconhecem, mas que devem ser valorizados e engajados a buscarem seus ideais. Afinal, como citado no filme Rocky Balboa (2006), “ninguém vai

acertá-lo tão forte quanto a vida, mas não tão forte quanto você mesmo. Não importa como você bate, e sim o quanto aguenta apanhar e continuar lutando; o quanto pode suportar e seguir em frente. É disso que a vitória é feita”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que o contexto educacional tem percorrido desafios intensos nos últimos anos e, particularmente, em relação à realidade da Educação de Jovens e Adultos percebe-se que ainda se tem muito a construir e avançar, tendo em vista os inúmeros percalços que professores e alunos dessa modalidade enfrentam. Estes estão em sala de aula para conquistar o certificado de conclusão de ensino fundamental ou médio, aprender ou melhorar a leitura e escrita na perspectiva de busca de melhores possibilidades de oportunidades no meio em que vivem.

O ensino de Geografia, por sua vez, é muito relevante para que o aluno consiga visualizar problemáticas sociais, econômicas, políticas, culturais e muitos outros relevantes ao seu contexto de vida, desenvolvendo um olhar crítico para falar da sua insatisfação e reflexivo para compreender o que acontece no meio - para além dos muros escolares - podendo pela geografia ter diversos instrumentos que o auxiliem nesse processo, com o uso de *softwares*, filmes e a mediação do professor.

Nesse sentido, compreendemos que os recursos supracitados possibilitam desenvolver a criticidade que é cobrada no contexto escolar, tornando também as aulas mais significativas, prazerosas, chamativas e interessantes. Nesse contexto, as tecnologias podem ser utilizadas também com o intuito de contribuir na competitividade sadia, produtividade, reflexão, e aproximar, cada vez mais, os conteúdos estudados em sala de aula com a realidade dos alunos.

Logo, é visto que tem muita relevância utilizar a tecnologia em sala de aula como um meio de interação de alunos e professores na EJA, influenciando para uma participação colaborativa, favorecendo a participação em sala de aula e facilitando o ensino e aprendizagem dos alunos, para que estes vejam na educação uma alternativa para continuar acreditando em si mesmos e na importância de uma educação pública, de qualidade e para todos, tendo como base a concretização dos seus objetivos de vida.

IMPORTANCE AND PROPOSAL OF SOFTWARE AND FILMS FOR TEACHING GEOGRAPHY IN YOUTH AND ADULT EDUCATION

SUMMARY

This study aims to present software proposals that include the film in Geography classes in Youth and Adult Education - EJA. It is considered a qualitative, deductive and bibliographic survey of authors such as Callai (2011), Castrogiovanni (2008) and Moreira (1994), who discuss EJA. In view of this, we strengthen the proposal with authors such as Alves and Gomes (2016), Leal (2011), Messias (2019) and Moran (2009), who deal with the effectiveness of films and how this resource can become fundamental in EJA. In addition, software is also proposed that can contribute to the teaching and learning of the discipline of geography, understanding the challenges faced by a modality such as EJA, which require attention and assiduity in the face of changes in the school context. Thus, the relevance of cinema and software was verified as a way of contributing to a meaningful learning.

Keywords: Study. Resource. Movie theater. Meaningful learning.

REFERÊNCIAS

BALBOA, R. S. S. Produtores: Charles, W; Billy, C; David, W; Kevin, K. Estados Unidos, 2006. *Revolutions Studios*, drama. 101 min.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, 1988.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília-DF: Ministério da Educação, 2018.

CASTROGIOVANNI, A. C. CALLAI, H. C. KAERCHER, N. A. **Ensino de Geografia: praticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre-RS: Editora Mediação, 2000.

CALLAI, H. C. Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. **Cad. Cedes**, Campinas, v. 25, n. 66, p. 227 - 247, maio/ago. 2005.

_____. Geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino? **Terra livre**, São Paulo, n.16, p. 133-152, 2001.

_____. A Geografia escolar e os conteúdos da Geografia. **Anekumene**, v. 1, n. 1, 2011.

CAVALCANTI, L. S. **A Geografia escolar e a cidade: Ensaios de Geografia para a vida urbana cotidiana**. Campinas, SP: Papirus, 2008.

EXUPÉRY, A. S. **O pequeno príncipe**. São Paulo: Editora Escala, 2015.

GOMES, S. N; ALVES, N. W. Novas tecnologias na educação de jovens e adultos. Círculo fluminense de estudos filológicos e linguísticos. **Revista Philologus**, Ano 22, n. 66, Supl.: Anais da XI JNLFLP. Rio de Janeiro: CiFEFiL, set./dez. 2016.

GOOGLE EARTH. **O globo terrestre mais detalhado do mundo**. Disponível em: <<https://www.google.com.br/intl/pt-BR/earth/versions/>>. Acesso em 01 de Agosto de 2022

INSTITUTO B. F. Bioma Pantanal. Disponível em: <<https://www.ibflorestas.org.br/bioma-pantanal>>. Acesso em 05 de Agosto de 2022.

LEAL, L. Desenvolvimento da cultura cinematográfica: novas tecnologias para educação de jovens e adultos. In: **Primeiro circuito de debates acadêmicos.. Anais...** Rio de Janeiro: UFRJ, UNIRIO 2011.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. In: **Como utilizar as tecnologias nas escolas**. Editora Papirus. Campinas - SP. 2009, p. 101-11.

MESSIAS, R. M. **Cinema e Geografia: O filme como recurso didático no ensino médio**. 2019. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós Graduação em Ensino - PPGE). Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros. 2019.

MOREIRA, R. **O que é Geografia**. Coleção primeiros passos. Editora brasiliense, 1994.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. A Geografia vai ao cinema. **Resgate**, v. XIX, n. 21, p. 61-70, jan./jun. 2011. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/resgate/article/view/8645706/13006>>. Acesso em 29 de Julho de 2022.

SANCHO, Juana. **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

SCRATCH. **Crie estórias, jogos e animações e partilhe com outros em todo o mundo**. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/> Acesso em 02 de Agosto de 2022.

Recebido em 25/08/2022.

Aceito em 05/12/2022.