

Universidade Federal de Santa Maria – UFSM

Educação a Distância da UFSM – EAD

Universidade Aberta do Brasil – UAB

**Especialização em Tecnologias da Educação e da Comunicação
Aplicadas à Educação**

PÓLO: Três de Maio

DISCIPLINA: Elaboração do Artigo Científico

PROFESSOR ORIENTADOR: Cláudio José Biazus

22-10-2011

**A Utilização de Imagens para melhor Compreensão do Conteúdo em Aulas de
Geografia**

The Utilization of Images to Better Understand the Content of Geography Classes

MATHIAS, Viviani Saldanha de Carvalho.

Bacharel em Licenciada em Geografia Pela Universidade Federal de Santa Maria

RESUMO

A Geografia sempre se utilizou de imagens para transmitir o conhecimento. Com este intuito esse projeto foi desenvolvido com a aplicação de duas técnicas de ensino, em uma turma de terceira série de uma escola particular do município de Horizontina-RS no qual se utilizou imagens fixas e imagens em movimento com o objetivo de se verificar com qual delas se alcança uma maior compreensão das aulas de Geografia. Com o comparativo entre estes dois instrumentos foi verificando-se qual seria o mais apto para o melhor entendimento do tema da aula pelas crianças. O projeto se desenvolveu a partir de uma revisão bibliográfica sobre a trajetória da história imagem até se chegar às multimídias utilizadas em aulas de Geografia nos dias de hoje. A metodologia empregada foi o trabalho em sala de aula e no laboratório de informática da escola, do qual se colheram resultados satisfatórios e ampla integração dos alunos na aplicação das ferramentas.

Palavras Chaves: Imagens, Formas, Tecnologias

ABSTRACT

The Geography has always used images to transmit knowledge. With this purpose, this project was developed by applying two techniques of teaching in a class of third grade in a private school in the city from Horizontina-RS was used in which static images and moving images in order to verify to which them to reach a greater understanding of geography lessons. With the comparison between these two instruments was checking what would be the fittest to a better understanding of the theme of the lesson by children. The project evolved from a literature review on the trajectory of the story image to get used to multimedia lessons in geography today. The methodology used was the work in the classroom and computer lab school, which reaped satisfactory results and the full involvement of students in the application of tools.

Keywords: Images, Forms, Technology

1. Introdução

A geografia sempre esteve pautada no uso de imagens para transmitir o conhecimento. Podendo ser imagens de satélite, uma foto, um mapa, uma maquete, qualquer que fosse a melhor maneira para a compreensão do educando em sala de aula. Mas hoje com tantas tecnologias disponíveis para isso, a dificuldade maior é a selecionar do melhor recurso. Para Giansanti apud Rehder (2010) "Essas diferentes formas de representação devem ser trabalhadas para enriquecer a compreensão de como o mundo se apresenta." Com esta intenção é que trabalhamos com crianças da terceira série de uma escola particular de Horizontina – RS, por serem crianças que estão aprendendo a formar conceitos e que apresentam uma facilidade muito grande de utilizar ferramentas como à informática. Utilizando como metodologia de aprendizagem a utilização de mapas físicos do país e de mapas online pesquisados no *Google Maps*. Com o objetivo de verificar a utilização de imagens nas aulas de geografia observando qual seria a interface mais apta para os alunos, fazendo um comparativo entre estes dois instrumentos.

O Uso de imagens no ensino deve vir sempre contextualizado. Para isso é necessário um conhecimento da realidade, articulando a imagem com o contexto da qual esta se origina e se integra.

A alfabetização cartográfica está chegando cada vez mais cedo às escolas e professores e alunos podem contar com uma geografia informatizada. Estudar imagens no ensino da Geografia contribui para explicitar e argumentar a realidade ao aluno.

2. A Imagem e suas Definições

2.1. Imagens e Formas

Desde a pré-história que as imagens eram utilizadas para demonstrar expressões e sentimentos, através de desenhos feitos em paredes de cavernas (Figura 01) elas sempre foram amplamente empregadas para relatar o que se passava com a humanidade no mundo todo. Imagens como as encontradas em tumbas egípcias, em cerâmicas, em

relevos em variados lugares e nas mais diversas culturas. Elas são as comprovações de que o homem já utiliza há milhares de anos a imagem para se comunicar e expressar. Historicamente as imagens são empregadas nas mais diferentes atribuições como para emocionar, informar, educar, narrar, testemunhar, representar, dependendo do sentido em que está sendo aplicada. Para Santos (2009 p 18) "As imagens são construídas com as mais diversas fontes e nos permitem acessar uma parte daquilo que se tece como uma trama de significados que estamos constantemente reconstruindo e que poderíamos chamar de cultura".

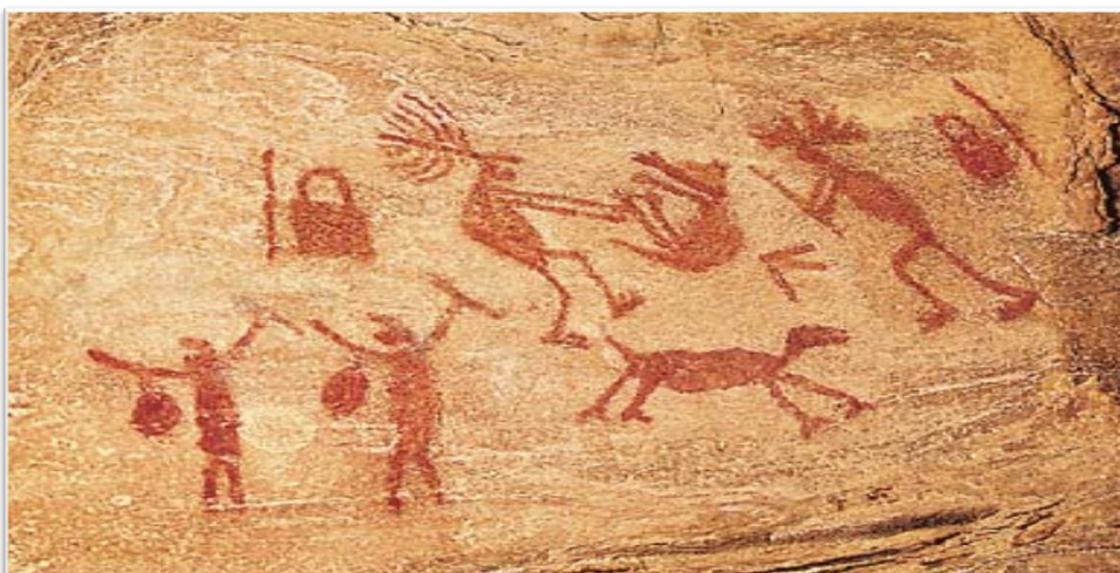


Figura 01. Desenhos rupestres das cavernas da Tassili, na Argélia¹

A palavra Imagem deriva do Latim *imago*, *in*is, substantivos com o significado de semelhança, forma, aspecto, aparência, retrato, lembrança. A imagem passa a ser mais bem interpretada quando suas formas são bem distintas. Um dos aspectos mais sugeridos na análise das formas por Ribeiro (2008) é aquele que vem das considerações sobre a quantidade de realidade e sobre as modalidades da sua representação. Essas observações podem ser feitas sob o ponto de vista da psicologia e da antropologia e são através destas áreas de conhecimento que se podem verificar as necessidades mais

¹ Fonte: <http://ffw.com.br/ffwblog/das-cavernas-a-arte-a-historia-das-bolsas/>

remotas do homem de figurar, representar ou reproduzir a realidade das mais variadas formas como o comunicativo, o decorativo, o ritualístico, o documental, o expressivo.

O termo “forma” assim como o termo “imagem” também pode ser aplicado de outras maneiras, com diferentes noções e sentido como filosófico, lógico e estético. Mas entre tantas definições vamos trabalhar com a que é mais pertinente a este artigo e que sua definição pode ser encontrada em (Filho, 2004, p 41) que diz: “A forma pode ser definida como a figura ou a imagem visível do conteúdo. De um modo mais prático, ela nos informa sobre a natureza da aparência externa de alguma coisa. Tudo que se vê possui forma.”

A utilização cada vez maior de imagens e formas para a comunicação vem aumentando, trazendo com isso um aumento significativo da tecnologia que exige cada vez menos a necessidade de se ler um texto. As imagens ajudam as palavras e às vezes até mesmo a substituem. Hoje em dia elas estão cada vez mais sendo utilizadas na mídia para a comunicação, tendo ela o poder de legitimar e um poder especial no estímulo das emoções. Na revista Interligar (2010) define que a imagem é:

O processo de assimilação e retenção da informação de uma imagem acontece de forma emocional e subliminar e, por isso, é bem mais fácil do que o de uma palavra. Devido à força que ela tem para transmitir ideias ou conceitos, a imagem se torna elemento estrutural essencial nas peças de comunicação. Ela reforça a intenção da mensagem e amplia a sua permanência em nossos pensamentos.

Para se fazer uma interpretação da imagem é necessário saber em que contexto ela está inserida. Estudos mais avançados sobre imagens mostram que estes estão muito conectados entre visão e ação, conhecimento e emoção. A fotografia é uma das melhores maneiras de se visualizar isso e apresenta várias atribuições como: a capacidade de registrar momentos, recordar um fato, expor uma visão do mundo, expor um conceito ou uma ideia.

No núcleo de fotografia da UFRGS (Fabico) Bitt-Monteiro (2004) descreve a fotografia como o modo de questionar uma imagem, tanto nas descrições de um cidadão comum como para pesquisadores. Ela auxilia na descoberta científica e se complementa

em diversas formas de expressão como a artística. Fotografar é como ver o passado, é o congelamento do passado que pode ser revisto no seu espaço original de uma maneira através do realismo virtual. A linguagem fotográfica não precisa ser descrita em uma linguagem padrão por ser muito forte na sua linguagem visual, não precisando assim de uma tradução, uma vez que o que a difere nelas são as interpretações dela retiradas.

Travassos (2001, p.3) diz que “A fotografia pode ser como uma fonte infinita de dados, fatos e informações, transformando-se por isso, em um poderoso instrumento de materialização de lugares nunca antes visitados.”

Mas para Leite (2010) a fotografia é:

Antes de tudo é uma linguagem. Um sistema de códigos, verbais ou visuais, um instrumento visual de comunicação. E toda a linguagem nada mais é do que um suporte, um meio, uma base, que sustenta aquilo que realmente deve ser dito: a mensagem.”

Essas citações deixam claro que existem várias maneiras de definir e observar uma imagem, bastando para isso estar com a mente aberta para perceber em quais parâmetros elas se classificam, principalmente quando ela é utilizada para fins educativos nas escolas na compreensão dos alunos.

Mas a comunicação por imagens vem sofrendo profundas mudanças com as novas fronteiras tecnológicas e realidades virtuais. Com as tecnologias disponíveis atualmente é possível processar e alterar qualquer tipo de imagem em programas especiais e inverter ou subtrair a verdade sobre elas.

A informática apoderando-se de funções de visualização subverteu as regras do jogo. “Ver o virtual como nos propõe a informática da simulação, significa redefinir completamente as noções de imagem, de objeto, de espaço perceptivo.” (Parente, 1999, p 118)

2.2. A Multimídia

A multimídia utilizada em escolas permite promover melhor compreensão de conteúdos, independente da matéria a ser trabalhada. Essas novas tecnologias digitais segundo Kenski (2008, p 34) “ampliaram de forma considerável a velocidade e a potência da capacidade de registrar, estocar, e representar a informação escrita, sonora e visual.” A presença de uma determinada tecnologia pode determinar profundas mudanças na maneira de se organizar o ensino.

O uso de computadores torna-se cada vez mais comum. A multimídia surgiu como uma poderosa ferramenta para divulgar informações, se utilizando de vários recursos técnicos e tecnológicos para transmissão de conhecimentos, como textos orais e escritos, fotos, vídeos, sons e outros tipos de animação.

Mas o que é Multimídia? Segundo Ribeiro (2004, p 11) “é a área relacionada com a combinação controlada por computador de texto, gráfico, imagens paradas e em movimento, animação, sons e qualquer outro meio pela qual a informação possa ser representada, armazenada, transmitida e processada sob forma digital. O termo *multimídia* refere-se, portanto a tecnologias com suporte digital para criar, manipular, armazenar e pesquisar conteúdos.

Em informática, multimídia define-se como o “tratamento de informações e aplicações que incluem e articulam várias formas de apresentação dessa informação (texto, imagem, animação, vídeo e áudio.” Azul apud Barros (2004, p 270). Dessa forma teremos uma multimídia interativa. Para Chaves (1991) a multimídia interativa não é apenas uma maneira de apresentar informações ao aluno, ela permite que o estudante deixe de ser apenas um observador passivo para se tornar participante ativo, manipulador e processador de informações. Desta maneira os recursos da multimídia interativa provocam o interesse pelo assunto ao mesmo tempo em que facilitam o processo de ensino aprendizagem.

2.3. Multimídia na Educação

Depois de termos passado por um breve levantamento histórico sobre o desenvolvimento da imagem e como ela pode ser aplicada nos dias de hoje, temos que

nos concentrar e ver como todo este processo tecnológico está atingindo nossa educação.

As novas tecnologias de comunicação (TICs), sobretudo a televisão e o computador, movimentaram a educação e provocaram novas mediações entre a abordagem do professor, a compreensão de aluno e o conteúdo veiculado. A imagem, o som e o movimento oferecem informações mais realistas ao que está sendo ensinado. Quando bem utilizadas provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando-os ao melhor conhecimento e maior e mais aprofundamento do conteúdo estudado. (KENSKI. 2008, p 45)

Nesse sentido nos deparamos com as novas tecnologias principalmente a junção da informática com a telecomunicação que desenvolveu uma nova maneira e novas oportunidades, principalmente para as escolas onde incorporou a tecnologia a diferentes formas de representação. Em Brito e Purificação apud Farli, (2010, p. 3) "(...) a educação, como as demais organizações está sendo muito pressionada por mudanças. No momento atual, todos devemos (re) aprender a conhecer, a comunicar, a ensinar; a integrar o humano e o tecnológico a integrar o individual, o grupal e o social".

As escolas hoje em dia estão cada vez mais utilizando novas formas para transmitir o conhecimento, devido às transformações tecnológicas que influenciam na educação que envolve informática e software educativos. Com isso as metodologias de ensino também estão sendo alteradas com a utilização dessas ferramentas. As novas tecnologias proporcionam desenvolver um conjunto de atividades com interesses didático-pedagógicos. A incorporação de novas tecnologias segundo Mercado (2002, p 12) como conteúdos básicos comuns "é um elemento que pode contribuir para uma maior vinculação entre os contextos de ensino e as culturas que se desenvolvem fora do âmbito escolar."

As ferramentas utilizadas podem variar dependendo do que se precisa desenvolver. Hoje podemos contar com redes interligadas entre escolas, o que permite que a aprendizagem ocorra facilmente no espaço virtual, universidades, bibliotecas virtuais, pesquisas no *Google*, *Wikipédia*, *blogs*, *fóruns*, *chats*, correio eletrônico, etc... Assim estas novas tecnologias colaboram para tornar aulas mais vivas, interessantes, participantes e mais vinculadas com as novas realidades de estudos. Kenski (2008, p 34)

diz que “essas novas tecnologias digitais ampliam de forma considerável a velocidade e a potência de capacidade de registrar, estocar e representar a informação escrita, sonora e visual.”

3. Metodologia.

Este artigo é o resultado de um estudo de caso realizado em uma turma de dezenove alunos da terceira série de uma escola de ensino particular no município de Horizontina-RS, que fez a utilização de dois materiais didáticos na aula de Geografia a fim de fazer um comparativo entre eles. Imagem Impressa (Mapas) e Imagem Digital (Google Maps).

O assunto trabalhado foi a localização das residências dos alunos dentro do município de Horizontina. Para isso foram necessárias duas aulas para desenvolver a atividade que começou a ser realizada dentro da sala de aula com o tema “Localização”, com a seguinte pergunta. Onde nós moramos?

O tema foi explorado por etapas:

- 1º) Explanação do conteúdo em sala de aula;
- 2º) Ida ao laboratório de Informática: Jogo quebra-cabeças;
- 3º) Localização do município em sala de aula;
- 4º) Ida ao laboratório de informática: pesquisa *Google Maps*.

É importante destacar a estrutura física da Escola, que disponibiliza de um Laboratório de Informática com vinte computadores, todos com acesso a Internet contando ainda com um técnico responsável pelas instalações de programas solicitados por professores e pela manutenção das máquinas.

A primeira e segunda etapa foi desenvolvida no primeiro dia de observação e a terceira e quarta etapa no segundo dia de visita:

Primeira Etapa

No primeiro momento utilizaram-se mapas didáticos para a exposição da aula começando com a localização no Globo terrestre, após mapa do Brasil, localização da Região Sul, mapa do Rio Grande do Sul e mapa do município de Horizontina RS.

Para melhor esclarecimento vamos definir. O que são mapas? Mapa significa uma visão simplificada do espaço terrestre. Com representações gráficas feitas em uma superfície plana como o papel para melhor manuseio, com a finalidade de representar informações da realidade. Segundo Flores et al (2010)

A representação no mapa é uma simplificação da realidade, a partir da seleção de elementos simbólicos e sinais apropriados, mostrando a aparência do resultado da ação do homem sobre a natureza, favorecendo as pessoas a interagir com o mundo em que vive.

Os alunos nesta etapa trabalharam com o manuseio dos mapas coletivamente, por esses estarem expostos em frente ao quadro na sala de aula, após várias explicações os mapas foram passados de aluno em aluno assim como o globo para todos terem contato com o material. As atividades oferecidas no livro didático utilizado pela escola também fizeram parte da aprendizagem realizada pelas crianças. Assim foi possível realizar exercícios de localização do estado em forma de pinturas e localização do município.

Segunda Etapa

Nesta etapa realizada no mesmo dia com o tema “Localização”, a turma toda foi encaminhada até o laboratório da escola onde cada aluno se dirigiu para um computador o tempo estimado para essa atividade foi de uma aula de cinquenta minutos. Eles foram orientados a acessarem o site www.atividadeseducativas.com.br. Dentro do site o ícone Geografia e o jogo quebra-cabeças do Brasil. Nesse jogo digital os alunos deveriam montar o mapa da Brasil organizando as posições dos estados. Eles interagiram

utilizando o mouse, o jogo contava ainda com pontuação e sinais sonoros que indicavam quando a jogada estava correta ou não como se pode ver na figura 2.

Para Silva (2010) os jogos digitais educativos tendem a potencializar os conceitos, fazer com que os conteúdos sejam visualizados de forma clara desenvolvendo as habilidades naturais das crianças; pois proporcionam um ambiente de aprendizagem rico, complexo e emocionante.

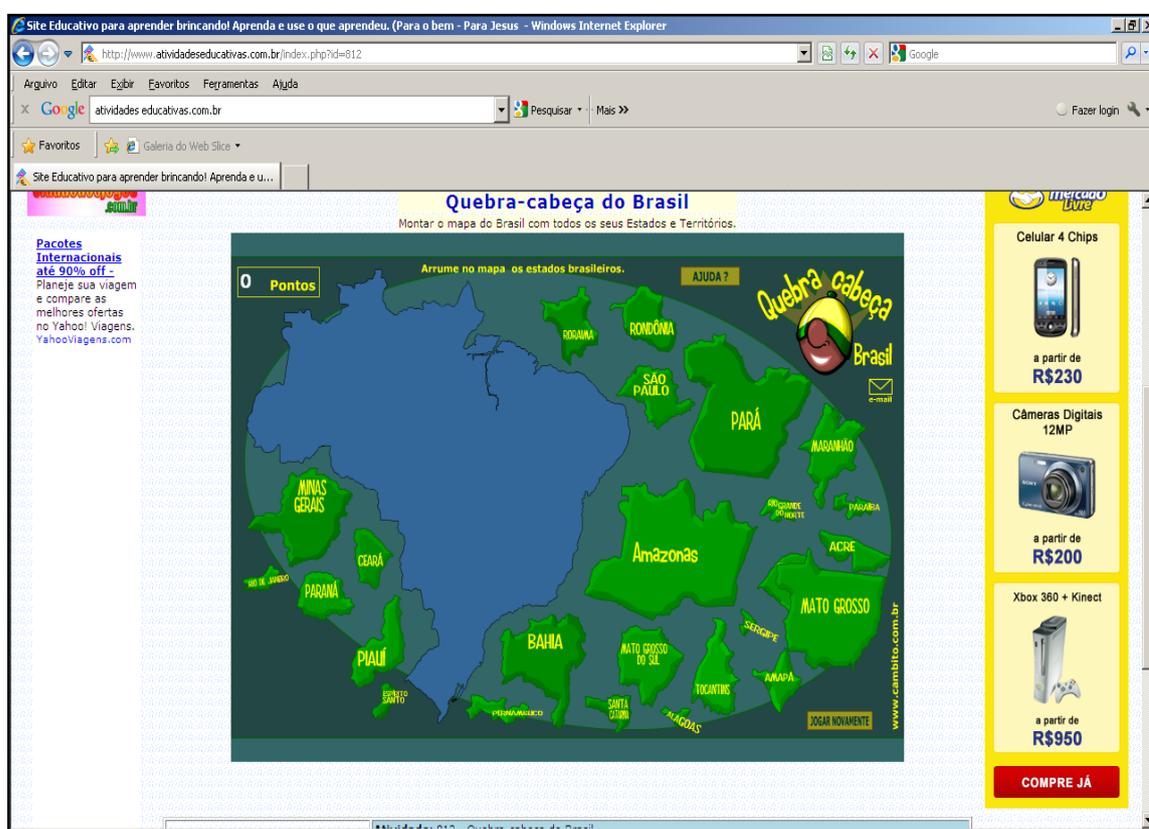


Figura 2 Jogo quebra-cabeças².

Terceira Etapa

² Fonte: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=812>

Neste segundo encontro foram distribuídos mapas do município entre os alunos. Estes formaram grupos de quatro e cinco alunos. Cada grupo com um mapa da cidade para fazer a localização de suas casas. A professora e eu (pesquisadora) percorremos de grupo em grupo a fim de ajudá-los nessa localização tomando por base pontos de referências como a escola, praça, prefeitura, hotel e os bairros como podemos ver na figura 3, que apresenta o Mapa da cidade de Horizontina – RS.

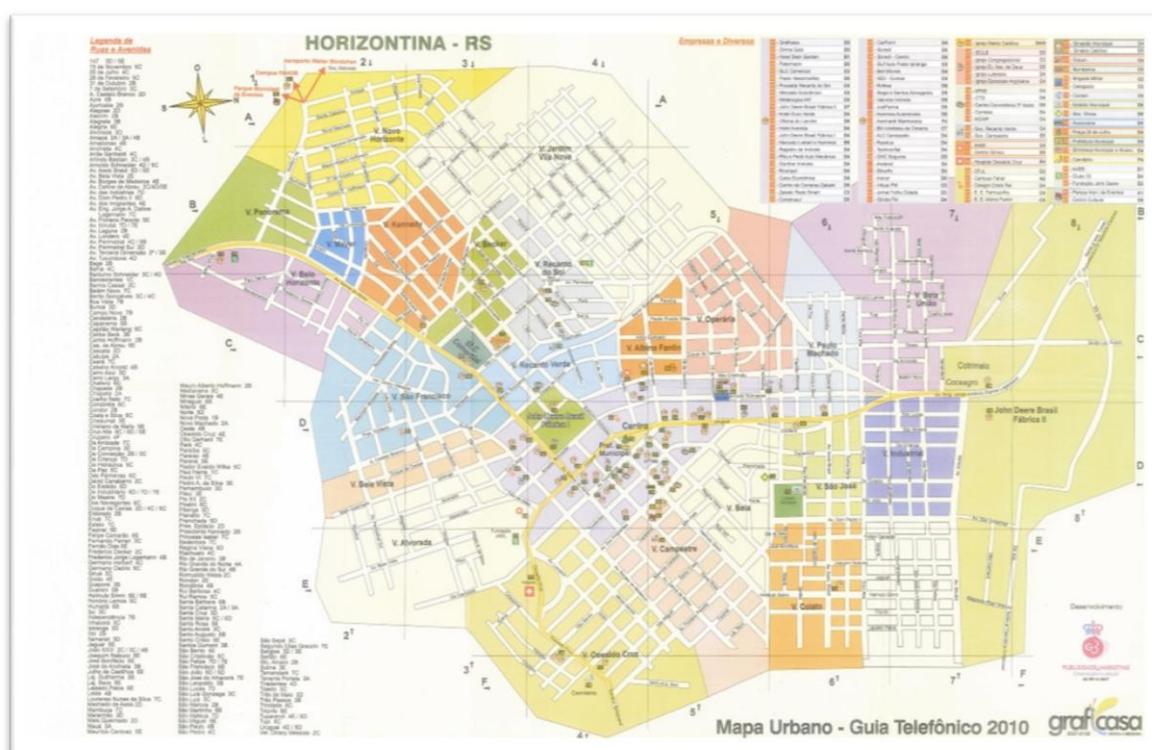


Figura. 3 Mapa da cidade de Horizontina - RS.

Quarta Etapa

Nesta fase a turma novamente foi encaminhada até o laboratório da escola. Desta vez para trabalhar a localização a partir da ferramenta *Google Maps* utilizada via *online*. Cada aluno utilizou um computador e foram instruídos a entrar na página do Google e selecionar o ícone Mapas, opção satélite, em seguida digitaram o nome da cidade a ser pesquisada, Horizontina-RS. Observe a figura 4. Nesta atividade eles observaram a cidade vista através de fotografias aéreas.

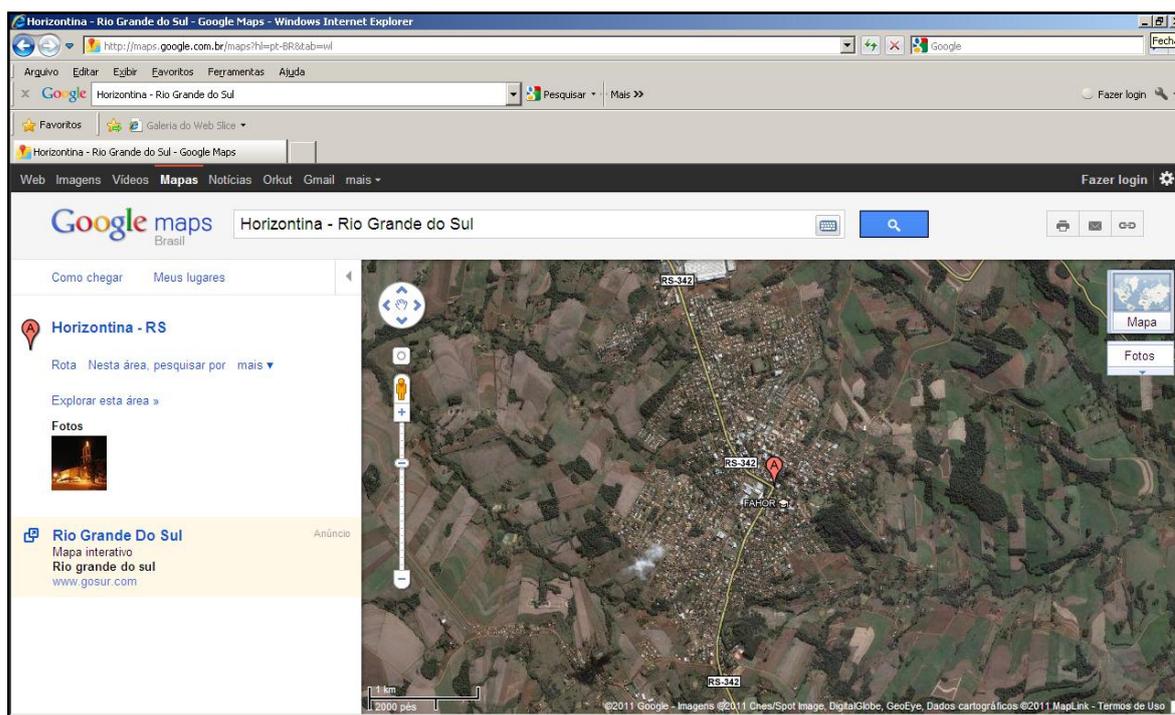


Figura. 4 Google Maps. Horizontina RS.³

Google Maps é um serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite da Terra gratuito na *Web* fornecido e desenvolvido pela empresa estadunidense Google⁴.

O Google maps possibilita a interação do estudante com o objeto de estudo. Nesta interface o aluno tem a possibilidade de escolher opções como mapa, satélite e terreno. Neste caso a escolhida foi satélite onde a cidade é visualizada por inteiro através de fotos. O aluno pode utilizar a área de navegação com o auxílio do mouse podendo aproximar ou distanciar a imagem usando o botão de rolagem e escolher a direção com o cursor.

³ Fonte: <http://maps.google.com.br/maps?hl=pt-BR&tab=wl>

⁴ Informações Google Maps – Wikipédia, a enciclopédia livre

Nessa atividade os alunos também tiveram o auxílio da professora e da pesquisadora que atenderam a todos que solicitaram para localizar os pontos de referência como a escola, a praça, prefeitura e fazerem o caminho com o cursor até as suas residências.

4 Análise dos Resultados

As atividades desenvolvidas com os alunos nos dois dias de observação foram muito prazerosas e gratificantes, pois observou-se uma turma de terceira série interessada e participativa.

Na primeira atividade desenvolvida com os mapas todos demonstraram muito interesse com tantos mapas e seus significados, questionando sobre suas localizações, pois todos queriam achar algum lugar em particular como cidade das férias, cidade dos avôs, etc...

As atividades feitas sobre este material foram de exercícios realizados na forma de pintura de mapas em casa como atividade extraclasse e corrigida em sala de aula pela professora. Esse trabalho foi compreendido por todos e bem realizado. Apenas seis alunos num total de dezenove não conseguiram localizar com muita precisão. A localização do município de Horizontina-RS, embora tivessem as principais cidades do estado e região como referências de localização.

O exercício de quebra-cabeças feito em laboratório pelos alunos foi um momento de descontração. Quase todos conseguiram acessar o site com facilidade. A montagem do mapa foi feita por tentativas até deixá-lo na forma correta, pois a maioria deles identifica primeiramente os estados do sul do Brasil principalmente o Rio Grande do Sul. Assim como há alunos que desenvolvem a atividade rapidamente há aqueles que têm uma maior dificuldade e levam mais tempo para desenvolvê-la.

O segundo dia de aula que foi trabalhado com o mapa do município e apenas uns cinco alunos, cerca de 25% não conseguiram se localizar com facilidade por não acharem seus pontos de referências, mas o restante da turma se localizou. A maior dificuldade para eles foi na hora de fazer o trajeto casa–escola ou escola-casa, pois muitos utilizam meio de transporte particular ou ônibus escolares o que dificultou na hora de se localizar no mapa, pois não tinham bem em mente a direção que percorriam.

Caso bem diferente com a utilização do *Google Maps* por alguns alunos, pois utilizando o *mouse* para fazer o trajeto da escola até sua casa conseguiram visualizar perfeitamente as ruas em que passam e a reconhecer os pontos de referências por serem iguais aos pontos que passam diariamente. Eles visualizaram o formato dos telhados, pátios com piscinas, campos de futebol, árvores nos canteiros e com isso se localizaram mais facilmente. E houve aqueles que localizaram suas residências fora da cidade visualizando perfeitamente toda a extensão da propriedade. Assim como um grupo de sete alunos que não conseguiu se localizar, pois necessitavam de auxílio para realizar a tarefa e o tempo foi curto para poder dar atenção a todos.

O que se observa facilmente é que muitos têm facilidade com o manuseio do computador, enquanto que outros necessitam de maior atenção para este tipo de trabalho. E fazendo uma enquete entre os alunos no final da aula para saber qual o método utilizado para se localizarem que eles mais gostaram a turma ficou praticamente empatado. Oito alunos preferiram manusear o mapa, por acharem com mais facilidade a localização de suas casas em função de conter o nome das ruas, mesmo sem muita precisão, outro detalhe entre esses alunos é que eles apresentaram dificuldade em utilizar o cursor para se movimentar no *Google Maps* não conseguindo se orientar nas direções corretas.

Os onze alunos restantes preferiram a aula no laboratório achando-a mais interessante e conseguindo se localizar com maior facilidade explorando os pontos e referência, utilizando bem o *mouse*, embora tivessem contado com ajuda para se localizarem.

O tema foi bem explorado pela professora responsável para que fosse bem compreendido pelos alunos. Foram utilizadas várias ferramentas para a exposição do assunto. Mas a melhor maneira de ajudar os alunos nessas novas mídias que estão à disposição no auxílio da educação como o *Google Maps* é levar os alunos com maior frequência ao laboratório e fazerem uso desta ferramenta.

5 Conclusão

Após ter feito as observações necessárias para verificar a aplicabilidade de ferramentas variadas no ensino na disciplina de Geografia para crianças de terceira série do ensino fundamental observou-se que tanto a imagem parada como a imagem em

movimento neste caso de localização, obtiveram uma boa compreensão para os alunos nesta faixa de idade. Pois todos conseguiram se localizar de uma maneira ou de outra.

A utilização de métodos convencionais como o manuseio de mapas sempre vai estar associado a aulas de geografia, pois nem todas as escolas estão preparadas para oferecer atividades variadas para seus alunos como visitas ao laboratório de informática para pesquisas no *Google Maps*. Mas observa-se que são em atividades como essas que o aluno se desenvolve e começa a prestar atenção nas formas e imagens podendo se orientar através delas. Um dos maiores exemplos que temos é a identificação com facilidade do Estado do Rio Grande do Sul (por ser em formato de cone e se encontrar no sul do mapa do Brasil), assim como as representações observadas no mapa do município e as do *Google Maps* na localização de suas casas.

O Aluno de hoje entende que a geografia se utiliza de multimídia para passar conhecimento. Observa-se também com isso que o aluno tem maior capacidade de interpretar um conteúdo quando ele se utiliza de ilustrações como foi o caso dos pontos de referências. A capacidade de interpretar ilustrações está diretamente relacionada as nossas vivências, sejam eles visuais, culturais, e as imagens são um tipo de comunicação aberta, compreensível por todos independente do modo que ela se apresenta fixa ou em movimento.

Sabe-se também que sites como *Google Maps* proporcionou aos alunos conhecer um novo método no ensino da geografia principalmente na parte da cartografia e dos mapas virtuais, para Casarin apud Flores (2010) é um veículo de informação e conhecimento do espaço, que tem como propósito preparar alunos e internautas para compreender a organização da sociedade e as modificações ocorridas nesse espaço.

6. Referências:

BARROS, Lídia Almeida. **Curso Básico de Terminologia**. São Paulo. Ed USP. 2004. Disponível em: <<http://books.google.com/books>>. Acesso dia 27 de julho 2011.

BITT-MONTEIRO, Mário. **A Fotografia na Escola: Fotografia como elemento didático-pedagógico no ensino de educação ambiental**, Em São José dos Ausentes, RS. Núcleo de Fotografias - FABICO. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 1996 a 2004. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/fotografia/port/03_pesquisa/escola.htm>. Acesso dia 19 de julho 2011.

CHAVES. Eduardo. **Multimídia: conceituação, aplicações e tecnologias**. Campinas: Ed People Computação, 1991.

FARLI, Lilian Borfe Streck. **Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação na Rede Municipal de Ensino de Paraíso do Sul**. 2010. Disponível em <:<http://www.slideshare.net/CursoTICs/farli-lilian-borfe-streck>> Acesso dia 11 de julho 2011.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual de forma**. Escrituras. 6 ed. São Paulo. Disponível em: <http://books.google.com/books?id=26AmgxXxNiwc&printsec=frontcover&hl+pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad+0#v=onepage&q&f=false>: Acesso dia 22 de julho.

FLORES, Elaine. et al. **Mapas On line**. Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação na Promoção da Aprendizagem - UFRGSPROA17 - Oficina de Blogs e Flogs. 2010. Disponível em: <<http://mapasonline.blogspot.com/>>. Acesso dia 25 de agosto 2011.

INTERLIGAR, Branding & Design. **O Poder da Imagem na Comunicação**. 2010. Disponível em <:<http://www.interligar.com.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=templatelinterligar&infol=914&sid=50>>. Acesso em 13 julho 2011.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Papirus, 3 ed, 2008. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=ncTG4el0Sk0C&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>. Acesso dia 11 de julho 2011.

LEITE, Enio. **O que é a fotografia, afinal?** 14/04/2010. Disponível em: <<http://www.fotografia-dg.com/o-que-e-a-fotografia-afinal/>>. Acesso dia 19 de julho 2011.

MERCADO. Luis Paulo Leopoldo. **Novas Tecnologias na Educação: reflexões sobre a prática.** Maceió. UDEFAL, 2002. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=bi7OpaxCJT8C&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false> Acesso dia: 26 de julho 2011.

PARENTE, André. **Imagem Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual.** Editora 34. 3º Ed. 1999. Disponível em: <<http://books.google.com/books>>. Acesso dia 26 de julho 2011.

REHDER M. **O Que Ensinar em Geografia de 6º a 9º ano.** Revista Nova Escola. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/geografia/fundamentos/geografia-conhecimento-meio-natureza-sociedade-linguagem-geografica-cartografia>> acesso em: 1 de julho 2011.

RIBEIRO, Flávia Nísia da Fonseca. **Internet e Imagem: Representações de Jovens Universitários.** Tese de Doutorado (Tese apresentada para a obtenção do Título de Doutor pelo programa de pós-graduação em Educação do Departamento de Educação da Puc-Rio) Rio de Janeiro. Abril de 2008. Disponível em:<http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0410345_08_pretextual.pdf>. Acesso dia 07 de julho 2011.

RIBEIRO, Nuno Magalhães. **Multimédia e Tecnologias Interativas.** FCA – Editora da Informática, Ltda. São Paulo, p 11, 2004.

SANTOS, Alice Nataraja Garcia. **A Geografia das Imagens: discutindo o espaço público no filme de Eric Rohmer.** Espaço e Cultura, UERJ, RJ, n.25, p 17 – 30, JAN/JUN. 2009.

SILVA, Susany Garcia da. **Jogos educativos Digitais como Instrumento Metodológico na Educação Infantil.** Psicopedagogia Brasil. Prazer em Aprender. 2010. Disponível em:< http://www.psicopedagogiabrasil.com.br/artigos_susany_jogoseducativos.htm>. Acesso em: 25 de agosto 2011.

TRAVASSOS, Luiz Eduardo Panisset. **A fotografia como instrumento de auxílio no ensino da Geografia**. Revista de Biologia e Ciências da Terra. V 1. Nº 2. 2001. Disponível em: <<http://eduep.uepb.edu.br/rbct/sumarios/pdf/fotografia.pdf>>. Acesso dia 13 de julho 2011.