

## **Explorando o mundo através da música: a fonografia aliada a metodologia de ensino para Geografia**

**Exploring the world through music: phonography combined with teaching methodology for Geography**

Raelison Simplicio Rocha <sup>1</sup>  
Ana Regina Moraes da Silva <sup>2</sup>  
Joshua Davinci Nunes Rocha <sup>3</sup>

### **RESUMO**

A música, quarta das sete artes clássicas, é um dos elementos mais essenciais na composição de uma cultura. Está presente desde a vivência dos povos originários até hoje, onde mercadologicamente se tornou um dos produtos mais consumidos ao redor do globo. A música e sua melodia postas organizadamente em harmonia não podem ser enxergadas somente como entretenimento, uma vez que são expressões artísticas capazes de revelar muito sobre o principal objeto de estudo da geografia: a interação do homem com o espaço no qual ele vive. No tempo onde a globalização, um grande processo de integração entre nações distintas impera, a possibilidade de ter acesso a diferentes culturas foi altamente ampliada e a música é uma das vias responsáveis por este feito. Dito isto, devemos, como educadores, utilizar da música a fim de trabalharmos através de uma metodologia lúdica, dinâmica e convidativa, incrementando o processo de aprendizagem da ciência geográfica. Este trabalho tem uma abordagem quali-quantitativa e fundamenta-se na aplicação de um jogo aplicado com alunos do 1º ano do ensino médio da Escola Estadual Edgar Barbosa e do ensino superior em Geografia do IFRN Campus-Natal Central, tendo ainda a intenção de aplicar ao menos mais uma vez com uma turma do ensino médio técnico integrado do mesmo campus, referente a associação entre música e Espaço Geográfico. Para isso, foram realizadas pesquisas bibliográficas de alicerce para o assunto. Tem-se como objetivo verificar a eficiência desta atividade lúdica no ensino da temática de regionalização cultural musical do mundo, buscando promover o enriquecimento do saber geográfico dos alunos participantes da dinâmica que terão a oportunidade de aprender sobre a cultura fonográfica de diversos países, buscando apresenta-los elementos que caracterizam a música de determinada região, a partir da exploração dos conceitos de origem da música e sua sonoridade.

Palavras-chave: Espaço Geográfico, Música, Fonografia, Cultura, Ensino.

### **ABSTRACT**

Music, the fourth of the seven classical arts, is one of the most essential elements in the composition of a culture. It has been present since the experience of indigenous folk until today, where in terms of marketing it has become one of the most consumed products around the globe. Music and its melody, organized in harmony, cannot be seen solely as entertainment, since they are artistic expressions capable of revealing a lot about the main object of study in geography: the interaction of man with the space in which he lives. In a time where globalization, a great process of integration between different nations prevails, the possibility of having access to different cultures has been greatly expanded and music is one of the ways responsible for this achievement. That said, we must, as educators, use music in order to work through a playful, dynamic and inviting methodology, enhancing the learning process of

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Campus Natal-Central, [raelison.simplicio@escolar.ifrn.edu.br](mailto:raelison.simplicio@escolar.ifrn.edu.br);

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Campus Natal-Central, [morais.regina@escolar.ifrn.edu.br](mailto:morais.regina@escolar.ifrn.edu.br);

<sup>3</sup> Mestre em Geografia e professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Campus Natal-Central, [joshua.rocha@ifrn.edu.br](mailto:joshua.rocha@ifrn.edu.br);

geographic science. This work has a qualitative-quantitative approach and is based on the application of a game applied to students in the 1st year of high school at the Edgar Barbosa State School and higher education in Geography at the IFRN Campus-Natal Central, with the intention of applying at least once again with an integrated technical high school class from the same campus, referring to the association between music and Geographic Space. To this end, bibliographical research was carried out on the subject. The objective is to verify the efficiency of this playful activity in teaching the theme of musical cultural regionalization of the world, seeking to promote the enrichment of the geographic knowledge of students participating in the dynamic, who will have the opportunity to learn about the phonographic culture of different countries, seeking to present them elements that characterize the music of a given region, based on the exploration of the concepts of origin of music and its sound.

Keywords: Geographic Space, Music, Phonography, Culture, Education

## INTRODUÇÃO

Segundo a pesquisa do IFPI (Federação Internacional da Indústria Fonográfica), o Brasil é um dos maiores consumidores de música do mundo. Em média, o brasileiro ouve 24,9h de música por semana, enquanto o índice mundial é de 20,7h semanais. Outro fato interessante é de que os brasileiros variam entre mais de dez estilos distintos de músicas, segundo os dados coletados pela Pro-música, entidade que reúne produtoras fonográficas e gravadoras no Brasil. Nesse sentido, 83% dos brasileiros afirmam que a música é benéfica para a sua saúde mental, provando o quanto ela é relevante no cotidiano das pessoas, estando presente em grande parte dos momentos das nossas vidas.

Sabe-se que desde os povos originários a música tem sido uma maneira criativa que o homem encontrou para externalizar seus sentimentos e demonstrar a sua capacidade de criar e de contar histórias. Do grego *mousiké*, que tem ligação com o termo *moûsa*, a palavra “música” significa “a arte das musas”. Na mitologia grega, Zeus e Mnemosine tiveram uma relação de nove noites, tendo como fruto as nove musas: as deusas da arte. Cada uma representa algo, como o canto (Erato), a dança (Terpsícore) e a poesia (épica, a Calíope e lírica, a Euterpe), por exemplo e eram responsáveis pelas festividades, entretenimento, sendo então peças-chaves na cultura grega.

Portanto, é notório o quanto a musicalidade carrega com peso a cultura de um determinado lugar. Festas, procissões, rituais, danças, são exemplos de atividades expressivas do ser humano que sempre foram regidas por entoações de cantos ou pelos sons de instrumentos musicais. Atualmente, a música ainda tem muito do seu valor cultural, histórico e emocional. Mas, também precisamos falar de negócios.

A fonografia tem sido um dos ramos mais lucrativos da indústria e tudo começou graças a Thomas Edson que inventou, em 1877, o fonógrafo, primeiro aparelho para gravação e reprodução de sons. Posteriormente as mídias foram aperfeiçoadas, evoluindo de cilindros de cera para discos de vinil, fitas cassetes, CDs, até chegar no que hoje nós conhecemos como

streaming, ponto onde a música deixou de ser majoritariamente consumida em mídia física e passou a ser preferencialmente digital. Um fato importante que acompanha essa linha do tempo é o barateamento da mídia, que anda de mãos dadas com a democratização do acesso à tecnologia, cultura e principalmente da arte, que conseqüentemente, também entrou no processo de globalização. Isso também significa que a música já não é algo somente cultural, mas sim um produto que passou a ser comercializado, alimentando a indústria musical.

Devemos agora atentar ao que embasa este trabalho: a internacionalização das músicas. E onde há música, há uma bagagem cultural. Podemos observar uma onda crescente de audição de músicas internacionais no Brasil, como também no mundo. E não só isso, ocorre agora um aumento de relações internacionais entre artistas de diferentes nacionalidades. Poderíamos citar alguns dos artistas que têm investido em músicas que promovem as conexões interculturais: Shakira, Anitta, Beyoncé, GIMS, Jung-kook, Now United, e muitos outros que, por meio de colaborações, produzem músicas que apresentam sonoridades características de suas culturas, misturando os arranjos, os ritmos, e muitas das vezes até mesmo compondo letras em duas, três ou mais línguas na mesma canção.

A geografia, como responsável por estudar o espaço geográfico e as relações culturais e humanas deve cada vez mais estudar sobre a música difundida pela gigante fonografia que temos hoje e que tem nos feitos viajar de uma cultura para outra por meio do som carregado de melodias, ritmos e instrumentos característicos de seus lugares de origem. E é neste ponto onde o nosso trabalho finalmente se encaixa: buscar que os alunos realizem a associação entre música e espaço geográfico através do “Mapa das Canções”, um jogo criado como uma metodologia de ensino da geografia cultural, que utiliza de uma vasta gama de produções fonográficas como material de apoio a didática, aproveitando-se de que a música é um recurso lúdico facilitador para a aprendizagem.

Diante do exposto, temos o objetivo de demonstrar a importância do estudo da geografia a partir de uma abordagem não tradicional que utiliza da música como recurso recheado de ludicidade para elevar o nível das aulas em sala, aplicando na prática um jogo original, interativo e que se conecte com a geração atual dos discentes.

## **METODOLOGIA**

Para o desenvolvimento deste trabalho, foram elaboradas as seguintes etapas: primeiramente, realizada uma pesquisa bibliográfica, acerca dos temas relacionados a música, cultura e geografia, tais como Carney (1978), Melo (1991), Claval (1999), Barros (2000) Dozena (2016; 2024). Além deste referencial teórico, alguns sites foram consultados em busca

das seguintes temáticas: informações gerais de múltiplos países, como históricos, culturas e costumes locais, musicalidades, religiões, economias, demografias, estruturas administrativas, políticas e aspectos físicos.

Em seguida, foi dado início a elaboração do “Mapa das Canções”. Selecionamos e editamos videoclipes de músicas para fazerem parte do catálogo do jogo e hospedamos no site que desenvolvemos, cujo acesso se dá pelo endereço [www.mapadascancoes.com.br](http://www.mapadascancoes.com.br), licenciado pelos autores e sob domínio da plataforma Wix. Foi também desenvolvida a identidade visual e demais materiais de caráter ilustrativo e publicitário para divulgação do jogo e realização de uma oficina, tendo como primeiro público alvo os alunos da graduação em licenciatura em geografia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus Natal-Central (CNAT). Já para o segundo público alvo, os alunos do ensino médio da Escola Estadual Edgar Barbosa, o jogo foi aplicado adaptando os recursos eletrônicos disponíveis, uma vez que a escola oferecia menos condições ideais se comparada com o IFRN CNAT.

Após isso foram aplicados questionários a respeito da atividade realizada, sendo em formato de Google Forms para o primeiro público e em papel para o segundo, com o objetivo de apurar resultados sobre a aplicação do jogo no processo de ensino-aprendizagem. Quanto ao questionário via Google Forms aplicado ao público da licenciatura em geografia, as questões elaboradas foram 17 no total, sendo 3 relacionadas a parte teórica da oficina e 14 ao jogo, segundo a tabela 1 apresentada abaixo

**TABELA 1:** Questões aplicadas como alunos da licenciatura

<b>Parte teórica</b>
1. Qual região do mundo você acha que foi melhor abordada nas explicações? (Objetiva)
2. Qual região do mundo você acha que teve uma abordagem mais superficial? (Objetiva)
3. Qual região do mundo você mais gostou durante as explicações? (Objetiva)
<b>Parte dinâmica</b>
1. Você achou que a seleção de músicas representou adequadamente uma variedade de países e culturas? (Discursiva)
2. As músicas apresentadas durante a oficina despertaram seu interesse em aprender mais sobre os países de origem? (Discursiva)

3. Você considera que as músicas escolhidas foram acessíveis em termos de gênero musical e linguagem? (Discursiva)
4. Houve alguma música específica que você achou particularmente interessante ou memorável? Por quê? (Discursiva)
5. As atividades de identificar os países com base nas músicas foram desafiadoras e envolventes para você? (Discursiva)
6. Você acredita que as músicas contribuíram para uma compreensão mais profunda dos territórios e culturas representados? (Escala numérica de 0 a 10)
7. Como você avaliaria a diversidade e representatividade das músicas selecionadas? (Discursiva)
8. Você gostaria de ver algum tipo de material complementar, como informações sobre os artistas ou contextos culturais das músicas apresentadas? (Discursiva)
09. Você já conhecia alguma das músicas que foram tocadas? (Discursiva)
10. Houve alguma música ou artista que você esperava ou gostaria de ter ouvido durante a oficina e não foi sorteada durante a dinâmica ou acha que não está incluída no catálogo? (Discursiva)
11. Você acredita que as músicas selecionadas foram eficazes para cumprir os objetivos da oficina em termos de promover a compreensão intercultural e geográfica? (Escala numérica de 0 a 10)
12. Houve alguma parte da oficina que você achou confusa ou difícil de entender? (Discursiva)
13. As músicas que você mais gostou são de qual região do mundo? (Objetiva)
14. As músicas que você menos gostou são de qual região do mundo? (Objetiva)

Em relação ao que foi questionado para o segundo público alvo, as perguntas da parte teórica não foram incluídas, uma vez que não houve ministração de conteúdo antes da aplicação do jogo. Entretanto, foram adicionadas questões de teor pessoal, somando 16 questões no total, como listadas na tabela 2.

**TABELA 2:** Questões referentes ao Mapa das Canções ao público adolescente

1. Você gosta de geografia? (Objetiva)
2. Você gosta de música? (Objetiva)
3. Com que frequência você ouve música? (Objetiva)
4. Quais são seus gêneros musicais favoritos? (Discursiva)

5. Quais são seus artistas favoritos? (Discursiva)
6. Você consome mais músicas nacionais ou internacionais? (Discursiva)
7. Você achou que a seleção de músicas representou adequadamente uma variedade de países e culturas? (Objetiva)
8. As músicas apresentadas durante a oficina despertaram seu interesse em aprender mais sobre os países de origem? (Objetiva)
9. Houve alguma música específica que foi sorteada e você achou interessante? Qual foi e por qual razão gostou dela? (Discursiva)
10. As atividades de identificar os países com base nas músicas foram desafiadoras e envolventes para você? (Objetiva)
11. Você acredita que as músicas contribuíram para uma compreensão mais profunda dos territórios e culturas representados? (Objetiva)
12. Você gostaria de ver algum tipo de material complementar, como informações sobre os artistas ou contextos culturais das músicas apresentadas? (Objetiva)
13. Você já conhecia alguma das músicas que foram tocadas? Quais? (Discursiva)
14. Houve alguma música/artista que você gostaria de ter ouvido durante a oficina e não foi sorteada durante a dinâmica ou acha que não está incluída no catálogo? (Discursiva)
15. Houve alguma parte da oficina que você achou confusa ou difícil de entender? (Discursiva)
16. As músicas que você mais gostou foram de qual região do mundo? (Objetiva)

O questionário da Tabela 1 foi elaborado com o objetivo de obter feedback de futuros professores, com foco em aspectos pedagógicos e profissionais, buscando insights sobre a implementação do jogo de forma técnica. Já para o segundo público, composto por adolescentes, utilizou-se o questionário da Tabela 2, cujas perguntas foram voltadas para explorar preferências pessoais e verificar se o jogo "Mapa das Canções" contribuiu para o aprendizado de geografia.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A Geografia Cultural tem sua origem no final do século XIX e início do século XX. Dessa forma, esse termo vai ter diversas interpretações, transformando-se ao longo do tempo, principalmente na Alemanha, França e Estados Unidos, locais que ela desenvolveu mais rapidamente. Entre os anos 60 e 70, ela sofreu uma reformulação de matrizes epistemológicas

e metodológicas, a fim de trazer uma nova Geografia Cultural. Essa reformulação gerou debates, e para alguns, uma “dicotomia” entre a tradicional e a nova Geografia Cultural. Esses debates permitiram a inclusão de novos objetos de estudos, que já eram de interesse, como o estudo geográfico da música.

Foi a partir de trabalhos como os feitos por George O. Carney em seu livro “The sounds of people and places: Readings in the Geography of Music” lançado originalmente em 1978 e reformulado em 1994, que ao enfatizar a música regional americana introduz conceitos geográficos, como localização, organização espacial, distribuição e difusão. Em seu livro ele vai seguir quatro caminhos da música popular e folclórica americana, sendo elas: gospel, country, jazz e rock, desde suas origens. Antes do trabalho de Carney (1978), outros trabalhos já haviam apresentado essas configurações da música na geografia. A partir da primeira SNACS (Society for the North American Cultural Survey), em 1974, que a música foi colocada como um dos capítulos do “This Remarkable Continent: An Atlas of United States and Canadian Society and Cultures”, publicado em 1982. Logo após a publicação do livro, os musicais passam a ser considerados como um subcampo dentro da própria Geografia Cultural.

No Brasil a Geografia Cultural chega na última década do século XX. Segundo Corrêa (2009), o NEPEC (Núcleo de Estudo e Pesquisa Sobre Espaço e Cultural) influenciou os estudos desse subcampo no Brasil a se consolidar. Os trabalhos desenvolvidos sobre geografia e música, podemos citar dois, sendo esses a dissertação de mestrado de Mello (1991), sobre MPB e RJ e a tese de doutorado de Ribeiro (2006), sobre “Espaço-vivo: as variáveis de um espaço-vivo investigadas na cidade de Diamantina, do ponto de vista dos músicos”. Em 2016, Alessandro Dozena publica seu livro intitulado “GEOGRAFIA E MÚSICA: Diálogos”, que busca trazer um exercício de desconstrução de uma geografia mais regradada e de padrões normativos, que aprisionam as sonoridades, buscando trazer uma geografia mais criativa e musical, trazendo as potencialidades dessa ligação.

“Nesse mundo de sons, os textos, falados ou cantados, assim como os gestos, a expressão corporal e os objetos-símbolos transmitem um conjunto de significados determinado pela sua inserção nos diferentes ritos. (...) reforçando e integrando os valores básicos da comunidade, através da dramatização dos mitos, da dança e dos cantos” (Barros, 2000, p.37).

Como objeto de estudo a música é composta por aspectos característicos, sejam esses de seu local de origem ou de seu objetivo de transmissão. Para a geografia é um auxílio didático, evidenciando temas como: relevo, vegetação, clima, sociedade, economia, regionalidades, gírias, entre outros. Dentre tantos desafios vividos em sala de aula na educação básica do Brasil, a música vem como um recurso para superar as barreiras no processo de ensino-aprendizagem,

adotando-se como um recurso estratégico para fazer o educando interpretar melhor os saberes geográficos. Por isso, é de suma importância destacar a relevância do lúdico no ensinar.

Como retratado por Rocha e Silva (2023, p. 1) (tradução livre), “do latim ‘ludus’, a ludicidade pressupõe diversão e quando utilizada para a educação, seja ela básica ou avançada, ela se torna um dos artifícios mais eficazes na aprendizagem”. Logo, é notável que o lúdico é um elemento que torna a aprendizagem menos maçante, facilitando o entendimento da aula por parte dos discentes, especialmente quando se trata de conteúdos que são extensos, como afirmam Melo, Àvila e Santos (2017, p. 4):

A inserção de materiais didáticos lúdico em demonstrado ser uma interessante ferramenta, visto que esse denso conteúdo pode ser apresentado de forma mais resumida, interativa e rica de sentidos, desenvolvendo conceitos tidos como de difícil compreensão e melhorando a participação do aluno na construção da sua própria aprendizagem e também suas relações com os demais colegas (Melo; Àvila; Santos, 2017, p. 4).

A partir das colocações de Rocha e Silva (2023) e Melo, Avila e Santos (2017), fica evidente que o uso da ludicidade como estratégia pedagógica vai além da simples diversão, estabelecendo-se como um recurso potente no processo de ensino-aprendizagem. Ao transformar conteúdos complexos em experiências mais interativas e acessíveis, o lúdico não só facilita a absorção dos conhecimentos pelos alunos, como também promove um ambiente colaborativo e participativo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados coletados do questionário proposto buscam avaliar duas coisas: teoria e dinâmica. A teoria, seria o momento introdutório do jogo, quando é apresentado um pouco da história do continente, sua cultura, características musicais, um momento reservado para a contextualização do jogo. A dinâmica é o momento de pôr o jogo em prática, sorteando as músicas, os desafios, avaliando as identificação dos países, a contribuição para conhecer novas culturas, e demais benefícios.

A primeira aplicação do jogo foi feita com alunos da graduação em licenciatura em geografia do IFRN CNAT. Essa aplicação foi possível apresentar o jogo em sua forma completa, com o uso do recurso de caixa de som, projetor, internet e computador. Quanto às perguntas objetivas da Tabela 1 (pag. 5), de 22 respostas, obtivemos os seguintes resultados da parte teórica: A Pergunta 1 obteve uma porcentagem de 50% que a América foi melhor abordada, 18,2% América Latina, 18,2% África, 9,1% Europa e 4,5% América Anglo-saxônica. A pergunta 2 um total de 50% escolheu a Oceania como abordagem mais superficial, 18,2% África, 18,2% Ásia e 13,6% Europa. Pergunta 3 o percentual foi de 22,7% América Latina para



a explicação que mais gostou, 22,7% África, 18,2% Ásia, 9,1% Europa, 9,1% Oceania, 9,1% América Anglo-saxônica e 9,1% América.

As perguntas objetivas da Tabela 1 (pag. 5) de número 6 e 11 na parte dinâmica estão dispostas em uma escala de 0 a 10, sendo o 0 discordo totalmente e o 10 concordo totalmente, obtivemos os seguintes resultados: Pergunta 6 um total de 40,9% atribuiu o valor de 10, 27,3% um valor de 8, 13,6% um valor 7, 13,6% um valor 5 e 4,5% um valor de 9. Pergunta 11 um total de 61,9% atribuiu o valor de 10, 14,3% um valor de 7, 9,5% um valor de 8, 9,5% um valor de 9 e 4,8% um valor de 4. As perguntas 13 e 14 serão tratadas os continentes, na qual a pergunta 13 um total de 45,5% votou na América Latina para a região que mais gostou das músicas, 31,8% na América Anglo-saxônica, 13,6% na Europa, 4,5% na Ásia e 4,5% África. A pergunta 14 36,4% votou na Ásia como a região que menos gostou das músicas, 18,2% na América Anglo-saxônica, 18,2% África, 13,6% na Europa e 13,6% na Oceania.

Em relação às perguntas discursivas abordadas na tabela 1 (pag. 5), obtivemos bastante respostas positivas, em relação a boa representatividade de culturas, a diversidade de estilos musicais, a diversidade de ritmos das regiões, além de ser uma forma que pode envolver mais o interesse dos alunos no conteúdo de geografia. De forma que desperta o interesse de buscar mais sobre as os países de origem da música, suas línguas e costumes. Além disso, sobre o que poderíamos melhorar no jogo obtivemos sugestões interessantes para melhorar o exercício e a funcionalidade

Quanto as respostas obtidas na Escola Estadual Edgar Barbosa, através de questionário físico (tabela 2, pag. 6). aplicado com 33 alunos do 2º ano no ensino médio após a execução da atividade, constatamos através das questões objetivas que 30 deles, previamente, já gostavam de geografia, seja em um nível moderado ou de preferência pela disciplina. 31 alegaram gostar muito de música e 2 moderadamente. Em relação a frequência com que eles escutam música, 32 afirmaram que fazem isso demasiadamente, enquanto 1 disse ouvir pouco.

Quando perguntado se eles preferem músicas brasileiras ou de outras origens, 9 alunos demonstraram preferência pela música nacional, 5 pela internacional, 17 disseram variar entre a nacional e a internacional, enquanto 2 não optaram. 28 alunos também nos retornaram dizendo que sim, o Mapa das Canções representou adequadamente uma variedade de países e culturas diante do catálogo de músicas, mas 2 negaram e 3 não responderam. Quando questionados se as músicas lhe causaram curiosidade pelos países das músicas tocadas, 26 alegaram que sim, 6 que não e 1 não retornou.

Dentre os resultados obtidos, 12 consideraram o jogo desafiador e 19 não muito, enquanto 1 não se sentiu desafiado e outro não fez julgamento. 30 dos 33 alunos responderam que o jogo

musical contribuiu positivamente em algum nível com a compreensão deles sobre os territórios e as culturas observadas nos clipes das músicas trabalhadas. 2 não alcançaram esse objetivo, e 1 não respondeu. Na última questão objetiva, que perguntava de qual continente eram as músicas que mais agradaram o estudante, a Europa foi a preferida por 16, América Latina por 6, Ásia, 4, América Anglosaxônica, 3, Oceania, 1, e somente 2 alunos não escolheram nenhuma opção.

Baseando-se nas respostas desenvolvidas de forma discursiva, notamos que algumas músicas e artistas foram reconhecidos facilmente por uma quantidade considerável de alunos, que destacaram a cantora estadunidense Taylor Swift (foi executada a música Cruel Summer, 2019), o grupo sul-coreano BTS (foi executada a música Blood, Sweat and Tears, 2016), as músicas Voyage Voyage (1989), da francesa Desireless e We Are (2000), música japonesa que é tema da abertura do anime One Piece, performada por Hiroshi Kitadani. Tal situação é satisfatória, afinal, conseguimos alcançar as referências musicais que os alunos já obtinham do seu contexto de vida.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante do exposto, o nosso objetivo de fazer com que os alunos descubram que a geografia também pode ser compreendida a partir da musicalidade foi atingido. Porém, os resultados após a aplicação da dinâmica são diversificados, principalmente pela divergência de experiências. O primeiro grupo pode usufruir do jogo da melhor forma possível com todos os equipamentos e conexões na internet funcionando, já o tempo de duração do jogo foi um fator de destaque, pois não contemplou todas as rodadas planejadas. O segundo grupo passou por mais dificuldades na aplicação da dinâmica, pois a falta de conexão estável de internet foi prejudicial, além da falta de computador e projetor. O tempo curto para realizar a dinâmica também foi negativo.

Acreditamos que um dos pontos mais interessantes do Mapa das Canções ocorrem quando os alunos sentem que a geografia é uma área do conhecimento que valoriza o estudo a partir do que já se conhece. Quando uma adolescente de 15 anos, por exemplo, nota que Taylor Swift, que porventura é sua cantora preferida, pode ser o foco de um estudo a partir de um olhar geográfico, muda o pensar dela sobre a disciplina. Quando trazemos para a aula referências a BTS, Shakira, Beyoncé, Katy Perry, que são grandes nomes da música internacional ou também os nacionais como Ivete Sangalo, Anitta, nós estamos, como professores, atizando a interação dos alunos com a matéria.

Ademais, é necessário esclarecermos que o Mapa das Canções permanecerá ativo e em desenvolvimento, pois o nosso desejo é disponibilizá-lo para livre acesso em breve. Queremos que ele se torne uma ferramenta reconhecida para o ensino da geografia por parte de qualquer professor ou estudante que deseje usufruí-lo, e para isso, continuaremos trabalhando para aprimorá-lo. Se o objetivo essencial da educação é a formação de indivíduos críticos, que possam fazer a diferença na sociedade, a busca por formas lúdicas de aprendizagem contam como um fator fundamental para o aperfeiçoamento da diática.

### **AGRADECIMENTOS**

Nossos artistas preferidos nos inspiraram a fazer o Mapa das Canções e nos instigaram com suas músicas. A Joshua Davinci, nosso professor orientador, toda a nossa gratidão por ter abraçado as nossas ideias. Também somos gratos a Maria Cristina, coordenadora do subprojeto do PIBID de Geografia no IFRN Campus Natal-Central, ao professor Josemar, da Escola Estadual Edgar Barbosa, a Diego de Lima, da disciplina de Metodologia do Trabalho Científico, a Daniele Santiago e Gabriel Klebson, nossos amigos que a Geografia nos trouxe.

Eu, Raelison Simplicio, agradeço particularmente a Deus por esta oportunidade. Ana Regina, obrigado por enlouquecer comigo. Sozinho este trabalho seria muito mais difícil e eu tenho muito orgulho do nosso desempenho. Obrigado, Vitor Emanuell, que me provocou a tornar o Mapa das Canções realidade ainda quando eu havia dito que tudo que eu tinha era o esboço de uma atividade que fiz no segundo semestre do meu curso. Sua empolgação me fez acreditar.

### **REFERÊNCIAS**

CASTRO, Daniel de. **GEOGRAFIA E MÚSICA: A DUPLA FACE DE UMA RELAÇÃO**. Espaço e Cultura, [S. l.], n. 26, p. 7–18, 2009. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/espacoecultura/article/view/3551>. Acesso em: 27 jul. 2024.

CORRÊA, Jhonatan Silva. **Geografia Cultural: uma breve história**. Geographia Opportuno Tempore, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 9–23, 2020. DOI: 10.5433/got.2020.v6.34824. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/Geographia/article/view/34824>. Acesso em: 27 jul. 2024.

DOZENA, Alessandro (Org.). **Geografia e Música: diálogos**. Natal: EDUFRRN, 2016.

DOZENA, Alessandro (Org.). **Geografias Sonoras**. Natal: Mórula, 2024.

CLAVAL, Paul. **A Geografia Cultural**. Florianópolis: UFSC, 2007.

FRANÇA, Rebecka de. Cartografia dos ritmos: a regionalização do Brasil a partir da música. 2022. 85f. **Dissertação (Mestrado Profissional em Geografia)** - Centro de Ensino Superior do Seridó, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

ROCHA, Raelison Simplicio; SILVA, Ana Regina Morais da. **International Journal Semiarid**, Ano 6, Vol. 6, ISSN: 2764-6203, p. 182–188, 2023182, USE OF THE UNO GAME IN LEARNING: A PLAYFUL ADAPTATION FROM AN ENVIRONMENTAL PERSPECTIVE

MELO, Ana Carolina Ataidés; ÀVILA, Thiago Medeiros; SANTOS, Daniel Medina Corrêa. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. **Ciência Atual: Revista científica multidisciplinar das faculdades São José**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, 1-14, 2017.

PESQUISA APONTA QUE BRASIL ESTÁ ACIMA DA MÉDIA MUNDIAL DE CONSUMO DE MÚSICA. **Rolling Stone Brasil**. São Paulo, 12 dez. 2023. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/musica/pesquisa-aponta-que-brasil-esta-acima-da-media-mundial-de-consumo-de-musica/>. Acesso em 02 ago. 2024.

COMO SURTIU A MÚSICA?. **Schieffer**. Vargem Grande Paulista. [s.d.]. Disponível em: <https://schieffer.com.br/como-surgiu-a-musica/>. Acesso em 02 ago. 2024.

BERNARNIDO, Danilo. O CANTO DAS MUSAS: A POESIA DE HESÍODO. **Aventuras na História**. São Paulo, 14 mar. 2021. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/almanaque/o-canto-das-musas-poesia-de-hesiodo.phtml>. Acesso em 02 ago. 2024.

QUEM ERAM AS 9 MUSAS? **Citaliarestauro**. Lisboa. [s.d.]. Disponível em: <https://citaliarestauro.com/quem-eram-as-9-musas/>. Acesso em 02 ago. 2024.

VASQUES, Juliana. TUDO SOBRE INDÚSTRIA FONOGRAFICA: DO CILINDRO AO STREAMING. **Musicalidades**. 09 abr. 2019. Disponível em: <https://musicalidades.com.br/industria-fonografica/>. Acesso em 02 ago. 2024.