



Comunicação de
Pesquisa

Estrabão
Vol. (4): 519 - 527
©Autores
DOI: 10.53455/re.v4i1.150



Recebido em: 02/08/2023
Publicado em: 24/12/2023

Jogos eletrônicos no ensino de geografia: possibilidades para abordar conteúdos por meio de jogos

Electronic games in geography teaching: possibilities for approaching content through games

Carlos Daniel Neris Rocha^{1A}, Jerfeson Alves da Costa

Resumo:

Contexto: A infância é marcada por diferentes experiências, como criar laços, descobrir atividades, brincar, estudar e realizar conquistas. A geração nascida entre 1990 e 2000 brincou de diferentes formas, seja em lan houses, nas ruas, nas praças, com jogos simples, como esconde-esconde, bolinhas de gude, pião, pipas, entre outros. Já os nascidos a partir de 2010 cresceram na era digital, experimentando tecnologias digitais desde cedo. No ensino de Geografia, a tecnologia também está presente, embora alguns ainda resistam em reconhecê-la como uma opção metodológica. **Metodologia:** O uso de jogos eletrônicos no ensino de Geografia pode promover uma educação significativa e contextualizada, além de trabalhar a formação do aluno. Este trabalho propõe atividades para ensinar cartografia e imperialismo nas aulas de Geografia, utilizando dois jogos eletrônicos: League of Legends e Grand Theft Auto V. A metodologia do trabalho se baseou em pesquisa bibliográfica e qualitativa. Na primeira etapa, foram pesquisados autores que abordam a educação geográfica, como Callai (2012; 2018), Castellar (2006), Castellar et al. (2011), Santos (2007), Coelho (2015), Máximo et al. (2020) e Carvalho (2006). Na segunda etapa, considerando o foco da pesquisa em educação geográfica, buscou-se melhorar a qualidade do ensino. **Considerações:** Como resultado, foi realizada uma discussão sobre jogos eletrônicos e Geografia, destacando pontos que apoiam o uso desses jogos em sala de aula, além de abordar a importância de trabalhar jogos na educação geográfica.

Palavras-Chave: Educação Geográfica; Jogos Eletrônicos; Cartografia; Imperialismo, Brincadeiras

Abstract

Context: Childhood is marked by different experiences, such as building relationships, discovering activities, playing, studying, and achieving accomplishments. The generation born between 1990 and 2000 played in different ways, whether in lan houses, on the streets, in parks, with simple games like hide and seek, marbles, spinning tops, kites, among others. On the other hand, those born from 2010 onwards grew up in the digital era, experiencing digital technologies from an early age. In the teaching of Geography, technology is also present, although some still resist recognizing it as a methodological option. **Methodology:** The use of electronic games in the teaching of Geography can promote meaningful and contextual education, as well as work on student development. This work proposes activities to teach cartography and imperialism in Geography classes, using two electronic games: League of Legends and Grand Theft Auto V. The methodology of the work was based on bibliographic and qualitative research. In the first stage, authors who address geographical education, such as Callai (2012; 2018), Castellar (2006), Castellar et al. (2011), Santos (2007), Coelho (2015), Máximo et al. (2020), and Carvalho (2006), were researched. In the second stage, considering the focus of the research on geographical education, efforts were made to improve the quality of teaching. **Considerations:** As a result, a discussion was held on electronic games and Geography, highlighting points that support the use of these games in the classroom, as well as addressing the importance of working with games in geographical education.

Keywords: Geographical Education, Electronic games, Cartography, Imperialism, playful activities

I - Licenciando em Geografia pela Universidade Federal do Ceará - UFC

A - Contato principal: cdanrocha@alu.ufc.br

Introdução

Jogar futebol na rua com os amigos, usar os calçados como traves, passar tardes brincando com pipas, pião, bolinhas de gude, pega-pega, entre outros jogos e brincadeiras, eram práticas comuns na rotina de muitos adolescentes nascidos nos anos 1990-2000. Viver o bairro, conhecer os moradores, reunir-se em grupos nas calçadas à frente de casa para conversar e contar histórias. Sentar-se à sombra de uma árvore, saborear um lanche, banhar-se no rio, no mar, na lagoa, no açude ou na chuva. Essas eram algumas das diversas formas como as crianças e adolescentes aproveitavam a infância antes da imersão tecnológica.

O ato de brincar faz parte das competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Conforme Pereira (2018), o brincar tem um início e um fim, pois a brincadeira não é imposta, mas sim voluntária. Além do brincar, o avanço tecnológico resultante da revolução industrial possibilitou o desenvolvimento de dispositivos e aparelhos digitais que se modernizaram e continuaram nesse processo.

Ao recordarmos os anos de 2000 a 2015, marcados pela presença de equipamentos eletrônicos, tais como computadores e consoles, surgiram diferentes espaços denominados lan houses. Esses espaços e equipamentos estão nitidamente ligados à infância e adolescência dessa geração, conforme Pereira (2007), pois para eles, ligar o dispositivo e iniciar qualquer jogo era um empreendimento e tanto, considerando-o algo genial e associando-o ao prazer, à diversão, assim como ao ato de brincar.

Para além dos consoles, esses equipamentos, as lan houses, possuíam ainda computadores conectados à rede de internet. Para muitos, ali fora seu primeiro acesso à rede, além de conhecer diferentes locais sem sair de casa, bastando um simples clique. Com esse acesso, os jogos também passaram a estar presentes na rede, deixando de ser restritos quase exclusivamente aos consoles. Agora, entrar na sala virtual, seja para redes sociais ou para jogar online com o objetivo de passar horas em frente a uma tela, não importando o equipamento, seja no computador ou no aparelho celular, fazia parte das novas formas de se reunir em grupo (mesmo que cada um esteja distante em sua própria casa) e aproveitar o dia.

Na década atual, com a modernização dos aparelhos celulares, dos computadores e de diferentes dispositivos, surge outro grupo de jovens, distintos daqueles que vivenciaram a era das lan houses. Estes são diferentes, pois já nasceram em uma era impregnada de tecnologia, não se limitando apenas aos dispositivos móveis ou não.

Para tanto, os nativos digitais vivenciam experiências distintas daqueles das gerações anteriores, experiências cada vez mais marcadas pela ausência física do outro e, sim, pela sua presença virtual no mesmo jogo online ou na mesma rede social, conforme Coelho (2015).

Portanto, os nativos digitais experimentam desde cedo a era digital e, com isso, estão imersos nos jogos eletrônicos precocemente, seja por iniciativa dos pais, para entreter as crianças, ou para controlar algum comportamento, como aponta Máximo et al. (2020). Pois a exposição precoce a aparelhos digitais na vida cotidiana das crianças pode acarretar diversos problemas de saúde.

Diferentemente dos nativos digitais, os jogos eletrônicos já estavam presentes na geração anterior, pois conviviam com consoles, computadores e aparelhos celulares. Contrariamente às brincadeiras anteriores e ao ato de brincar, é necessário distinguir os jogos das brincadeiras.

Antes de realizarmos essa distinção, precisamos considerar os jogos eletrônicos, sendo necessário fazer um breve recorte histórico para compreender seu surgimento e seu impacto atual. Os jogos eletrônicos só ganharam força e reconhecimento a partir de 1960, com a utilização do osciloscópio em uma fábrica, que servia para entreter os visitantes presentes, conforme Reis (2008). A partir da utilização desse equipamento, surgiu a ideia de consoles e toda uma indústria voltada para os jogos eletrônicos. O processo de desenvolvimento contou com a contribuição de produtoras chinesas e japonesas, além de um mercado voltado para cada novo lançamento. Estudos foram sendo criados à medida que a sociedade adotava os consoles e seus títulos para seu entretenimento. Logo, os jogos ainda estavam associados à ideia de diversão, passatempo e escape da realidade.

Além do surgimento dos consoles, outro fator importante é a ascensão dos computadores pessoais (PCs), que ao longo do tempo foram se desenvolvendo até formar uma indústria focada em jogos, como mencionado no caso dos computadores gamers. Com as revoluções industriais e tecnológicas, o surgimento do PC veio acompanhado dos jogos eletrônicos e dos consoles, consolidando uma indústria que gera riqueza e valor para seus proprietários, como destacado por Carvalho (2006).

Na década atual, os computadores ganharam ainda mais visibilidade. Além do desenvolvimento dos

consoles e da indústria consolidada e forte, eles ganharam uma nova variante: os chamados Computadores Gamers (CGs), voltados para o desempenho gráfico e integrados às atividades cotidianas. Finalmente, os computadores conseguiram o que não tinham alcançado com êxito de 1990 a 2010, modernizando-se e conquistando uma parcela da indústria dos consoles.

É importante esclarecer que os jogos se dividem em tipos, e este trabalho busca, por meio de autores, hipóteses para a compreensão do uso dos jogos eletrônicos. Portanto, os jogos eletrônicos são diferentes dos jogos físicos, bem como dos jogos de tabuleiro. Essa distinção é essencial, pois cada tipo possui suas particularidades.

Além da divisão entre jogos eletrônicos e jogos físicos, existem subdivisões por gênero, classe, estilos, faixa etária, entre outros. Cada uma dessas categorias apresenta suas próprias características. Os jogos eletrônicos, ao contrário do ato de brincar, não estão inteiramente interligados, embora guardem alguma relação. Eles têm início, meio e fim, enquanto outros nem mesmo têm um fim definido, já que os jogos eletrônicos de mundo aberto permitem uma experiência contínua, diferentemente dos jogos físicos mencionados anteriormente. Conforme Huizinga (1938), o jogo é uma realidade originária que corresponde às noções primitivas, e é por isso que o ato de brincar está relacionado aos jogos, pois, para ele, as brincadeiras praticadas em sua época eram jogos, e o ato de caçar ou correr atrás de algo era uma forma de jogo ou brincadeira. Portanto, não há uma diferenciação clara entre ambos.

Dessa forma, com todo esse processo evolutivo, percebemos que os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes no cotidiano da juventude brasileira. Dados da Revista Game Brasil indicam que cerca de 70% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. Esses números demonstram como os jogos eletrônicos fazem parte da realidade dos jovens que frequentam as escolas de ensino fundamental e médio. Portanto, pensar em um processo de ensino de geografia que aproxima os conceitos científicos dos jogos eletrônicos é um diferencial para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para os estudantes.

Assim como o perfil dos estudantes está mudando ao longo dos anos, as metodologias aplicadas em sala de aula também devem se adaptar a essas mudanças, buscando tornar as aulas mais atraentes para os alunos. Manter um perfil de aula tradicional ao longo do ano letivo pode dificultar o aprendizado dos estudantes, pois a abordagem educacional tradicional, em que o aluno apenas recebe conhecimento, é prejudicial para a formação dos discentes. No contexto de uma educação emancipadora e crítica, os alunos devem desempenhar um papel ativo nas salas de aula, trabalhando em conjunto com os professores para construir o conhecimento.

Este trabalho é motivado pelo fato de que o pesquisador foi um adolescente que cresceu imerso no mundo dos jogos eletrônicos e que ainda hoje fazem parte de sua vida, tanto como pesquisador, professor e estudante. Portanto, ao trabalhar com jogos em sala de aula, não apenas se utiliza uma metodologia que pode contribuir para o processo de aprendizagem dos alunos, mas também se traz uma vivência pessoal (que ocorreu em lan houses com amigos, em casa com irmãos e até mesmo jogando online sozinho) para dentro da sala de aula.

Além disso, o propósito deste artigo é entender como os jogos eletrônicos podem ter um impacto positivo no processo de ensino-aprendizagem, considerando que os jogos fazem parte do cotidiano dos estudantes e que trazer suas experiências pode aproximar os conteúdos que muitas vezes parecem distantes da realidade dos alunos, tornando-os mais relevantes em sua vida cotidiana.

Materiais e Métodos

O presente trabalho consiste em uma pesquisa qualitativa, conforme Poupart et al. (2008), com o objetivo de apresentar uma abordagem baseada na experiência dos estudantes com jogos eletrônicos para o ensino de geografia.

Além disso, o estudo tem caráter bibliográfico, sendo o levantamento bibliográfico uma etapa fundamental em todas as pesquisas, como destaca Severino (2017).

O eixo bibliográfico do trabalho está estruturado em dois temas principais: jogos eletrônicos e educação geográfica. No primeiro, são abordados autores como Alves (2015) e Chalita (2015). Já no campo da educação geográfica, são utilizados os insights de pensadores como Callai (2012) e (2018), Santos (2007), Castellar et al. (2011) e Castellar (2006).

Educação Geográfica

É sabido que a geografia escolar antecede a geografia acadêmica; no entanto, muitos a negam enquanto área epistemológica, teórica, metodológica e científica, como ressaltado por Callai (2012).

Pensar a educação geográfica implica compreender e questionar o ensino significativo para o discente, envolvendo conteúdos relacionados ao seu cotidiano e à sua realidade. Assim, a educação geográfica tem como principal objetivo fornecer meios para que o aluno desenvolva seu próprio pensamento e construa seu próprio conhecimento, conforme argumentado por Callai (2018).

Para desenvolver esse pensamento, é crucial que o professor esteja atento à realidade dos discentes, compreendendo o lugar e o espaço de onde cada aluno provém. É fundamental considerar se é um espaço agrário, periférico ou industrial, além de analisar a relação do aluno com a escola, a comunidade, o meio urbano e rural. Além disso, é importante refletir sobre o papel do aluno na construção de sua cidade e cidadania, como discutido por Callai (2018) e Santos (2007).

Portanto, é fundamental reconhecer que a educação geográfica desempenha um papel importante, pois está relacionada ao significado que o aluno atribui ao mundo e às suas relações. Nesse sentido, ela oferece um arcabouço teórico-metodológico que sustenta a tese da pesquisa, considerando que os jogos fazem parte do cotidiano dos discentes, assim como diferentes equipamentos de multimídia, como televisão, aparelhos celulares, tablets, iPads, cinema, rádio, entre outros, conforme destacado por Castellar et al. (2011).

Além disso, mesmo que a importância da educação geográfica não esteja tão clara nos currículos das redes educacionais, como apontado por Castellar (2006), é fundamental compreender que a geografia desempenha um papel essencial na vida do aluno. Ela vai além da mera memorização de nomes de capitais e tipos de rochas, deixando de ser uma ciência descritiva para se tornar fundamental no processo educativo.

Jogos eletrônicos e suas aplicações

A utilização de jogos eletrônicos na educação ocorre em diversas áreas de ensino, Silva e Silva (2016), relata como a utilização de aplicativos de celulares podem contribuir para o desenvolvimento no ensino de matemática, visto que esses aparelhos já fazem parte da vida dos estudantes. O trabalho desenvolvido pelas autoras apresenta resultados positivos no processo de aprendizagem dos alunos através da utilização de jogos educativos nos celulares para o ensino de matemática.

Ademais, autores como Pereira, Araújo e Holanda (2011) também abordam como os jogos eletrônicos podem contribuir para a formação dos estudantes no ensino de geografia. Os autores apresentam jogos que foram desenvolvidos com o propósito principal de ensinar, como: Relevo, Vegetação Brasileira, Climas do Brasil, entre outros, que funcionam como ferramentas para o desenvolvimento de metodologias ativas.

Contudo, também trazem jogos como *Need for Speed*, *Cloud: The Games* e etcetera, que mesmo não sendo jogos que foram desenvolvidos com esse propósito didático podem ser utilizados se forem abordados e contextualizados de forma correta para o ensino de geografia. Nesse caso, os autores destacaram as paisagens presentes nos jogos para realizar as abordagens, através da identificação dos elementos que compõem as paisagens, sejam elas naturais ou urbanas.

Como pudemos observar, o uso dos jogos eletrônicos como recurso didático para a melhora da aprendizagem dos estudantes é algo que está se tornando cada vez mais presente nas salas de aula e nas pesquisas, pois são ótimas ferramentas que o professor pode utilizar para dinamizar as aulas.

Para entender o motivo da viabilidade da aplicação dos jogos eletrônicos no ensino de geografia, é necessário compreender quais são os elementos presentes nos jogos eletrônicos. Para isso, utilizamos Alves (2015), que divide os elementos dos jogos em três grandes áreas que visam otimizar a experiência do jogador: dinâmica, mecânica e componentes, que serão abordados de forma simplificada na Tabela 1.

Tabela 1: Elementos cruciais dos jogos, segundo Alves.

Principais elementos dos jogos	
Narrativa	A narrativa é a história do jogo, que precisa ser envolvente para que o jogador não fique entediado e desista do jogo.
Progressão	Mecanismo que façam com que o jogador sinta que está avançando no jogo.
Desafios	Os objetivos que o jogador irá precisar realizar para conseguir a vitória no jogo.
Competição	Fazer com que o jogador sinta que está em uma atividade para alcançar um objetivo.
Recursos	Podem ser itens ou joias que irão fortalecer o personagem do jogador.
Níveis	Trazem ao jogador a sensação de evolução dentro do jogo.
Combate	Uma luta que é necessária para prosseguir no jogo.
“Boss”	Um inimigo muito forte que precisa ser derrotado através de um desafio de maior dificuldade.

Fonte: Autoria própria, adaptado de Alves (2015)

Observa-se que os jogos eletrônicos incorporam uma dinâmica que precisa ser envolvente para proporcionar a melhor experiência possível aos jogadores. É por isso que a popularidade dos jogos entre os adolescentes é tão evidente, tornando-os uma oportunidade viável para a educação.

Apesar de compartilharem elementos comuns, os jogos eletrônicos variam amplamente, desde os mais simples até os mais complexos, com narrativas direcionadas a públicos diversos. Existem jogos online que exigem a cooperação entre os jogadores para alcançar a vitória, bem como jogos projetados para serem jogados individualmente.

Nesse contexto, as abordagens dos jogos eletrônicos para o ensino de geografia são igualmente diversas. No presente trabalho, concentramos nossa atenção em dois conteúdos que podem ser explorados no ensino de geografia por meio de jogos eletrônicos: a cartografia e o imperialismo por meio da expansão territorial.

Em primeiro lugar, abordaremos as possibilidades de ensino da cartografia, um tema recorrente durante toda a formação básica dos estudantes de geografia. Isso se deve ao fato de que mapas temáticos estão sempre presentes nos livros didáticos e nas avaliações. Portanto, é fundamental que o aluno esteja preparado para interpretar mapas sem grandes dificuldades.

Para compreender um mapa, é essencial possuir conhecimento sobre os elementos básicos que o constituem. Nesse contexto, daremos maior ênfase aos mapas temáticos. De acordo com Fitz (2008), os mapas temáticos são elaborados a partir de outros mapas como base, com o propósito de representar diversos fenômenos existentes na superfície terrestre. A construção de um mapa temático requer a consideração de elementos fundamentais (conforme apresentado na Tabela 2).

Tabela 2: Elementos fundamentais que devem compor um mapa temático, segundo Fitz.

Elementos constituintes de um mapa temático:
Título do mapa
Convenções utilizadas
A base de origem
As referências
A indicação da direção norte
A escala
O sistema de projeção utilizado
O sistema de coordenadas utilizado

Fonte: Fitz, (2015), adaptação do autor.

Nos jogos de mundo aberto, nos quais os jogadores desfrutam de maior liberdade de exploração no ambiente virtual onde se desenrola a história, é comum encontrar alguns dos elementos mencionados

anteriormente para auxiliar na compreensão da localização do jogador naquele ambiente.

Um dos mapas de jogos eletrônicos mais conhecidos é o do jogo Grand Theft Auto V (GTA V), desenvolvido pela Rockstar Games. O jogo foi lançado em 2013 e já vendeu mais de 180 milhões de unidades (conforme ilustrado na Figura 1).

Figura 1: Mapa do jogo Grand Theft Auto V



Fonte: Steam Community, 2018.

Observamos que o mapa do jogo dispõe de vários elementos que facilitam a orientação do jogador dentro do mundo virtual e podem ajudar a aprimorar seus conhecimentos cartográficos. Para progredir no jogo, é necessário que o jogador esteja em constante movimento, fazendo uso de um mapa como sua principal ferramenta. Embora a função primordial dos jogos eletrônicos não seja essa, eles podem contribuir para o ensino, desde que sejam utilizados de maneira adequada.

Além disso, assim como existem uma variedade de jogos, também existem diversas possibilidades de aplicação desses jogos no ensino de geografia. Nesse sentido, abordaremos outra temática geográfica que pode ser ensinada em sala de aula por meio do uso de jogos: o imperialismo.

No livro “Geografia: Pequena História Crítica,” Moraes (2007) trata do espaço vital defendido por Ratzel, que buscava justificar que algumas nações exerciam maior soberania do que outras e, por isso, estavam legitimadas a se apropriarem dos territórios de outras nações para manterem seu crescimento e superioridade. Embora a teoria de Ratzel já esteja datada, ela serviu de base para o expansionismo alemão nos séculos XIX e XX.

Abordar um conteúdo como esse por meio de jogos eletrônicos pode parecer um grande desafio; no entanto, não é! Diversos jogos retratam esse fenômeno em seus universos virtuais, como é o caso do League of Legends.

O League of Legends (LOL) é um jogo de batalha entre equipes lançado em 2009 pela empresa Riot Games e que se tornou um verdadeiro fenômeno mundial, com diversas competições profissionais.

Apesar de apresentar uma jogabilidade simples, o LOL possui uma narrativa rica, com um mundo chamado Runeterra, inspirado no mundo real e com alguns fenômenos semelhantes, como o imperialismo entre as nações.

Uma das nações existentes no enredo do jogo é Noxus, que está sempre em busca de expandir seu território por meio de guerras, como retratado na história apresentada no site:

Noxus é um império poderoso com uma reputação temível. É visto como uma ameaça brutal e expansionista pelos estrangeiros, mas, por trás do exterior bélico, há uma sociedade surpreendentemente inclusiva que respeita e encoraja os talentos e as aptidões de cada indivíduo.

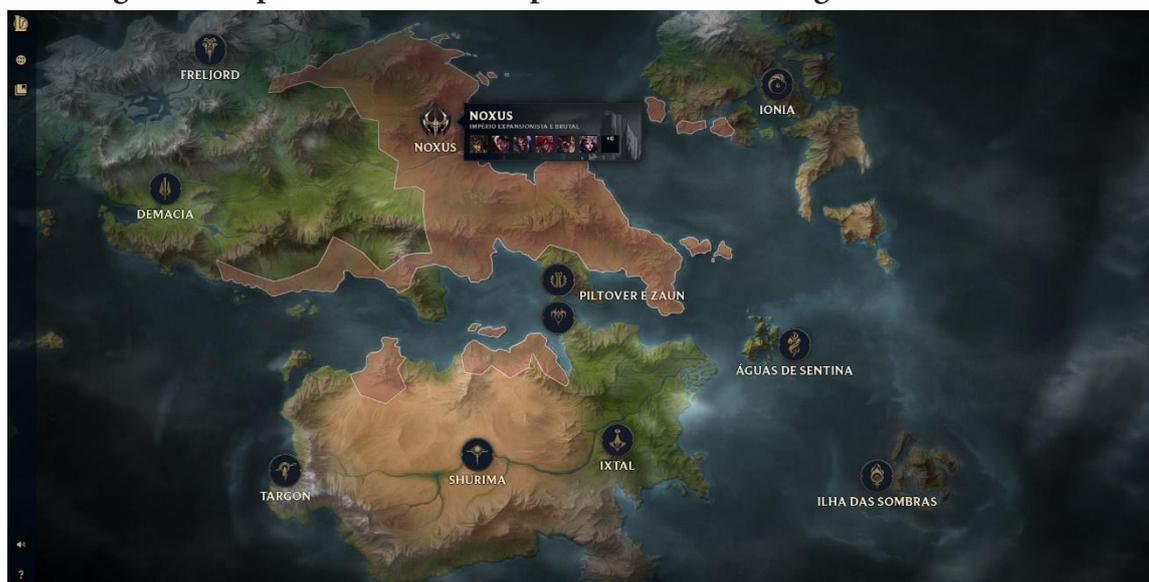
Os Noxii já foram uma tribo bárbara e violenta, até o momento em que invadiram a cidade antiga que, hoje em dia, fica no coração de seu domínio. Mesmo sob ameaças vindas de todos os lados, eles avançaram contra

seus inimigos sem temor, expandindo o território ano a ano. A luta pela sobrevivência definiu o caráter dos noxianos modernos, um povo orgulhoso que valoriza a força acima de tudo — mas que sabe reconhecer que ela se manifesta de diversas formas. (RIOT GAMES, 2023).

Noxus representa uma região que busca aumentar seu poder de influência por meio da expansão de seu território para outras regiões, o que frequentemente resulta em conflitos entre os diferentes povos. Os principais motivos para essa expansão territorial de Noxus são os interesses econômicos relacionados aos recursos naturais presentes em outras regiões.

Podemos observar na Figura 2 que Noxus já conquistou territórios em várias outras regiões de Runeterra, como Demacia, Freijord, Shurima e Ionia, expandindo seu domínio à força e subjugando os povos que habitam essas regiões.

Figura 2: Mapa de Noxus e sua expansão nas demais regiões de Runeterra



Fonte: League of Legends

Nota-se que os jogos podem possuir histórias complexas que possibilitam de serem utilizados como um mecanismo de apoio dentro de sala de aula para trazer uma maior aproximação com os alunos, que costumam passar horas do dia consumindo esses jogos como fonte de entretenimento.

Resultados e Discussão

Tratando-se de um estudo descritivo e sugestivo, não aplicado em sala de aula, apresentamos hipóteses anteriormente mencionadas para sustentar a ideia de utilizar os jogos eletrônicos como uma metodologia de ensino de geografia. Desta forma, forneceremos insights a partir da revisão bibliográfica, estabelecendo conexões com as possibilidades de utilização dos jogos eletrônicos.

O ensino de geografia por meio dos jogos não surge como um fenômeno natural, mas sim como uma metodologia de ensino capaz de aproximar os conteúdos presentes nos diferentes currículos à realidade dos alunos, os quais, como destacamos na introdução, são consumidores de jogos eletrônicos.

Couto (2015) aborda as formas de ensinar geografia na escola pública. Após o movimento de renovação da geografia, que buscava (e ainda busca) uma abordagem crítica desta ciência, a realidade social dos estudantes não deve ser ignorada nos conteúdos abordados em sala de aula. O autor argumenta que um ensino de geografia pautado em uma realidade distante ou inacessível para o estudante pode gerar desinteresse pela disciplina, além de não desempenhar um papel formativo na cidadania do jovem.

Portanto, podemos compreender que o ensino por meio dos jogos corresponde a uma das diversas possibilidades de aproximação entre os conteúdos e a realidade dos estudantes, contribuindo para despertar o

interesse deles.

Além disso, Chalita (2015) discute o uso do lúdico no ensino de geografia, com o objetivo de tornar a disciplina mais atrativa para os estudantes, em vez de ser uma geografia enfadonha e decorativa. Para a autora, o ensino de geografia deve ser baseado na motivação do docente, que deve questionar a razão do ensino de geografia e para quem está ensinando.

Entender que o uso de jogos eletrônicos não é um fim em si mesmo no ensino de geografia, mas sim uma ferramenta que auxiliará nesse processo, é a responsabilidade do professor que busca utilizar essa metodologia em sala de aula.

Dessa forma, podemos compreender como o uso dos jogos eletrônicos, mesmo que não se utilize o jogo em si, mas sim os conceitos abordados dentro do jogo, pode ser uma ferramenta importante no processo de aprendizagem dos estudantes, pois estabelece uma conexão entre o discente e o conteúdo, proporcionando uma geografia que considera as experiências de quem está aprendendo.

Embora tenhamos apresentado dois exemplos específicos de jogos que podem ser utilizados, é importante ressaltar que, devido à variedade de jogos eletrônicos, bem como à diversidade de assuntos geográficos e à riqueza de metodologias que podem ser empregadas nas abordagens de ensino, a expressão “o céu é o limite” pode ser aplicada sem receio, pois a criatividade desempenha um papel fundamental.

Considerações finais

Os jogos eletrônicos estão integrados à realidade dos jovens brasileiros, seja por meio das telas de celulares, computadores ou televisores. Eles proporcionam aos jogadores a experiência de vivenciar diversas aventuras nos mundos virtuais, que muitas vezes apresentam semelhanças com o mundo real.

A utilização desses jogos na educação, como uma ferramenta de ensino, pode contribuir significativamente para o processo de aprendizagem dos estudantes na disciplina de geografia. Isso se deve à diversidade de jogos disponíveis e à variedade de conteúdos geográficos presentes na educação básica, que podem ser abordados de diferentes maneiras.

Exemplos como GTA V e League of Legends, abordando temas como cartografia e imperialismo, ilustram como os conceitos geográficos estão presentes nos jogos e como podem ser explorados pelos professores em sala de aula.

Assim, o uso de jogos no ensino de geografia para abordar conteúdos representa uma possibilidade que pode estreitar a relação entre o que está sendo ensinado e a realidade dos estudantes. Torna-se, portanto, uma ferramenta importante para o professor, oferecendo uma metodologia diferenciada de ensino repleta de possibilidades que auxiliarão os alunos no desenvolvimento do conhecimento geográfico.

Crédito

Carlos Daniel Neris Rocha: manuscrito original e edição

Jerfeson Alves da Costa: manuscrito original e edição

Referências

Alves, F. (2015). Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS editora.

Callai, H. C., Castellar, S. M. V., Sacramento, A. C. R., Munhoz, G. B., & Carvalho, M. J. (2012). Educação geográfica: ensinar e aprender Geografia. In Geografia–Estudo e Ensino–conhecimentos escolares e caminhos metodológicos (pp. 73-87). São Paulo: Editora Xamã.

Castelar, S. M. V., Sacramento, A. C. R., & Munhoz, G. B. (2011). Recursos multimídia na educação geográfica: perspectivas e possibilidades.

Chalitta, A. L. (2015). Ensinando Geografia através do lúdico: uma proposta de aprendizagem significativa. In *Ensino de Geografia Produção do Espaço e Processos Formativos* (pp. 143-169). Rio de Janeiro: FAPERJ.

Couto, M. A. C. (2015). Ensinar Geografia na escola pública de hoje. In A. C. R. Sacramento, C. da F. Antunes, & M. M. Santana Filho (Eds.), *Ensino de Geografia: produção do espaço e processos formativos* (1st ed.).

Fitz, P. R. (2008). *Cartografia básica*. Oficina de Textos.

Início [PGB] - Pesquisa Game Brasil 2023. (2022, março 8). [PGB] Pesquisa Game Brasil 2022; Pesquisa Game Brasil. [Link](<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>)

Leffa, V., & Pinto, C. M. (2014). Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. *Revista (Con) Textos Linguísticos*, 8(10.1), 358-378.

Máximo, T. M., & Sampaio, I. S. V. (2020). Uso compartilhado do celular por crianças e familiares: implicações para privacidade online e mediação parental. *Revista Mídia e Cotidiano*, 14(1), 55-73. <https://doi.org/10.22409/rmc.v14i1.38546>

Moraes, A. C. R. (2007). *Geografia: pequena história crítica*. Annablume.

Noxus - Regiões - Universo de League of Legends. ([s.d.]). [Leagueoflegends.com](<http://leagueoflegends.com/>). Recuperado 29 de julho de 2023, de [Link](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/noxus/)

Pereira, E. T. (2018). *Brincar e criança*. Presença pedagógica.

Pereira, F. L. F., de Lima Araújo, S., & de Holanda, V. C. C. (2011). As novas formas de ensinar e aprender Geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de Geografia. *GEOSABERES: Revista de Estudos Geoeducacionais*, 2(3), 34-47. <http://www.geosaberes.ufc.br/geosaberes/article/view/75/75>

Pires, A. P., Poupart, J., Deslauriers, J. P., & Groulx, L. H. (2008). *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Vozes.

Santos, M. (2007). *O espaço do cidadão*. Edusp.

Severino, A. J. (2017). *Metodologia do trabalho científico*. Cortez editora.

Silva, C. D. C. C. (2016). *A contribuição de jogos educativos em smartphones como auxílio ao ensino de matemática*.