



03 e 04 de setembro de 2024



Geografia e Aprendizagem: propostas para aulas do sexto ano do ensino fundamental com o uso do *Minecraft*

Emily Khetlen Pessoa Venâncio ¹

Thiago Oliveira Neto ²

Resumo

A geografia, para ser trabalhada na educação básica, deve partir do cotidiano dos estudantes articulando com os conhecimentos e interpretações geográficas. Contudo, essa articulação pode ser realizada por meio de atividades lúdicas compostas por ferramentas digitais, como é o caso dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, o presente texto aborda propostas de aprendizagem geográfica com o uso do jogo *Minecraft*, tendo em vista que o mesmo possibilita a construção de representações e análise de aspectos da realidade. A proposta é voltada para as turmas de sexto ano, buscando estimular o raciocínio geográfico e possibilitando ao estudante construir um entendimento das diferentes espacialidades, seus significados e conteúdos.

Palavras chave: Aprendizagem; Geografia; Jogo.

Geography and Learning: proposals for sixth grade classes using *Minecraft*

Abstract

If geography is to be taught in basic education, it must be based on the students' everyday lives and articulated with geographical knowledge and interpretations. However, this can be done through playful activities using digital tools, such as electronic games. With this in mind, this text discusses proposals for learning geography using the *Minecraft* game, given that it makes it possible to build representations and analyse aspects of reality. The proposal is aimed at sixth-form classes, seeking to stimulate geographical reasoning and enabling students to build an understanding of different spatialities, their meanings and contents.

Key words: Learning; Geography; Game.

¹ Graduanda em Geografia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), foi bolsista no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e atualmente é bolsista na Iniciação Científica. E-mail: emilyvenancio9@gmail.com

² Graduado e Mestre em Geografia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Doutor em Geografia Humana (bolsista CAPES) pela Universidade de São Paulo (USP), Pós-doutorando em Geografia e Professor Voluntário pelo Departamento de Geografia da UFAM. E-mail: thiagoton91@live.com



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



Introdução

A realidade socioespacial e suas dinâmicas processuais com diferentes formas espaciais podem ser compreendidas pelos estudantes do ensino básico a partir da construção de uma aprendizagem geográfica que tem como ponto de união a articulação da realidade vivida, o cotidiano do estudante e as interpretações geográficas realizadas por meio de estruturas conceituais. No entanto, a mediação para essa construção, tanto em sala de aula quanto fora dela, pode ocorrer com a utilização de atividades lúdicas que trazem representações espaciais de lugares diversos, como é o caso dos jogos virtuais.

As representações dos lugares carregam diversos significados, expressos pelas formas espaciais que compõem a paisagem em um determinado momento, seja ela urbana, rural, nas margens de um rio ou do litoral. Em cada contexto, há configurações espaciais específicas que são representadas em diversos jogos, apropriados pelos jovens que interagem no âmbito de uma realidade virtual. Esta realidade corresponde a um recorte espacial que possui diversas formas e significados. Esses aspectos podem ser trabalhados na construção de uma interpretação da realidade observada, utilizando princípios geográficos como analogia, comparação, diferenciação, escala, ordem e organização espacial.

Os jogos virtuais, presentes no cotidiano dos jovens e disseminados por meio de objetos técnicos informacionais (*internet*, computadores, televisores, *smartphones*, etc.), podem ser transformados em recursos metodológicos. Frota Filho (2023) menciona o uso do jogo *Minecraft* no ensino de geografia com ênfase em geomorfologia como um exemplo disso. No âmbito da geografia e do processo de construção da base para a compreensão do mundo, este texto busca destacar a possibilidade de utilizar o jogo *Minecraft* como um recurso didático para articular os elementos conceituais da ciência com a realidade, por meio das representações virtuais.

Para abordar esse tema, optou-se por realizar um levantamento bibliográfico sobre aprendizagem de geografia, o uso de jogos virtuais no ensino e a relação da geografia com os princípios fundamentais que norteiam a construção da compreensão do mundo. A temática da aprendizagem geográfica foi estruturada em duas partes: a primeira



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



trata da aprendizagem geográfica, dos princípios geográficos e da possibilidade de utilizar jogos virtuais como atividades lúdicas relevantes para a formação cidadã e interpretativa da realidade (não apenas virtual); a segunda parte apresenta-se propostas de utilização.

Aprendizagem e raciocínio geográfico

O espaço geográfico apresenta diferentes configurações, formas e significados, estes podem ser compreendidos pela relação que a sociedade tem com os lugares, erguendo estruturas e instituindo significados as formas construídas ou da natureza. Contudo, esta compreensão necessita de uma intermediação que se dá pelo processo de construção das bases iniciais de interpretação do espaço geográfico, pois as formas espaciais que compõem este espaço muita das vezes não revelam seu conteúdo e nem os movimentos³ de transformação da sociedade, para isso aulas e os conjuntos conceituais são fundamentais para fornecer as ferramentas necessárias à análise espacial.

A sociedade é espacial, ou seja, possui e estabelece relações, significados e representações do espaço, dos lugares e das paisagens que observa, conhece e vivencia, mas a compreensão das mudanças espaciais e os significados existentes para além das aparências, devem ser trabalhadas no processo de formação dos estudantes dentro de um contexto de construção do conhecimento e de interpretação da realidade para a formação de cidadãos críticos, reflexivos e propositivos.

A compreensão do espaço geográfico, dos diversos arranjos espaciais e dos significados dos lugares e da própria paisagem só é possível com a apropriação de categorias e de conceitos geográficos⁴. A construção dessa compreensão perpassa por níveis de articulação entre a realidade e a interpretação geográfica que se atribui, partindo da primeira e construindo uma articulação com a segunda.

³ Cavalcanti (2012) menciona que um dos papéis da aprendizagem geográfica tem como objetivo perceber e compreender a especialidade da realidade, sendo um dos pontos centrais da Geografia Escolar captar as espacialidades daquilo que se denomina de eventos geográficos.

⁴ “Todo conceito serve para se compreender a essência dos objetos, dos fenômenos, das leis e, nesse sentido, se constitui num instrumento de conhecimento e pesquisa” (LENCIONI, 2008, p. 110) para compreensão do mundo.



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



Concordando com Frota Filho (2023, p. 10) que “a Geografia deve trabalhar com os [estudantes] em todas as escalas, desde a local até a mundial. Porém, a sua realidade é o início da compreensão, é a escala local, que tem para o [estudante] o sentimento de pertencimento”. A ciência geográfica para Straforini (2001) deve oportunizar a construção de ferramentas conceituais que ajudem os estudantes a compreenderem o presente em suas múltiplas espacialidades e também pensar o futuro com responsabilidade social⁵.

Com isso, entende-se a importância de abordagens dentro da sala de aula que enxergam os estudantes como os sujeitos, capazes interpretar geograficamente sua realidade, dentro de um contexto de educação que deve priorizar a construção do pensamento espacial como é mencionado por Copatti (2020).

A mesma autora, menciona que o “ser professor e poder ensinar Geografia na escola envolve um conjunto complexo de conhecimentos que dão suporte ao profissional para tecer problematizações, propor reflexões” visando a construção de “argumentações e desenvolver, em sala de aula, possibilidades para a Educação Geográfica” (COPATTI, 2020, p. 3).

O pensamento geográfico abordado (figura 1) por Copatti (2020) apresenta dois flancos importantes: i) uma relação com a experiência; ii) pela imaginação. Ambas as perspectivas vão delinear todo um arranjo de relações que representa a articulação que pode ser feita entre a experiência, imaginação, vivido, espaço virtual e as representações para construir compreensões geográficas da realidade.

⁵ “O papel da Educação e, dentro dessa, o do ensino de Geografia é trazer à tona as condições necessárias para a evidência das contradições da sociedade a partir do espaço, para que no seu entendimento e esclarecimento possa surgir um inconformismo com o presente e, a partir daí, uma outra possibilidade para a condição da existência humana” (STRAFORINI, 2004, p. 56).



03 e 04 de setembro de 2024

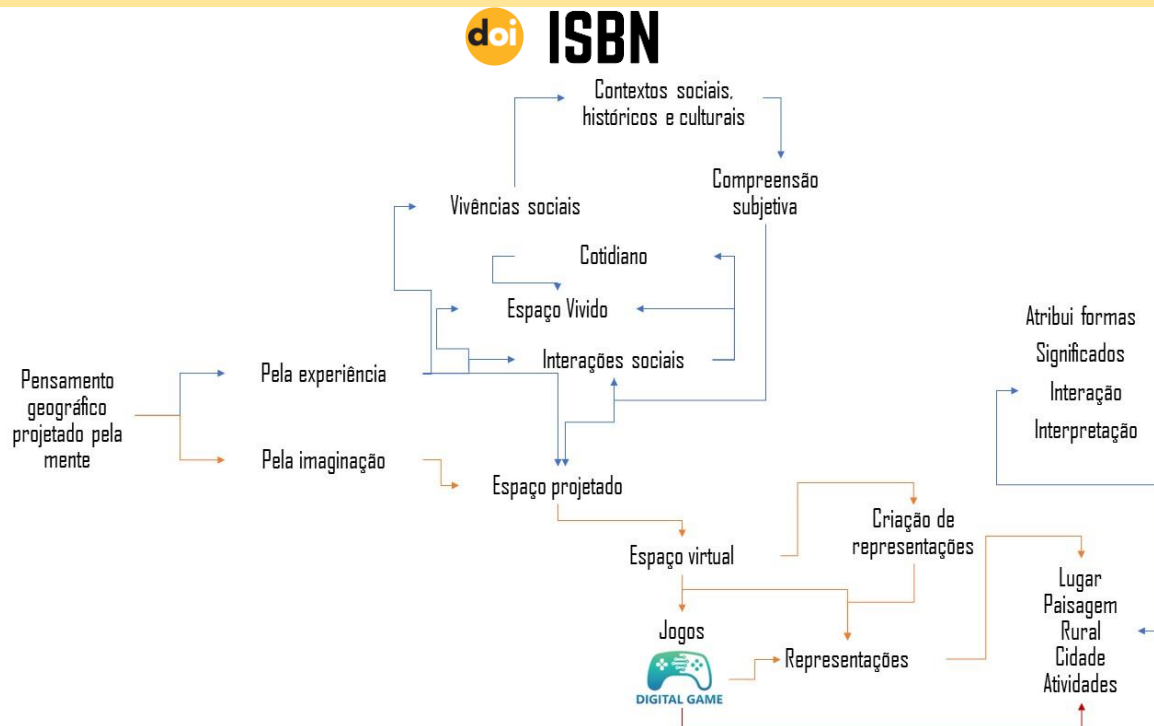


Figura 1. Pensamento geográfico projetado pela mente. Adaptado de Carina Copatti (2020).

Diante disso, os jogos virtuais, como o *Minecraft* (figura 2), possibilitam trabalhar de maneira lúdica a construção dos lugares, com a participação do estudante. O uso desse jogo pode contribuir para uma compreensão de temas geográficos, destacando a potencialidade que ele tem e que pode ser explorada como um instrumento educativo. O estudante atribui formas espaciais aos lugares com base em seu imaginário e nas dinâmicas do jogo. Assim, constrói-se uma paisagem repleta de formas com significados diversos, que podem ser explorados na sala de aula para abordar a categoria de paisagem, lugar e os conceitos de cidade e rural.

O *Minecraft* é um jogo (figura 2) em estilo *sandbox*⁶, lançado em 2009 pela desenvolvedora de jogos Mojang Studios, hoje subsidiária da Xbox Game Studios da Microsoft. O jogo é composto por dois modos, a sobrevivência e criativo, num mundo tridimensional com blocos pixelizados, onde é possível jogar com pessoas ao redor do mundo criando diferentes elementos por meio desses blocos.

⁶ Envolve o uso de caixa de areia.



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



Figura 2. Lobby de entrada do Minecraft. Fonte: Emily K. P. Venâncio.

Os jogos virtuais que se fazem presentes no cotidiano dos jovens, apresentam representações espaciais de lugares, regiões e com diferentes paisagens. Os jogos como *Grand Theft Auto* (GTA)⁷, *Red Dead Redemption 2*⁸, Super Mário e outros apresentam uma multiplicidade de espacialidades, com isso, a utilização dos jogos possibilitam representar por meio de cenários uma diversidade de lugares, estes podem ser construídos por formas geométricas -quadrados- que conjuntamente formam paisagens imaginárias⁹.

Baptista e Reis (2020) mencionam que James Ash analisa os jogos em uma “perspectiva geográfica que compreende três etapas distintas, a Geografia dos videogames, os videogames como prática geográfica e a Geografia nos videogames”¹⁰.

⁷ Sobre isso em Alvarenga (2007).

⁸ Sobre isso em Baptista e Reis (2020).

⁹ A rigor, as representações dos espaços geográficos em mapas, cartogramas e em croquis apresentam uma interpretação, codificação e decodificação de símbolos, principalmente na cartografia temática e na coremática.

¹⁰ “(...) três categorias: 1) A Geografia nos videogames (em termos educacionais e de representações político-culturais dentro dos jogos); 2) A Geografia dos videogames (em termos de produção e consumo dos jogos); e 3) Os videogames como prática geográfica cultural (em termos de práticas tecnológicas através das quais os jogos e jogadores são produzidos). Cada uma dessas categorias de análise permite estudos aprofundados sobre diferentes aspectos da Geografia envolta nos videogames” (BAPTISTA; REIS, 2020, p. 283).



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



Para este trabalho partimos da geografia nos videogames e os videogames enquanto possibilidade de prática geográfica.

O jogo propicia a criar representações dos lugares, com isso auxilia-nos a movimentar nosso pensamento geográfico a inventar, imaginar e a projetar uma representação, onde os conhecimentos geográficos podem ser identificados e encontrados, pois a paisagem com diferentes formas (casa, jardim, rural, urbano, montanha) apresenta conteúdos (construídos, significados etc.), isso abre caminhos para estabelecer conexões, analogias e comparações entre as formas espaciais vividas e observadas com aquelas que estão sendo representadas.

Segundo Frota Filho (2023, p. 17), o jogo do *Minecraft* deve ser visto como “recurso didático voltado à Geografia”, e que o mesmo permite uma apreensão dessa ciência, permitindo ao professor e estudantes uma correlação entre a teoria e a prática, fundamental para o raciocínio sobre a organização espacial.

Geografia e o jogo do *Minecraft*: propostas!

Os jogos no período contemporâneo são impulsionados por uma indústria de jogos eletrônicos, que inclui grandes empresas de tecnologia, como Microsoft e Sony, além de renomadas desenvolvedoras que dominam o mercado, como Rockstar Games e Activision Blizzard, movimentando grandes somas de dinheiro com sua comercialização. Os jogos se fazem presentes no período atual, com uma predominância cada vez maior de telas de *smartphones*, redes de computadores e de *internet* nos lugares, possibilitando que os jogos ocorram em ambientes virtuais e que outros participantes interagem virtualmente, constituindo em uma complexificação das partidas, podendo de acordo com Silva (2021) auxiliar na aprendizagem da ciência geográfica.

Carneiro e Backes (2018) mencionam que deve-se potencializar “o processo de interação entre os estudantes com diferentes paisagens e espaços geográficos através dos personagens con-trolados pelas turmas”, tendo o “espaço e paisagem” como categorias “de suma importância na disciplina de Geografia e emergem a par-tir das interações com os dife-rentes jogos eletrônicos”, a rigor, as associa-ções que podem ser estabelecidas



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



pelos estudantes entre o que é “visto nas telas de seus videogames” e a realidade, abre caminhos para a “exploração por múltiplos cenários e paisagens”.

A partir de um jogo como o *Minecraft* os estudantes podem experienciar de maneira virtual a criação de representações, sendo que esta ocorre mediante as observações já realizadas dos lugares de vivência ou de imagens que estão disponíveis em livros, vídeos, filmes ou jornais, ou seja, as representações criadas no jogo são em sua maioria de lugares reais ou tem elementos destes (figura 3).

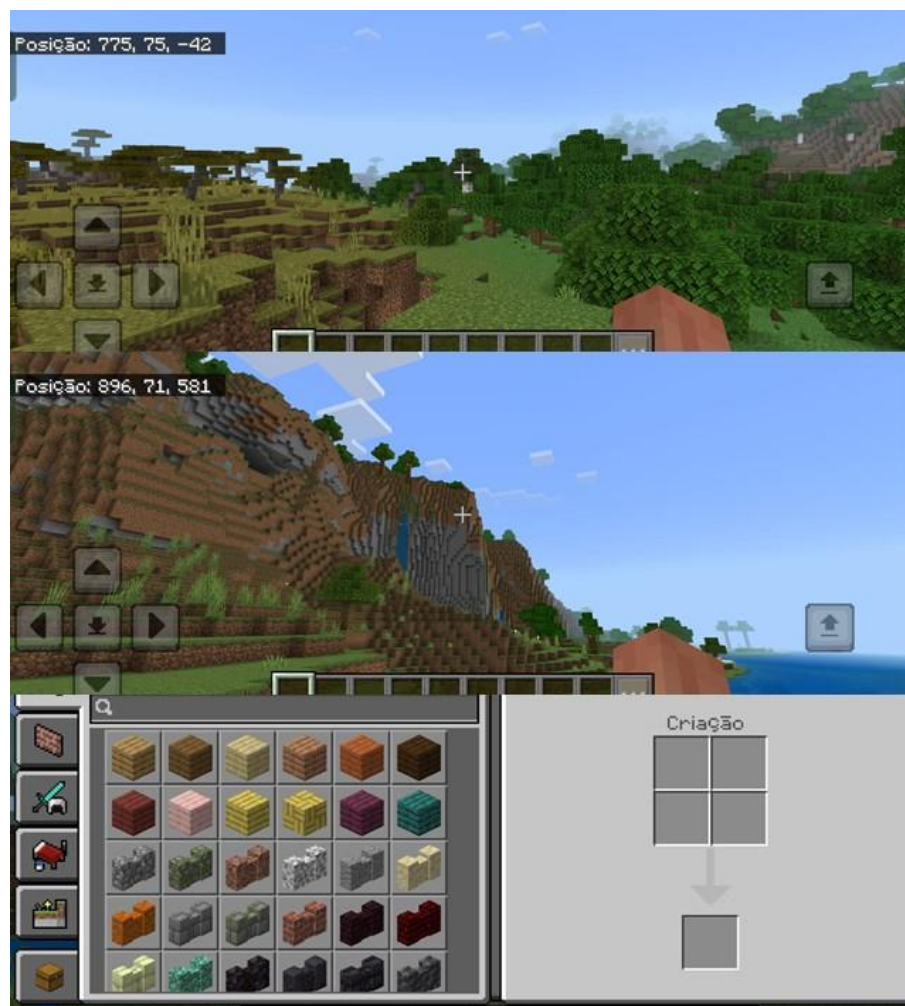


Figura 3. Representações no *Minecraft*. Fonte: Emily K. P. Venâncio.



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



Essa representação no jogo virtual corresponde por um estímulo à imaginação geográfica¹¹ em criar formas espaciais que foram observadas e construídas virtualmente em tela, possibilitando captar que estas formas carregam consigo significados e remetem aos arranjos e às configurações espaciais.

Araújo (2023, p. 24) menciona que “os jogos eletrônicos [podem ser] utilizados como uma formato de pesquisa e intervenção na realidade, permitindo que os [estudantes] compreendam melhor a dinâmica espacial e territorial do mundo em que vivem”, abordando as áreas que perpassam por intervenções com construções de objetos geográficos, mas salienta-se que os jogos também abrem caminhos para serem utilizados para explorar a “dinâmica do clima, a formação de cadeias montanhosas, a distribuição de recursos naturais”, assim como da “organização do espaço”.

O mesmo autor menciona que no caso do *Minecraft* a soma das diversas atividades, mecânica simples e o alcance a diversos tipos de públicos por está presente em diversas plataformas para *download* possibilita “que uma grande variedade de pessoas joguem e se envolvam com o universo criado” (2023, p. 40).

As representações de diversas paisagens e de lugares no jogo virtual consistem em uma ampla possibilidade de utilização em sala de aula e fora dela como ferramenta para a realização de atividades lúdicas, capazes de construir um entendimento das diferentes espacialidades, seus significados e seus conteúdos. Considerando essas diversas possibilidades de utilizar o *Minecraft* como ferramenta lúdica e didática, a Mojang Studios e a Xbox Game Studios, desenvolvedoras do jogo, criaram a plataforma *Minecraft Education* (Figura 4), com o objetivo de promover a aprendizagem por meio do *Minecraft*. No entanto, observou-se que a plataforma está disponível apenas em inglês e cobra uma mensalidade de 5 dólares (US\$ 5) por sua utilização.

¹¹ “Essa é a grande contribuição da Geografia aos alunos da Educação Básica: desenvolver o pensamento espacial, estimulando o raciocínio geográfico para representar e interpretar o mundo em permanente transformação e relacionando componentes da sociedade e da natureza. Para tanto, é necessário assegurar a apropriação de conceitos para o domínio do conhecimento fático (com destaque para os acontecimentos que podem ser observados e localizados no tempo e no espaço) e para o exercício da cidadania” (BNCC, 2017, p. 360).



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024

doi ISBN

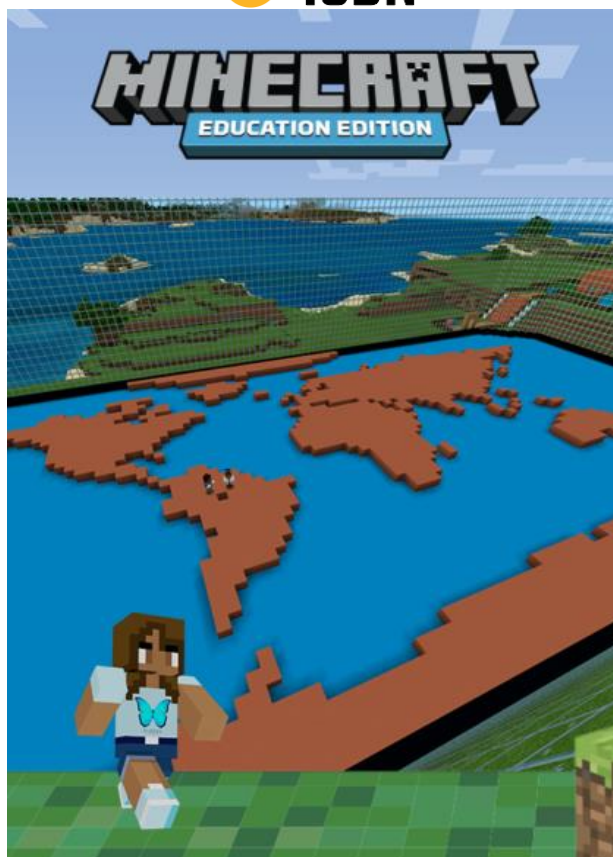


Figura 4. As representações no jogo. Fonte: (AlertTech Informática, 2024).

Diante disso, estruturou-se a proposta de utilizar o jogo *Minecraft* como ferramenta para trabalhar os conteúdos de geografia no ensino fundamental, especificamente no 6º ano, pois corresponde à faixa etária em que os estudantes estão desenvolvendo princípios fundamentais (pensamento abstrato, resolução de problemas, atividades práticas com interatividade, exploração do mundo). O jogo possibilita representar os lugares de maneira significativa.

Como o jogo representa espacialidades que tem como ponto de referência as diferentes ocupações humanas na superfície terrestre, torna-se mais próximo a realização de analogias entre o que está sendo observado em tela e as múltiplas realidades vividas e observadas na cidade ou nas áreas rurais. Os conteúdos do sexto ano podem ser trabalhos com base sistematizada¹² na tabela 1.

¹² A sistematização foi baseada na presença de “três funções” referentes a “estruturação do pensamento espacial para o *National Research Council* (...), que são: i) a função descritiva de localização dos objetos no espaço e as relações topológicas entre eles; ii) a função analítica que permite compreender as estruturas



03 e 04 de setembro de 2024



Tabela 1. Conteúdos principais, temas, habilidades e o uso do jogo.

Conteúdo	Tema	Habilidade da BNCC	Uso do <i>Minecraft</i> para a construção do conhecimento geográfico
Paisagem	Os tipos de paisagem e seus elementos	EF06GE01: Comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos. EF06GE02: Analisar modificações de paisagens por diferentes tipos de sociedade, com destaque para os povos originários.	Identificar e analisar por meio do jogo, os diferentes tipos de paisagens e os elementos que as compõem, podendo recorrer para utilização dos <i>mods</i> da comunidade para representação de diferentes cenários, urbano, agrário, natural, industrial, etc. A representação por meio da construção das próprias paisagens, incentivando a comparação e a discussão referente às diferentes paisagens e seus elementos.
Lugar	Os lugares de vivência		É possível identificar dentro do jogo os lugares de vivências, como vilas dos aldeões. Além disso, é possível por meio de <i>mods</i> da comunidade, analisar esses diferentes lugares, como comunidades e cidades. Os estudantes também podem criar suas próprias representações utilizando lugares conhecidos como ponto de partida. Exemplo: bairros, sua rua, ramais, vilas, comunidades ou cidades. Pode-se também fazer comparações e analogias referentes aos diferentes usos do solo e das formas de ocupação.
Relevo	As formas do relevo terrestre	EF06GE05: Relacionar padrões climáticos, tipos de solo, relevo e formações vegetais.	Identificar e analisar as diferentes formas de relevo presentes no jogo. Criar representações dessas formas de relevo por meio dos blocos e interligar aos usos e significados que atribuímos.
Solo	A Formação do solo		Representar por meio dos blocos de solo, rocha e minério como ocorre a formação solo. Além disso, é possível identificar os horizontes de um solo muito ou pouco desenvolvidos.
Vegetação	Os biomas da terra		Identificar e analisar os diferentes biomas apresentados no jogo, como: tundra, taiga, desertos, entre outros. Destacando suas características como cor do solo, vegetação, fauna, clima e relevo. Além disso, os estudantes podem representar, em escala micro, utilizando os elementos disponíveis no inventário do jogo, algum dos biomas do planeta terra que não foi identificado no jogo.

espaciais; e iii) a função inferencial, que responde às perguntas sobre função dessas estruturas, bem como sua evolução” (STRAFORINI, 2018, p. 181).



03 e 04 de setembro de 2024



Hidrografia	Bacias hidrográficas: elementos e tipos	EF06GE04: Descrever o ciclo da água, comparando o escoamento superficial no ambiente urbano e rural, reconhecendo os principais componentes da morfologia das bacias e das redes hidrográficas e a sua localização no modelado da superfície terrestre e da cobertura vegetal.	Os estudantes podem criar uma representação com a forma de uma bacia hidrográfica, destacando os diferentes tipos de bacias e os elementos que a compõem. Além disso, pode utilizar os rios do jogo numa dinâmica de identificação e análise das formas dos rios e a cobertura vegetal em suas margens.
Formas de uso do solo	Rotação de culturas	EF06GE10: Explicar as diferentes formas de uso do solo (rotação de terras, terraceamento, aterros etc.) e de apropriação dos recursos hídricos (sistema de irrigação, tratamento e redes de distribuição), bem como suas vantagens e desvantagens em diferentes épocas e lugares.	Os estudantes podem representar o funcionamento da rotação de culturas, destacando sua importância e quais plantas foram utilizadas e o porquê.
Orientação e localização	Orientação e localização no Espaço Geográfico	EF06GE08: Medir distâncias na superfície pelas escalas gráficas e numéricas dos mapas. EF06GE09: Elaborar modelos tridimensionais, blocos-diagramas e perfis topográficos e de vegetação, visando à representação de elementos e estruturas da superfície terrestre.	Utilizar o sistema de orientação do jogo em coordenadas X e Z, onde: eixo X – ao andar para esquerda ou direita a coordenada aumenta ou diminui, leste (positivo) ou oeste (negativo), ou seja, a longitude; eixo Z – ao andar para frente ou para trás a coordenada aumenta ou diminui, sul (positivo) ou norte (negativo), ou seja, a latitude. Juntamente com a posição do nascer ao pôr do sol, para trabalhar e construir noções de orientação, localização e representação do espaço geográfico.

Org. Emily K. P. Venâncio.

As atividades demonstradas no quadro anterior podem ser visualizadas nas figuras 5, 6 e 7 que representam a rotatividade de culturas plantadas na agricultura, as diferentes configurações espaciais das ocupações e dos relevos e o sistema de coordenadas.



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024

doi ISBN



Figura 5. Rotatividade de culturas. Org: Emily K. P. Venâncio.



Figura 6. Diferentes configurações espaciais das ocupações e dos relevos presentes no jogo. Org. Emily K. P. Venâncio. Fonte: Minecraft Wiki e Planet Minecraft.



Figura 7. Sistemas de coordenadas que aparecem no jogo. Fonte: Emily K. P. Venâncio.

Possibilidade de Estruturar as Aulas

- Aula de apresentação dos elementos conceituais e da realidade em escala macro.
- Pesquisa sobre os temas das aulas.
- Jogo com representação e interpretação.
- Associação e analogias às representações do livro, imagens/vídeos e o jogo.
- Atividade baseada na produção e apresentação de uma imagem (“frame”) do jogo que permite fazer a conexão entre a representação no jogo e a realidade.

As aulas: proposta para aprendizagem geográfica

A estratégia para a utilização do jogo incluiria tanto a parte expositiva, com a apresentação de conteúdo, quanto as atividades práticas. As diferentes espacialidades do jogo, contextualizadas através das aventuras do personagem principal, Steve, em sua jornada até o encerramento do mesmo, permitiriam explorar diversas representações presentes na realidade virtual.



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



A partir desse jogo é possível trabalhar a analogia entre representações visuais informacionais presentes no jogo ou construídas pelos estudantes com a realidade. Esse contexto denota para três pressupostos chaves: i) a geografia e suas formas de representação se fazem presentes no cotidiano “a geografia está em toda parte”¹³; ii) o jogo sempre tende a ter a representação de lugares e de paisagens existentes, claro que outros elementos são inseridos para animar a virtualidade e o praticante; iii) a transposição do real para o virtual e este para a realidade abre um caminho importante para abordar temas chaves da ciência geográfica no âmbito escolar.

Considerações finais

O texto apresentado corresponde a uma proposta de trabalhar o processo de aprendizagem geográfica por meio da relação do espaço real, vivido e percebido pelos estudantes com aquele que é representado em um jogo virtual. Essa relação permite a construção das representações e seus significados a partir das formas espaciais criadas.

A proposta apresentada teve como objeto o uso do *Minecraft*, pois este permite, de maneira lúdica e didática, ver e representar diferentes paisagens e cenários, facilitando a compreensão geográfica, por meio de uma prática espacial de significação¹⁴.

A proposta de construção da compreensão geográfica da sociedade deve partir de uma interpretação centrada de forma crítico-reflexiva, baseada na relação entre o espaço geográfico observado e o espaço representado. Isso amplia a aquisição e a mobilização de elementos conceituais por meio de princípios geográficos.

Enfim, menciona-se que os jogos eletrônicos, como este que foi apresentado, corresponde a uma proposta de construção dos conhecimentos geográficos que não se encaixa no padrão de um ambiente tradicional de ensino. O jogo possibilita romper com essa rigidez e formalidade do ambiente escolar.

¹³ A “geografia está em toda parte” (COSGROVE, 2012) no cotidiano da sociedade, sendo relevante para Baptista e Reis (2020) que “os educadores utilizem todo o potencial para fazer com que os discentes consigam perceber e compreender os conceitos também de forma lúdica”.

¹⁴ Ver Straforini (2018).



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



Referências

ALVARENGA, André Lima de. Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso em videogame. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
<https://drive.google.com/file/d/1HQbycj78eV2gSJZhHx1iuV0H2U0NJtc/view>

ARAUJO, Igor Gabriel Marques de. O ensino da geografia e os jogos eletrônicos: uma discussão teórica e prática. 2023. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

BAPTISTA, Leandro; REIS, Diego Geovan dos. Aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos no Ensino de Geografia: proposições para o jogo Red Dead Redemption 2. **Geografia (Londrina)** v. 29. n. 2. pp. 279 – 298, 2020.

BNCC. Base Nacional Comum Curricular. 2017.
http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192

CARNEIRO, Eduardo Lorini; BACKER, Luciana. A representação do espaço e da paisagem nas telas de videogame: possibilidades para o ensino de Geografia. *Geografares*, v. 27, 2018.

CAVALCANTI, L. de S. Concepções teórico-metodológicas e docência da Geografia no mundo contemporâneo. In: CAVALCANTI, L. de S. O ensino de Geografia na escola. Campinas: Papirus, 2012. pp.129-154.

COSGROVE, Denis. A Geografia está em todas as partes. Cultura e Simbolismo nas paisagens humanas. In: CORREA, Roberto Lobato. *Geografia Cultural: uma antologia*. RJL EDUERJ, 2012, pp. 219-237.

COPATTI, Carina. Pensamento pedagógico-geográfico e o ensino de geografia. *Signo Geográficos*, v. 2, 2020. pp. 01-20.

FROTA FILHO, Armando Brito da. Eu estava aqui o tempo todo e só você não viu: a geomorfologia no Minecraft como recurso no ensino básico. *GeoUERJ*, n.º 43, 2023, pp. 01-20.
https://www.researchgate.net/publication/370390638_Conceitos_e_principios_geograficos_os_elementos_teorico-metodologicos_para_o_Ensino_de_Geografia_na_Educacao_Basica



Amazonas: o agrário, o político e o urbano na contemporaneidade



Universidade Federal do
Amazonas

Departamento de
Geografia

Laboratório de Geografia
Humana

03 e 04 de setembro de 2024



LENCIONI, Sandra. Observações sobre o conceito de cidade e de urbano. **GeoUSP**, n.º 24, 2008, pp. 109-123.

SENA, Ítalo Sousa de; FONSECA, Bráulio Magalhães; ANDRADE, Bruno Amaral de.; MOURA, Ana Clara Mourão. Minecraft como ferramenta de visualização e interpretação da paisagem de interesse para a Geodiversidade de Minas Gerais - MG. *Revista de Geografia*, v. 35, n.º 4, 2018, pp. 120-130.

SILVA, Douglas Basilio da. Ensino de Geografia e jogos eletrônicos: análise de temas geográficos na escola básica. 2021. 93 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Instituto de Agronomia/Instituto Multidisciplinar, Departamento de Geografia, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica/Nova Iguaçu, RJ, 2021. <https://rima.ufrrj.br/jspui/bitstream/20.500.14407/13794/3/2021%20-%20Douglas%20Basilio%20da%20Silva.pdf>

STRAFORINI, Rafael. Ensinar geografia nas séries iniciais: o desafio da totalidade do mundo. Dissertação de Mestrado em Geografia, Unicamp, Campinas, 2001, 150f.

STRAFORINI, Rafael. O ensino de Geografia como prática espacial de significação. *Estudos Avançados*, v. 32, n.º 93, 2018, pp. 175-195.

doi 10.29327/amazonas-o-agrario-o-politico-e-o-urbano-na-contemporaneidade-467757.903758

ISBN 978-65-272-0652-1