



Geografia e dos conceitos que a compõe, por esse motivo estamos trabalhando com essa perspectiva, realizando atividades tanto na sala de aula quanto nas Unidades de Conservação, isso possibilita perceber a importância desse espaço tanto para a pesquisa, quanto para proporcionar uma (re)aproximação com a natureza. Assim, acreditamos que o desenvolvimento de atividades extramuros acadêmicos pode despertar uma consciência ambiental crítica e promover novas horizontes para a formação docente, desfazendo a visão dual entre sociedade e natureza.

### **Os jogos eletrônicos e os processos de ensino e aprendizagem de Geografia**

Eduardo Lorini Carneiro  
dudu.carneiro@gmail.com

Luciana Backes

Universidade La Salle

Os jogos eletrônicos estão presentes no cotidiano das sociedades, representando uma forma de exploração e interação com diferentes espaços por parte do jogador. Ao iniciar uma nova aventura, parte-se rumo a territórios muitas vezes desconhecidos por grande parte dos jogadores, desde desertos e montanhas até grandes centros urbanos e estações espaciais. Mesmo possuindo narrativas fictícias, muitos jogos buscam inspirações em espaços geográficos reais, levando o usuário a interagir com estes cenários, transformando a paisagem e construindo o conhecimento acerca desses espaços. Buscamos, assim, identificar elementos presentes em jogos eletrônicos que estejam em consonância com a Geografia, possibilitando novas formas de ensino e aprendizagem às quais professores e estudantes podem se apropriar para maior assimilação dos conhecimentos da disciplina. Evidenciamos a interação entre jogadores e espaço virtual como elemento primordial para a compreensão geográfica a partir de jogos eletrônicos. O ser humano não está apenas presente no espaço, ele participa na configuração do espaço transformando-o como a si mesmo a partir de sua realidade. Jogos que possuem tal característica, situado em mundos abertos dando mais liberdade e sensação de imersão ao jogador, potencializam esta construção de conhecimento. O processo de interação entre os jogadores e o jogo eletrônico se dá na utilização massiva de recursos cartográficos. Para além de apenas visualizar, o jogador precisa saber interpretar seus símbolos, legendas e demarcações de territórios. Assim, os mapas são utilizados para a conclusão de missões e elaboração de estratégias, dependendo da narrativa em questão. Ao estabelecer contato com representações cartográficas na sala de aula, o estudante que já é um jogador assimila sua utilização e funções, atribuindo significado ao conhecimento a partir de elementos do seu cotidiano. Como exemplo, citamos o título “Far Cry 4”, lançado pela Ubisoft em 2014, que leva o jogador às Cordilheiras do Himalaia em um país fictício chamado Kyrat, fortemente inspirado no Nepal. No decorrer da história, vivenciamos o cotidiano das populações locais, transitando por paisagens naturais, como as próprias montanhas e a vegetação que muda conforme a altitude dos cenários representados, e culturais, evidenciadas na ocupação humana nos vilarejos, fortalezas e templos budistas, por exemplo. Na medida em que avançamos ao alto das montanhas, novos desafios surgem para o jogador, como a necessidade de uso de máscara de oxigênio



para se adaptar aos efeitos da pressão atmosférica. Também citamos o jogo “Assassin’s Creed Origins”, lançado pela Ubisoft em 2017, na qual somos levados ao Egito da Era Ptolomaica. Em um grande mapa, percorremos desertos, oásis e regiões mais férteis no vale do Nilo, percebendo como as sociedades se adaptam nestes diferentes espaços além de interagir com locais inatingíveis em uma sala de aula, tais como as pirâmides, a esfinge e construções como anfiteatros e arenas de combate. Nestes exemplos, os mapas auxiliam os jogadores a compreender mais acerca dos espaços representados, associando-os com os conhecimentos construídos em aula. Os jogos eletrônicos, explorados na prática pedagógica, podem ser compreendidos como artefatos tecnológicos que potencializam a ação dos estudantes em processos de ensino para a construção de conhecimentos geográficos.