



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS MINECRAFT E SIMCITY NO ENSINO DE GEOGRAFIA FÍSICA

Leandro dos Santo Oliveira ^(a), Rosa Maria da Conceição dos Santos ^(b)

^(a)Graduando em Geografia, (UESPI), E-mail: leosantos1djdb@gmail.com

^(b)Graduada em Licenciatura plena em Geografia(UESPI), Email:
rosinhamarya@gmail.com

Eixo: METODOLOGIAS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA FISICA NO
AMBIENTE ESCOLAR

Resumo

Este resumo expandindo apresenta uma análise dos jogos digitais Minecraft e SimCity e seu potencial didático nas aulas de geografia física. O objetivo do trabalho é estudar os benefícios presentes na utilização destes jogos em sala de aula, compreender de que maneira os jogos digitais podem otimizar o ensino, avaliar suas funcionalidades geográficas, e evidenciar as vantagens do software para a construção da aprendizagem. Nesta perspectiva, o professor detém o papel de mediador durante o processo de ensino-aprendizagem, pois ele é a figura responsável para conduzir o ensino e deve-se utilizar de ferramentas que otimizem suas ações em sala de aula.

Palavras chave: Geografia física, Jogos digitais, Metodologia, Aprendizagem .



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

1. Introdução

Com a revolução tecnológica, as tecnologias da informação e computação passaram a desempenhar um papel cada vez mais frequente na vida das pessoas. Esta nova configuração global das sociedades também atinge os setores educacionais. Diante disto, os professores precisam apropriar-se destas ferramentas para otimizar o ensino em sala de aula. Nesta perspectiva, o presente trabalho surge em virtude da problemática; de que maneira os jogos digitais, Minecraft e Simcity, podem ser utilizados como aprimoramento no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia Física?

Portanto, o objetivo deste estudo é analisar os benefícios da utilização dos jogos digitais, Minecraft e Simcity como mecanismos pedagógicos para otimizar as aulas de Geografia Física. Por conseguinte, avaliar o potencial didático dos jogos mencionados, verificar as funcionalidades geográficas implícitas, e evidenciar as vantagens da utilização do software para construção da aprendizagem geográfica.

2. Materiais e métodos

Pra a realização desta pesquisa serão utilizados dois jogos digitais, tais como: Minecraft e SimCity que serão apresentados pelos alunos por meio de um software desenvolvido para computadores. O Minecraft é um jogo digital criado por Markus Notch Persson, foi lançado oficialmente em 2011, e está na categoria *sandbox*, ou seja, o jogador não tem a obrigação de seguir um roteiro pré-estabelecido. Portanto, a principal característica do jogo é o mapa aberto, onde o jogador pode explorar cinco tipos de bioma: floresta, deserto, amazônia, neve e pântano. Em 2013 o jogo recebeu uma versão educativa, o Minecraft.Edu.

Por outro lado, o SimCity consegue elucidar e simular inúmeros temas presentes no ensino da Geografia Física. Criado pelo designer de jogos Will Wright, sua primeira



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

versão foi lançada em 1989, depois do sucesso comercial o jogo ganhou diversas versões, porém sua essência de jogo com um estilo “livre” foi mantida.

Desta maneira, a pesquisa se caracterizará de natureza aplicada, pois objetiva produzir conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas. Abordagem qualitativa, pois envolverá a observação do fenômeno e o registro preciso e detalhado dos acontecimentos, com objetivo explicativo em que tem como função identificar os fatores que contribuem para a ocorrência do fenômeno. Os procedimentos metodológicos serão levantamento bibliográfico, um estudo de caso experimental, e a organização das informações.

3. Resultados e discussões

Com o desenvolvimento das tecnologias de informação e computação, TICs, e as consequentes transformações na sociedade, as escolas ganham novas atribuições e fazem com que os docentes tenham a necessidade de renovar suas práticas pedagógicas, com o objetivo de propiciar condições satisfatórias para a produção do conhecimento por parte dos educandos.

Neste sentido, os professores de Geografia precisam estar inteirados e fazer uso das novas tecnologias que “deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores.” (PCN’s 1998, p.27.):

Em virtude destes aspectos, vale observar que as TIC’s servem como instrumentos de apoio pedagógico nas aulas de Geografia, além disso a utilização de programas computacionais proporcionam aulas mais atrativas, didáticas e interativas, pois “As novas tecnologias da informação interferem na organização do trabalho e das ideias e, portanto, como professor, percebe-se claramente a necessidade de incorporá-las como ferramentas de trabalho.” (SOBRINHO, MANYARI 2011, p. 133).

Portanto, os jogos digitais além de ajudar na formação cognitiva dos estudantes, estimulam habilidades importante para a constituição dos saberes geográficos. Diante disto, é preciso que os professores tenham objetivos bem delimitados na perspectiva de



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

explorar e adaptar as situações cotidianas, os conceitos geográficos às atividades desenvolvidas durante a utilização dos softwares para que os educandos possam construir o conhecimento. Ademais:

“Cada jogo carrega em si um aprendizado intrínseco, sem o qual o jogador não seria capaz de avançar nas fases do jogo e chegar ao prêmio final. De forma análoga, assim deveria ser o processo educativo: cada aluno buscando conhecimento como um fim em si mesmo, de forma lúdica em permanente motivação (OLIVEIRA; NETO; TEIXEIRA, 2014).

Desse modo, para o docente, o uso dos softwares e jogos pode servir como instrumento de investigação, análise e construção de conhecimento. A utilização deste recurso como subsidio para as aulas de geografia física possibilita o educando aprender os conceitos geográficos de maneira mais lúdica e dinâmica.

As vantagens da utilização do Minecraft como instrumento de otimização nas aulas de geografia física estão na facilidade de operação do jogo e de sua abordagem geográfica implícita. Através do software, os alunos poderão ter maior contato com a geomorfologia, pois o jogo apresenta em sua dinâmica de paisagem diversas formas de relevos terrestres onde os jogadores poderão modelar e criar ambientes. Penhascos, montanhas, colinas, ravinas são gerados pelo próprio jogo.

Existem vários tipos de rochas que podem ser encontradas no jogo, entre elas as magmáticas, metamórficas e as sedimentares. Além disso, tem uma diversidade de mineiros como diamante, ouro e a prata. O jogo detém a possibilidade de configurar mapas através do Sistema Informacional Geográfico o GIS, que é possível recriar na simulação qualquer parte do planeta Terra.

Mares, rios e lagos também estão presente em abundancia, disto o professor poderá trabalhar conceitos da hidrografia, explicar como funciona a dinâmica hidrográfica de determinado lugar. Ademais, alguns aspectos como clima e tempo também podem ser discutidos através do Minecraft, como a questão da identificação dos climas. Como o jogo



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

possibilita o indivíduo explorar o ambiente (mundo) livremente, é possível também o estudo do espaço geográfico e de suas transformações que vão acontecendo no decorrer da partida.

Através do jogo Simcity, é possível ter contato com diversos aspectos da Geografia Física, como o objetivo principal da simulação é construir uma cidade, os jogadores precisam traçar estratégias que levem em consideração os aspectos geomorfológicos da paisagem. O jogador pode construir o seu território com montanhas, planícies, praias, florestas, rios, lagos etc.

4.Considerações finais

Em uma sociedade onde a tecnologia é inerente às mais diversas atividades humanas, é preciso repensar a sua utilidade na educação. Inquestionavelmente, as tecnologias facilitam a busca por informações mais atualizadas, e as difunde com igual facilidade. Portanto, faz-se necessário discutir de que maneira os professores podem apropriar-se destas para otimizar o ensino em sala de aula.

Nesta perspectiva, o papel do professor é o de mediador do conhecimento, ele deve coordenar as atividades produzidas em sala de aula. Os jogos digitais, Minecraft e SimCity, podem criar a possibilidade de o educando visualizar geograficamente os mais diversos processos e acontecimentos.

Portanto, estes dois softwares apresentam-se ao docente como ferramentas de otimização no ensino da Geografia Física, em que seu potencial didático está inserido na capacidade de auxiliar os alunos durante o processo de construção do conhecimento. Entretanto, é exigido do professor uma abordagem mais profunda, e uma discussão mais ampla em quais elementos deverão ser incorporados no contexto do objetivo proposto para o aprendizado.



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

Referências Bibliográficas

OLIVEIRA, A.; NETO, C. S. S.; TEIXEIRA, M. M. Um ambiente de autoria de jogos sérios pelo usuário final aplicados a educação. In: **III Congresso Brasileiro de Informática na Educação, XXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. [S.l.: s.n.], 2014.

Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Geografia/ Secretaria de Educação Fundamental**. Brasil. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

SOBRINHO, F. L. A. MANYARI, W.V; **Formação docente e o uso de novas tecnologias em sala de aula: a experiência do ensino da cartografia através do Google Earth**. Universidade de Brasília, Decanato de Ensino de Graduação, 2011.