



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

## **AS FORMAS DE RELEVO: O JOGO ELETRÔNICO COMO RECURSO DIDÁTICO**

Jonas Herisson Santos de Melo <sup>(a)</sup>, Kinsey Santos Pinto <sup>(b)</sup> Maria Simone Silva Santos <sup>(c)</sup> Mariana Dos Santos Costa Araújo <sup>(d)</sup>

<sup>(a)</sup> Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente, (IGDEMA), Universidade Federal de Alagoas (UFAL) jonas.herisson@igdema.ufal.br

<sup>(b)</sup> Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente, (IGDEMA), Universidade Federal de Alagoas (UFAL) kinseyp@gmail.com

<sup>(c)</sup> Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente, (IGDEMA), Universidade Federal de Alagoas (UFAL) simone.mary70@gmail.com

<sup>(d)</sup> Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente, (IGDEMA), Universidade Federal de Alagoas (UFAL) marianamarisca@hotmail.com

### **Eixo: Ensino da Geografia Física**

#### **Resumo**

Os jogos eletrônicos possuem uma dinâmica dentro da construção do aprendizado, podendo ser utilizado de diversas maneiras, para realização de atividades que levam a compreensão de determinado tema, o presente trabalho apresenta uma leitura sobre o aprendizado das formas de relevo, fazendo uso de um jogo eletrônico como instrumento de aprendizagem de tais formas, através de observações das representações gráficas construídas pelo jogo.

**Palavras chave:** Ensino da Geografia; Jogos Eletrônicos; geomorfologia.

### **1. Introdução**

Falar em jogos eletrônicos como recurso didático é buscar maneiras que auxiliem o professor na ministração das suas aulas ao tempo em que se almeja que o conteúdo seja trabalhado de maneira mais dinâmica e significativa.

Os recursos didáticos nas aulas de Geografia podem ser trabalhados como instrumentos facilitadores para o ensino das formas de relevo. Através dos jogos



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

eletrônicos o aluno poderá construir conhecimento por meio do lúdico e da interatividade que os recursos proporcionam.

O aluno está cercado de tecnologia e vivendo em um mundo onde a informação é instrumento pelo qual move a sociedade, nesse contexto entra a escola, que deverá (re) pensar qual o seu papel na formação deste aluno e buscar inovações que contribuam e auxiliem na construção do conhecimento. Ao mesmo tempo se manter enquanto essência onde a lousa e o giz não perderão significado com utilização de outros instrumentos em sala de aula. Os jogos eletrônicos devem ser vistos como complemento do que chamamos de “ensino tradicional” onde o professor tem como instrumentos principais a lousa e o giz.

Podemos inserir as tecnologias no ensino da Geografia como um recurso didático. De acordo com Souza (2007, p. 111), “recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos”. Já para Costoldi e Polinarski (2009, p. 2), “os recursos didáticos são de fundamental importância no processo de desenvolvimento cognitivo do aluno”.

## **2. Materiais e métodos**

Os materiais e métodos aplicados para a construção da atividade apresentada dentro deste trabalho basearam-se na utilização do jogo eletrônico denominado Minecraft, que pode ser jogado em computadores, tablet's ou aparelhos celulares, desta forma englobando todos os alunos inclusive aqueles que não teriam acesso a computadores, tendo em vista que a utilização de aparelhos celulares e tablet's vêm crescendo a cada ano. Elaboração de uma oficina feita a partir de uma atividade realizada pelo Laboratório de Educação Geográfica de Alagoas (LEGAL), pertencente ao Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente (IGDEMA) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), na Escola Estadual Onélia Campelo, no mês de agosto de 2018, na turma com alunos da turma de primeiro ano do ensino médio, apresentando as principais formas de relevo e colocada em prática como avaliação contínua com a inserção do jogo eletrônico Minecraft para assimilação dos



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

conceitos estudados/vistos em sala de aula e identificando os elementos de forma de relevo presentes no jogo.

### 3. Resultados e discussões

A necessidade de uma abordagem do relevo no ensino mais próxima da realidade cotidiana do aluno, para que ele mesmo construa suas conceituações e assinale esse conteúdo na construção de seu conhecimento. (Mendonça, 2010, p.18).

No desenvolvimento da presente atividade, foram observadas, as relações entre a percepção dos alunos com relação às formas que o jogo apresenta com representações gráficas (Figuras 1 e 2) que desta forma podem ser associadas às reais formas de relevo apresentadas aos alunos, através da oficina.



Figura 1 – Representação gráfica de uma paisagem, contendo unidades de relevo, dentro do jogo eletrônico Minecraft.

Através das atividades expositivas sobre o conteúdo geográfico das formas de relevo, os alunos puderam observar e identificar por meio do jogo eletrônico Minecraft, todas as



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

formas de relevo representadas no jogo, e conseguiram construir seu conhecimento nas relações inseridas na atividade, por meio do lúdico e da interatividade proporcionada pelos estagiários responsáveis pela oficina.



Figura 2 - Imagem de representação de relevo, do jogo eletrônico Minecraft.

O aprendizado que é construído em interação com jogos eletrônicos não é mera repetição mecânica das situações vivenciadas, mas uma resignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos desses jogos mediante seus modelos de aprendizagem construídos ao longo de sua estruturação como sujeitos. (Alves, 2005).

#### **4. Considerações Finais**

Foi possível observar através da oficina, como se dar o uso dos jogos eletrônicos no ensino de Geografia e quais seus desafios. Porque e como os professores podem fazer uso de tal instrumento e qual o resultado do uso deles no processo de ensino-aprendizagem e na construção de conhecimento do aluno da rede pública estadual do município de Maceió, Alagoas. Como se dar a relação professor-aluno e como ocorre a reflexão do aluno por meio do pensamento crítico desenvolvido nas aulas de Geografia através da dinamicidade e da inovação tecnológica que traz esses recursos didáticos.



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

Ficou claro que apesar de estarmos situados num mundo globalizado e inovador, a utilização desses jogos como recursos de aprendizagem, não roubam e/ou substituem o material teórico, mas os auxiliam e podem complementar no processo de formação dos alunos do ensino fundamental e médio.

### **5. Referências Bibliográficas**

ALVES, L. Game Over: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005. 255p.

COSTOLDI, Rafael; POLINARSKI, Celso Aparecido. **Utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem.** I Simpósio Internacional de Ensino e Tecnologia. 2009.

MENDONÇA, F. F. R. **Ensino-Aprendizagem do relevo: Uma avaliação sobre o uso de mapas e maquetes no 6º ano do ensino fundamental em escolas de escolas de Itauçu/go.** 2010.

SOUZA, S. E. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar.** In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. Arq Mudi. 2007.