



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO (CEDUC)
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

HELLEN DA COSTA OLIVEIRA

**JOGOS ELETRÔNICOS E AS CATEGORIAS DE ANÁLISE GEOGRÁFICAS: UMA
PERSPECTIVA FAR CRY 4, TOMANDO COMO REFERÊNCIA AS AULAS DE
GEOGRAFIA DO PROENEM/UEPB**

CAMPINA GRANDE

2023

HELLEN DA COSTA OLIVEIRA

**JOGOS ELETRÔNICOS E AS CATEGORIAS DE ANÁLISE GEOGRÁFICAS: UMA
PERSPECTIVA FAR CRY 4, TOMANDO COMO REFERÊNCIA AS AULAS DE
GEOGRAFIA DO PROENEM/UEPB**

Trabalho de conclusão de curso, na modalidade artigo, apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de licenciatura em geografia.

Área de concentração: Ensino

Orientador: Prof.^a Dra. Josandra Araújo Barreto de Melo.

**CAMPINA GRANDE
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

O48j Oliveira, Hellen da Costa.

Jogos eletrônicos e as categorias de análise geográficas [manuscrito] : uma perspectiva Far cry 4, tomando como referência as aulas de geografia do Proenem/UEPB / Hellen da Costa Oliveira. - 2023.

38 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2024.

"Orientação : Profa. Dra. Josandra Araújo Barreto de Melo , Coordenação do Curso de Geografia - CEDUC. "

1. Categorias geográficas. 2. Jogos eletrônicos. 3. Ensino de geografia. I. Título

21. ed. CDD 372.89

HELLEN DA COSTA OLIVEIRA

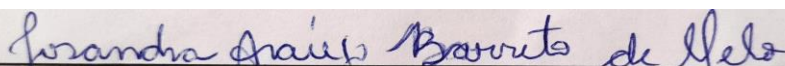
JOGOS ELETRÔNICOS E AS CATEGORIAS DE ANÁLISE GEOGRÁFICAS: UMA
PERSPECTIVA FAR CRY 4, TOMANDO COMO REFERÊNCIA AS AULAS DE
GEOGRAFIA DO PROENEM/UEPB

Trabalho de conclusão de curso, na modalidade artigo, apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de licenciatura em geografia.

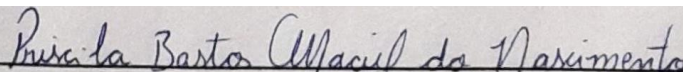
Área de concentração: Ensino

Aprovada em: 01 / 12 / 2023.

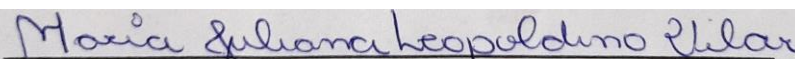
BANCA EXAMINADORA



Prof.^a. Dra. Josandra Araújo Barreto de Melo - (DG) - Orientadora
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.^a. Dra. Priscila Bastos Maciel do Nascimento - (DG) - Examinadora
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.^a. Ma. Maria Juliana Leopoldino Vilar - (DG) - Examinadora
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho de pesquisa aos meus pais. Os dois maiores incentivadores das realizações dos meus sonhos. Muito obrigada.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me permitir ultrapassar os obstáculos encontrados ao longo do caminho.

Aos meus pais, Maria Aparecida da Costa Oliveira e José Jaelson de Azevedo Oliveira, que sempre estiveram presentes, com incentivo e apoio incondicional durante essa trajetória.

A minha Irmã, Emilly da Costa Oliveira, por se fazer presente com todo o apoio e ajuda.

Aos meus primos, Ianka Oliveira e Thomas Araújo, pelo companheirismo durante os anos de convivência, que compartilhamos morando juntos.

A professora, Josandra Araújo Barreto de Melo, pela ajuda e paciência, durante a realização deste trabalho, por sempre me incentivar e acreditar no meu potencial, contribuindo com os ensinamentos, guiando meu aprendizado durante esse período de formação. Obrigada por me manter motivada durante todo o processo.

A todos que aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste trabalho.

Aos meus colegas de curso, que durante os últimos anos convivi, com companheirismo e amizade, trocando experiência e crescendo juntos.

Também agradeço a Universidade estadual da Paraíba e a todos os professores que se fizeram presentes, pelo comprometimento e qualidade no ensino.

"O principal objetivo da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram"
(Jean Piaget)

RESUMO

Esta pesquisa apresenta a proposta de aula utilizando dos jogos eletrônicos como linguagem de ensino. Tendo como objetivo analisar como se deu a utilização do jogo *Far Cry 4* em turmas do PROENEM/UEPB. A pesquisa realizada apresenta caráter qualitativo. Foi utilizado o jogo *Far Cry 4*, como recurso didático para ministrar o conteúdo sobre as categorias de análise da geografia, por meio do auxílio da sequência didática, como parte da vasta grade de conteúdos que a geografia abarca. Após esta análise foi possível identificar a importância do conteúdo para, correlacioná-lo com os seguintes, percebendo o maior interesse por parte dos alunos, quando utilizamos recursos tecnológicos mais atuais. Verificou-se que os estudantes estão mais empolgados com as atividades tecnológicas atuais, sendo para lazer ou como ferramenta de estudo. Destaca-se a importância de uso das novas tecnologias em prol da expansão da prática de ensino do professor, todavia é preciso destacar que existem diversas linguagens de ensino que devemos aplicar nas aulas de acordo com o perfil de cada turma, expandindo nossas ferramentas de ensino com diferentes linguagens de ensino.

Palavras-chave: Categorias geográficas; Jogos eletrônicos; Ensino.

ABSTRACT

This research presents the proposal of a class using electronic games as a teaching language. The objective of this study was to analyze how the game Far Cry 4 was used in PROENEM/UEPB classes. The research carried out is qualitative. The game Far Cry 4 was used as a didactic resource to teach the content on the categories of geography analysis, through the aid of the didactic sequence, as part of the vast grid of contents that geography encompasses. After this analysis, it was possible to identify the importance of the content in order to correlate it with the following, perceiving the greater interest on the part of the students when we use the most current technological resources. It was found that students are more excited about current technological activities, whether for leisure or as a study tool. The importance of using new technologies for the expansion of the teacher's teaching practice is highlighted, however, it is necessary to highlight that there are several teaching languages that we must apply in classes according to the profile of each class, expanding our teaching tools with different didactic resources.

Keywords: Geographic categories; Electronic games.; Teaching.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	METODOLOGIA.....	13
2.1	Caracterização do público alvo da pesquisa	13
2.2	Métodos e técnicas de pesquisa.....	13
3	REFERENCIAL TEÓRICO.....	19
3.1.	Panorama do ensino de Geografia na atualidade.....	19
3.2.	Os jogos enquanto linguagem no ensino de Geografia	22
3.3.	Abordagem das categorias geográficas e articulação com a interface do jogo <i>Far Cry 4</i>.....	25
3.4.	O <i>Far Cry 4</i> e o estudo das categorias geográficas no âmbito das atividades do Pró-Enem/UEPB.....	29
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
	REFERÊNCIAS.....	37

1 INTRODUÇÃO

A Geografia enquanto componente curricular, há algum tempo, vem perdendo importância no contexto das disciplinas escolares, tendo em vista o grande descaso que esse componente vem sofrendo no Brasil, sobretudo a partir da Reforma do Ensino Médio. Podemos observar que, para muitos, não se atribui ao componente uma “importância prática”, fazendo com que os seus conteúdos fiquem restritos apenas ao interior da escola. Assim, é importante mostrar o quanto a Geografia está relacionada ao cotidiano, a exemplo do seu potencial de analisar as inovações tecnológicas sobre o espaço, cada vez mais interligado pela globalização.

Tendo em vista a crescente onda tecnológica que o mundo apresenta, desde a invenção do ENIAC, primeiro computador em 1946 (MORENO, 2010) e seu constante desenvolvimento, não demorou muito para a criação de jogos eletrônicos e, com o passar do tempo, esses jogos foram se tornando cada vez mais famosos e consumidos, ganhando espaço na sociedade, apresentando-se como forma de lazer apreciada, principalmente, por jovens e adultos.

Portanto, perceber a Geografia nessa atividade cada vez mais popular é, de fato, positivo para acrescentar visibilidade a disciplina demonstrando, assim, que ela vai muito além da percepção popular de disciplina vista, como pouco importante. Vemos que a Geografia está presente nesses jogos, desde conceitos básicos à concepções da história para que, assim, os jogadores percebam-na como importante para entender fenômenos da sociedade em geral. Como bem aponta Moreira (1982), a Geografia é uma “realidade objetiva. Trata-se de um saber vivido e aprendido pela própria vivência” (1982, p. 57-58). Portanto, percebemos por meio dos jogos que essas experiências visuais podem vir a ter uma contribuição importante para a questão da sua percepção como sendo um componente relevante. Então, associando os jogos eletrônicos a Geografia escolar, é possível obter grande contribuição para a questão de ensino-aprendizagem.

Pensando no ensino de Geografia no âmbito das atividades desenvolvidas para jovens do ensino médio no Brasil, se faz relevante a compreensão do conteúdo de categorias geográficas como conteúdo base para compreensão da Geografia, norteando todo o conteúdo curricular e que em sua forma traz a Geografia para determinados objetos de estudo, embora se verifique o déficit que os alunos acabam apresentando quando avançam para o ensino médio, relacionado às categorias.

Assim, é importante buscar maneiras de reparar essa lacuna no ensino, seguindo a lógica de aguçar a importância do conteúdo, não só para a Geografia escolar, mas para entendermos nossa relação com o mundo. Desse modo, com o avanço tecnológico que continuamente enfrentamos e as novas tecnologias que estão sempre em desenvolvimento, os jogos vêm perdendo o seu caráter de atividade repulsiva que, apesar do sucesso desde a criação, por muito tempo, são submetidos a subjuíamentos, sendo taxados apenas como mais uma atividade viciante, que nada tem para oferecer e agregar, apenas instigando a violência, ou mesmo, a ociosidade.

Porém, a articulação social hoje não permite esse tipo de preconceito, apesar de ainda ser muito comum, pois a grande parte da população tem acesso a jogos eletrônicos, isso é algo quase inevitável. Esse dado pode ser analisado a partir de uma pesquisa realizada pela CNN Brasil em 2022, em que foi comprovado que: “O número de brasileiros que se divertem através dos jogos eletrônicos continua crescendo e, neste ano, o país atingiu a marca de 74,5% de sua população, que diz jogar games. Isso significa que três em cada quatro pessoas no Brasil usam celulares, videogames ou computadores para jogar” (CNN,2022). Sendo assim, como foi exposto anteriormente, a geografia pode vir a ganhar muito sendo associada a essa tecnologia, tão difundida globalmente.

Portanto, por meio da pesquisa, se busca mostrar que a Geografia não é “chata” e, muito menos obsoleta, que é uma ciência atual, que se adapta de acordo com as transformações que a sociedade passa, estando presente em diversas áreas e com diferentes aspectos, justamente por ser amplamente associada às outras áreas do conhecimento. Sendo assim, acompanhando o avanço da tecnologia, desde a criação do computador, a Geografia vem sendo base de muitos processos de desenvolvimento de produtos eletrônicos/digitais, como é o caso do uso do SIG (Sistema de Informação Geográfica). E essa contribuição dos seus conceitos básicos para essas atividades, por vezes passa despercebida, do ponto de vista de contribuição prática as atividades tecnológicas. Por meio da análise do jogo *Far Cry 4*, será possível mostrar que a Geografia está integrada em jogos eletrônicos, que atualmente é um mercado altamente moderno e atraente para o público jovem e adultos e crescendo, cada vez mais.

Assim, será possível demonstrar de forma prática, por meio dos aspectos demonstrados e analisados dentro do jogo, que é possível relacionar o conteúdo das

categorias geográficas com o jogo, reforçando a importância da Geografia que, cada vez mais, deve se desenvolver e ser reconhecida pela sociedade de modo geral.

O ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), exame este que possibilita a entrada de estudantes de todo o Brasil em universidades públicas e privadas, apresenta um caráter tão rigoroso e exaustivo para esses estudantes que buscam seu ingresso no ensino superior, tendo em vista a gama de assuntos explorados (a grande quantidade de competências que os vestibulandos tem que dominar), sobretudo por se tratar de uma prova extensa, com todas as disciplinas no currículo comum curricular do ensino médio.

Pensando em possibilitar a melhor preparação desses estudantes para essa etapa definitiva em suas vidas, a Universidade Estadual da Paraíba oferta anualmente, desde 2005, o cursinho preparatório para o ENEM, intitulado, PROENEM, oferecido para estudantes de baixa renda, que concluíram ou estão cursando o terceiro ano do ensino médio em escolas públicas do estado da Paraíba.

Portanto, diante dos diversos desafios que esses estudantes passam em busca da tão esperada aprovação em uma Universidade, porque não tornar alguns assuntos da Geografia mais leves, mais lúdicos; considerando o empenho exaustivo durante a preparação desses estudantes? Assim, com a utilização/associação do jogo *Far Cry 4*, para o ensino das categorias geográficas, espera-se ser possível o ensino com ludicidade, em que os estudantes poderão associar o assunto com o jogo e, assim, prosperar no que compete a questão do ensino-aprendizagem, visto que um conteúdo complexo e extenso, com o auxílio do jogo, torne-se melhor compreendido pelos alunos.

Assim, o presente artigo objetiva analisar como se deu a utilização do jogo *Far Cry 4* em turmas do PRÓENEM/UEPB, e a eficácia da utilização do jogo na aprendizagem das categorias de análise geográficas, tomando como referência a Geografia de preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio promovida pelo PRÓENEM/UEPB. Adicionalmente, por meio da descrição da composição gráfica do jogo, analisar o local real em que ele se desenvolve e comparar a paisagem criada na sua interface com a real, relacionando o ambiente do jogo com as categorias da Geografia; e, por fim, analisar o potencial de aprendizagem a partir da utilização do jogo nas aulas de Geografia do PRÓENEM, destacando a importância deste componente curricular nas atividades tecnológicas da atualidade.

Partindo do que foi apresentado, a pesquisa tentará responder o seguinte problema: Como é possível associar os conteúdos da Geografia com os jogos eletrônicos, tornando o ensino dos conteúdos atrativo e significativo?

Diante do exposto, se faz necessário pensar em como podemos tornar a Geografia uma ciência atual, ligada as atividades tecnológicas, associando a sua prática de ensino para que, assim, se perceba a magnitude dessa ciência multidisciplinar, bastante menosprezada no momento atual em que a sociedade se encontra.

2 METODOLOGIA

2.1 Caracterização do público alvo da pesquisa

Por se tratar de uma pesquisa voltada para a educação e o seu aprimoramento a partir do melhor aproveitamento das novas tecnologias e *hobbies* atuais dos alunos, este estudo busca alcançar professores veteranos e em formação, mostrando como é possível o uso desses jogos, presentes em nosso cotidiano.

O projeto foi realizado no âmbito das atividades realizadas no Pró-Enem, cursinho preparatório para o Exame Nacional do Ensino Médio, realizado a partir da ação extensionista da UEPB, oferecido pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEX). O cursinho é oferecido gratuitamente para alunos de baixa renda, que estudam ou estudaram em escolas da rede pública da cidade de Campina Grande e municípios vizinhos, egressos ou concluintes. As aulas do curso, são realizadas durante a semana, nas terças, quartas, quintas-feiras e sábados.

Caracterizando as turmas de atuação no projeto, foram duas, estas em que ministrava aulas as quartas-feiras, divididas em função da opção dos alunos pelo idioma estrangeiro na prova do ENEM. Sendo uma turma em que os alunos optaram pelo inglês e outra em que escolheram a língua espanhola, enquanto segunda língua.

Nas duas turmas os alunos tem faixa etária com muita variação. Além disso, por acontecer grande rotatividade de alunos durante o período, torna difícil determinar a quantidade exata de alunos em cada turma e até mesmo de alunos atendidos pelo programa, mas o que podemos trazer como dados é que mais de 300 alunos realizaram a inscrição para a frequentar as aulas do Pró-Enem e que, em cada turma tem, em média 25 alunos frequentando.

Pela sua natureza filantrópica, o Pró-Enem se torna uma ação importante desenvolvida pela UEPB, visto o seu caráter social, beneficiando estudantes que anseiam pela aprovação e ingresso no ensino superior, por vezes sendo a única opção de acréscimo de conhecimento.

2.2 Métodos e técnicas de pesquisa

Para a elaboração desta pesquisa foram utilizadas as técnicas da pesquisa colaborativa, que permitirá analisar como a utilização do jogo nas aulas de Geografia para ministrar o conteúdo das categorias geográficas irá contribuir para a sua melhor compreensão.


Para Desgagné (2007, p.10), o método colaborativo referente a posição epistemológica da pesquisa colaborativa, “[...] o ponto de vista do docente e a sua compreensão acerca de uma situação prática a ser explorada no primeiro plano da démarche de investigação”, de acordo com a perspectiva de "um projeto de aperfeiçoamento para os docentes que desejarem questionar ou explorar um aspecto de sua prática profissional" (DESGAGNÉ,2007, p.15). Desse modo, se aplica a pesquisa colaborativa visto a dualidade que esse método proporciona, aproximando a pesquisa com a prática profissional, contribuindo com a formação aperfeiçoada da prática docente.

Referente a abordagem da pesquisa, este estudo se caracteriza sendo qualitativo. Para Oliveira (2017), com a pesquisa qualitativa: “busca-se descrever a complexidade de uma hipótese ou problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos experimentados por grupos sociais, apresentar contribuições no processo de mudança, criação ou formação de opiniões de determinado grupo permitir, em maior grau de profundidade, a interpretação das particularidades dos comprometimentos ou atitudes dos indivíduos” (p. 117). A pesquisa se torna qualitativa, pois tem seu foco em analisar como os conceitos básicos da Geografia presentes nos jogos eletrônicos utilizados no ensino irão proporcionar uma visão diferente do ensino da Geografia e como esses conteúdos associados ao jogo podem ser melhor assimilados pelos estudantes, proporcionando uma análise comparativa, de acordo com a prática de ensino, entre o uso ou o não uso do jogo.


O método utilizado foi o Hipotético-Dedutivo. De acordo com Cruz e Ribeiro (2003, p.50): “é o método que se inicia por uma percepção de uma lacuna nos conhecimentos, acerca de qual fórmula hipóteses e, pelo processo de inferência dedutiva, testa a predição da ocorrência de fenômenos abrangidos pela hipótese”.

Referente as técnicas, foi desenvolvida uma sequência didática (Figuras 1, 2 e 3) para melhor organizar e estruturar a pesquisa, sendo definida como “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos, tanto pelo professor quanto pelos alunos” (ZABALA, 1998, p. 18).

Figura 1 - Habilidades exploradas nos conteúdos explanados através de sequência didática desenvolvida para trabalhar com o jogo Far Cry 4.



PRÓ-ENEM
Curso preparatório para o Enem



UEPB
Universidade
Estadual da Paraíba

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

DISCIPLINA: GEOGRAFIA
PROFESSORA: HELLEN OLIVEIRA

TURMAS: ENEM (ensino Médio) / Turma 1- Espanhol; Turma 2 – Inglês

TEMA: As categorias de análise da geografia, no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), definição, análise e discussões.

CONTEÚDO TRABALHADO: Categorias de análise da geografia

HABILIDADES

- **(EM13CHS206)** Compreender e aplicar os princípios de localização, distribuição, ordem, extensão, conexão, entre outros, relacionados com o raciocínio geográfico, na análise da ocupação humana e da produção do espaço em diferentes tempos.

- **(EM13CHS106)** Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e de diferentes gêneros textuais e as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

TEMPO: 2 aulas com duração de 50 minutos cada.

Fonte: Hellen Oliveira, 2023

Figura 2 – Sequência didática (aula 1)**AULA 1****Introdução**

O tema da aula será apresentado, brevemente, e na sequência com fins de sondagem da turma a cerca do que eles se lembram sobre o assunto de forma dialogada, e induzindo a participação dos mesmos, será levantado questionamentos sobre a definição de cada um dos conceitos geográfico, que serão trabalhados em seguida (Espaço geográfico, Paisagem, Território, Região e Lugar)

Desenvolvimento

Na sequência, após a parte introdutória, com a participação dos alunos, por meio da apresentação de slides, o conteúdo será aprofundado e desenvolvido, de forma expositiva e dialogada com os alunos, seguindo cada um dos conceitos, uma questão do ENEM, será respondida, para que se entenda como o conteúdo será cobrado na prova.

Conclusão

Finalizando a aula, os alunos serão informados, como irá funcionar a aula da semana posterior, em que será apresentado para os mesmos, o jogo eletrônico Far Cry 4.

Figura 3 – Sequência didática (aula 2)**AULA 2****Introdução**

Seguindo o plano, destacado na aula anterior, a aula irá se iniciar, com a apresentação do jogo Far Cry 4, e o objetivo de trazê-lo para sala de aula. Dando continuidade, será levantado questionamentos sobre como a geografia está presente nesses jogos mais atuais, com o objetivo, que eles mesmo percebam essa ligação.

Desenvolvimento

Assim como foi realizada a primeira aula, sobre o tema, os conceitos geográficos serão apresentados, por meio de slides, porém agora relacionado com o jogo, com uma variedade de exemplos que podemos encontrar dentro do Far Cry 4, sobre cada uma das categorias geográficas.

Conclusão

A aula será concluída com questões do ENEM, sobre o tema (uma questão para cada uma das categorias). E finalizando a sequência didática proposta, será indicado para aprofundamento no estudo do tema o documentário sobre a criação do jogo.

AVALIAÇÃO

Com fins avaliativos de desempenho, será entregue aos alunos uma lista de questões, presentes nas edições anteriores do exame, onde eles resolverão em casa, e trarão para a discussão em sala.

- ✓ Com a metodologia, de apresentação de slides, nas duas aulas, porém com a mudança de perspectiva, será possível compreender se de fato, o acréscimo de novas tecnologias a prática de ensino, acrescenta significado mais perceptível em conteúdos mais conceituais, como o conteúdo abordado nessa sequência didática.

Fonte: Hellen Oliveira, 2023

Quanto aos procedimentos, os instrumentos de coleta de dados utilizados no projeto foram: pesquisa bibliográfica, pesquisa eletrônica, observação e análise da

sequência didática. A pesquisa eletrônica “É constituída por informações extraídas de endereços eletrônicos, disponibilizados em *home pages* e *sites*, a partir de livros, folhetos, manuais, guias, artigos de revistas, artigos de jornais, etc.” (GERHARDT, et. Al, p.71).

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. Panorama do ensino de Geografia na atualidade

As metodologias de se ensinar Geografia vem passando por muitas mudanças, de acordo com a necessidade da sociedade de explicar fenômenos ligados a vida social e sua evolução no contexto espacial e temporal. A esse respeito, convém mencionar:

[...] a metodologia usada, atualmente, para aplicar os conteúdos em sala de aula tem passado por diversas mudanças, pois antigamente quando se falava em Geografia pensava-se logo nos mapas, nos rios, nas denominações de capitais, estados, governantes, nas áreas territoriais e altitudes, sendo que todos esses itens eram trabalhados de maneira descritiva, onde tudo era decorado. Hoje, compreende-se que memorizar conteúdo para reproduzi-los fielmente logo em seguida, é uma atitude totalmente insuficiente para ampliar-se o conhecimento (AMORIM, 2009, p. 04).

Verifica-se, pois, que há um destaque para ressaltar a importância da Geografia para a sociedade, fugindo da perspectiva apenas de matéria escolar, sem importância prática.

No entanto, essa perspectiva evolutiva das metodologias vem tendo que conviver com mudanças curriculares que diminuiriam a carga horária de alguns componentes da escola básica, dentre eles a Geografia. As aulas desse componente atualmente no Brasil, como também de todas as disciplinas da área humanística do currículo escolar, vêm sofrendo uma perda de carga horária, passando de três horas semanais para apenas uma hora/aula. Assim, com pouco tempo e turmas superlotadas de alunos, para suprir a necessidade de abordar conteúdos que servirão para formação cidadã, os professores tem que se reinventar, procurar várias linguagens e metodologias diferentes, a fim de tornar as aulas mais dinâmicas.

Sem essa diversidade de metodologias de ensino, observaremos cada vez mais o que Cristiane e Edileuza, bem apontam: [...] a aula baseada apenas na exposição e na memorização de conteúdos por parte do professor é cansativa, podendo ocasionar desinteresse e abandono da escola por parte dos alunos. (CARDOSO; QUEIROZ, 2016, p.1)

De acordo com a reflexão, podemos destacar que essa é a triste realidade do ensino nas escolas da rede pública do país. Cada vez mais, um ensino pensado na empregabilidade rápida, voltado para formações técnicas, transformando as ciências humanas cada vez mais insignificantes para esse propósito, visto o caráter crítico que estas ganharam ao longo dos anos, conforme aduz a literatura:

[...] ofertando aos discentes uma formação crítica, que os levem a analisar a sociedade com seus problemas sócio-políticos. Para assim, poderem reivindicar por transformações. Pelo estabelecimento de leis que garantam seus direitos, leis que criadas sejam postas em prática, caso não bastante comum no regime social da atualidade, pois numa sociedade classista não é fácil informar aos alunos sobre a sociedade existente e que deveria existir. (PARENTE, 2011, p. 8).

A Geografia é capaz de moldar as variadas faces da sociedade, não podendo cair na obsolescência, de acordo com as novas “regras” impostas pelo modelo econômico neoliberal, cujas estratégias não permitem a formação cidadã, tornado os alunos, assim como os professores, reféns de um sistema de ensino falho. “Grandes poderes trazem, grandes responsabilidades” (STAN LEE, 1962, p.12), com a grandeza da Geografia, vem a responsabilidade dos professores com a formação de seus alunos, assim:

O ensino de Geografia deve se desenvolver impulsionado pela sensibilidade e pela urgência de aliar o conhecimento científico e tecnológico a uma nova perspectiva de produção material da vida, pautado no respeito aos seres humanos e à natureza, e principalmente, vinculado a vivência dos estudantes e seu entorno. Para tanto, consideram-se, de grande importância, os processos formativos docentes numa vertente crítica, transformadora e emancipatória, a fim de que possa instrumentalizar os professores a atuarem com o foco na cidadania e na problematização deste modelo de sociedade. (CARDOSO; QUEIROZ, 2016, p.12).

Portanto, a Geografia enquanto um dos instrumentos de formação cidadã, precisa de visão crítica dos professores, além de estratégias que motivem os estudantes a compreender melhor o objeto de estudo, para que não seja vista apenas como mais uma disciplina obrigatória do currículo, em que as aulas só importam para obter uma nota classificatória. Associado a esse ensino sistemático da Geografia, o que temos atualmente como realidade escolar são materiais que se avolumam no sentido oposto da formação cidadã, mas a serviço do grande capital, a exemplo do que menciona a literatura:

Apostilas e cartilhas que determinam o que as crianças devem aprender a cada ano e os conhecimentos são transmitidos por meio dos professores. Os estudantes têm metas a cumprir, que são verificadas por meio de avaliações periódicas. Quem não atinge a nota mínima exigida no conjunto de avaliações para passar de ano é reprovado e precisa refazer o curso. Essas instituições visam o sucesso dos alunos em provas como o Enem (Exame Nacional de Ensino Médio) e o vestibular (SPITZCOVSKY, 2016).

Necessita-se que exista uma mudança acerca da importância e da presença da Geografia, não só na abordagem escolar, mas na vida dos alunos, pois:

Uma intensa discussão permeia a academia no que diz respeito ao processo de aprendizagem, uma vez que o ensino de Geografia estuda a relação 'homem e natureza', e essa relação enfatiza o contexto histórico-cultural e social, motor que movimenta toda uma ciência responsável pela compreensão dos processos naturais e históricos (CORREA et al., 2010, p.1).

Portanto, é preciso ver a Geografia com outro olhar. E para tornar isso possível, é necessário entender que “para ensinar Geografia é preciso que o professor se encante e encante o aluno com uma práxis pedagógica que o faça descobrir e compreender a Geografia como ciência, arte e vida”. (MORAIS, 2013, p. 263). Teoricamente, essa seria uma atividade fácil para nós professores, porém são diversas as dificuldades que encontramos, ao nos depararmos com a realidade escolar.

A dificuldade encontrada em passar os conteúdos de Geografia de forma mais clara e interessante no ensino fundamental e médio, especialmente nas escolas públicas, tem sido atribuída a alguns aspectos que precisamos superar, entre eles a deficiência da formação ou desatualização dos professores, falta de material didático que promova a contextualização, precariedade do trabalho docente (CARDOSO; QUEIROZ, 2016, p.6).

Então, diante dessas dificuldades, os professores precisam se reinventar, procurando atividades atualizadas e do contexto do aluno, para que:

A partir dessa mudança, não só aspectos da educação mudam, mas também, a sociedade no geral. Portanto, é necessário investir cada vez mais no aprimoramento da metodologia de ensino da geografia nas escolas brasileiras. Deste modo, concluímos afirmando que o ensino de geografia pode ser tão interessante quanto as outras ciências, por isso deve ser repensado e valorizado, para que as futuras gerações possam ter uma visão diferente do mesmo. E que possamos ter em mente o processo ensino-aprendizagem como outra possibilidade de pensarmos o mundo de forma mais crítica, e assim poder transformá-lo através de uma verdadeira mudança social que está a caminho (PIMENTEL et al., 2019, p. 8).

Para auxiliar o professor de Geografia nessa jornada, nos deparamos com os diferentes tipos de linguagens, que podem ser consideradas como um apoio para diversificar o ensino. Destaque-se que não existe apenas uma forma de ensinar Geografia. Existe um leque de situações que cabem aos professores diagnosticarem quais são as melhores escolhas metodológicas para tornar as aulas mais atrativas.

Também não podemos descartar o ensino por meio das metodologias tradicionais, já que também têm o seu legado; também não podemos nos apropriar apenas de uma linguagem, já que são tantas as possibilidades e os recursos existentes, mas precisamos encontrar formas de proporcionar aos alunos a melhor compreensão do espaço geográfico, esse de múltiplas realidades que devem ser abordadas pelos professores de Geografia.

3.2. Os jogos enquanto linguagem no ensino de Geografia

A Geografia como ciência atual, multidisciplinar, que engloba todas as transformações que o espaço geográfico passa, necessita do olhar aguçado do professor, que deve se transformar, ou melhor, se aperfeiçoar de acordo com as transformações que nossa sociedade vem passando.

Assim, surgem mecanismos e instrumentos para auxiliar o professor na tarefa de ensinar na era da informação, esses são chamados de linguagens de ensino, que,

[...] constituem recursos didáticos que necessitam ser utilizados no mundo atual, seja na instituição escolar, seja em outros caminhos ou lugares, porque, por meio delas, os horizontes do conhecimento se abrem para jovens, professores e cidadãos que já passaram pela escola em tempos anteriores. (PONTUSCHKA et al, 2009, p.215)

Logo, as linguagens se apresentam como essa ferramenta, com o objetivo de dinamizar as aulas de Geografia, para tentarmos contornar as inúmeras distrações impostas pelo cenário escolar atual, em que os alunos trazem consigo um grande número de informações compartilhadas a partir da internet.

Diante da gama de informações que circulam diariamente no contexto escolar, torna-se responsabilidade do professor tornar essas informações, que por vezes por chegarem a nossos alunos de forma muito rápida e em grande quantidade, não são absorvidas de maneira significativa, então os professores, por meio das linguagens

de ensino, devem se adequar para conseguir tornar o ensino do espaço geográfico significativo para os alunos assim:

A escola, nesse contexto, cumpre papel importante ao apropriar-se das várias modalidades de linguagens como instrumentos de comunicação, promovendo um processo de decodificação, análise e interpretação das informações e desenvolvendo a capacidade do aluno de assimilar as mudanças tecnológicas que, entre outros aspectos, implicam também novas formas de aprender. (PONTUSCHKA et al, 2009, p.261-262).

A utilização dos jogos como linguagem de ensino da Geografia, se apresenta como uma alternativa a ser pensada, visto a quantidade de informações acerca da Geografia que os jogos podem transmitir de uma forma em que os alunos absorvam as informações de maneira natural. Adicionalmente, isso é viável tendo em vista o panorama atual da sociedade que, com o desenvolvimento da tecnologia, torna-se impossível a sociedade fugir dessas adaptações, sendo assim, o sistema de ensino tem que acompanhar e procurar meios de inovação,

Assim, com o atual crescimento e desenvolvimento de avanços tecnológicos, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o ensino e o aprendizado dos alunos. A nossa hipótese é que a aplicação de novos métodos tende a tornar o ensino mais eficiente e a utilização de jogos nesse processo possui um alto valor educativo e motivador (VERRI, 2008, p.2)).

Pensar na utilização de jogos eletrônicos como recurso didático aplicado ao ensino de Geografia requer do professor procurar entender como utilizar e conseguir o melhor proveito desse recurso, procurar chamar a atenção do aluno, ao mesmo tempo em que este estará aprendendo determinado conteúdo. Portanto, quando pensamos na tecnologia dentro da sociedade:

É notório que os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano da maioria das crianças e adolescentes. A partir disso, acreditamos que tal tecnologia pode ser uma excelente proposta metodológica para o ensino de Geografia, mas cremos também que apenas expor o aluno ao game não traz resultados satisfatórios para o entendimento de tal Ciência. Com isso, a intervenção do professor se torna de extrema importância no processo de ensino-aprendizagem [...]. (PEREIRA ET.AL,2011, p.12)

Assim, o jogo:

[...] apenas tem o papel de auxiliar o professor no processo de ensino como um exercício de assimilação e fixação do conteúdo passado pelo professor. Tornando, dessa forma, indispensável à presença e a orientação do professor na sala de aula. (VERRI,p.5)

Fica clara a importância de se adaptar as tecnologias emergentes no mundo, e associá-las à educação, pois o ensino tem que ser parte das inovações para que a compreensão de conteúdos passe do estágio de apenas decorar conteúdos, para o aprendizado significativo, em que o aluno enxerga uma aplicação prática do saber geográfico.

A maior preocupação do uso de jogos digitais no ensino se refere a questão da acessibilidade, tendo em vista realidade que não podemos fugir, em que não são todos que possuem acesso a um equipamento eletrônico, como coloca Pontuschka et al (2009, p.262), "[...] a possibilidade de acesso à informação e ao conhecimento pode acentuar as desigualdades sociais, pois aprofunda o distanciamento cognitivo entre os indivíduos, ampliando as diferenças entre ricos e pobres."

Porém, o educador com essa percepção, pode traduzir essa prática como uma oportunidade de mostrar ao aluno aquela atividade. Por vezes, no ambiente do lar não tem a possibilidade de jogar algum jogo, na escola, por sua vez, ele aprende Geografia por meio de um jogo. Portanto por meio dessa atividade acontece a aproximação do aluno com a disciplina, proporcionando também a boa relação aluno-professor.

Outra preocupação, surge diante da forma como essa linguagem é utilizada dentro de sala de aula,

[...] pois, dependendo de como é feita a abordagem, tal recurso pode não surtir o efeito esperado pelo professor, ou mesmo pode ser transformado numa prática tão tradicional quanto a o uso do tão criticado livro didático ou nas chamadas aulas de "cuspe e giz". Para que o recurso possa trazer inovações no processo de ensino e aprendizagem, o professor necessita planejar, articular o conteúdo abordado com a realidade vivenciada pelo aluno. Precisa contextualizar os conceitos e os conteúdos ensinados, pensando que o conceito é importante, porém, mais ainda, é importante aplicá-los ou traduzi-los na realidade." (CARDOSO; QUEIROZ, 2016, p.7)

Portanto, não se deve pensar no uso do jogo na educação de forma avulsa, junto do seu uso deve vir o senso de responsabilidade do professor.

Percebemos que hoje se torna cada vez mais necessário o uso de múltiplas linguagens/instrumentos para o ensino (músicas, poesias, maquetes, vídeos, jornais, revistas, entre tantas outras), como forma de trazer a realidade concreta para a sala de aula. Fica evidente que o ensino, quando trabalhado valorizando-se a vivência e a experiência do aluno e auxiliado por práticas capazes de reproduzir/simular problemas reais, torna-se um instrumento válido na construção da compreensão da realidade. (RUDNIKI; SOUSA, 2010, p.8)

No presente trabalho o uso do jogo eletrônico foi destacado como linguagem de ensino, porém não devemos nos acomodar apenas num tipo de linguagem nem mesmo apenas neste jogo, já que são várias as possibilidades que podemos aproveitar e aplicar nas nossas aulas.

3.3. Abordagem das categorias geográficas e articulação com a interface do jogo *Far Cry 4*

Para o tipo de articulação desejada é importante conhecer bem o jogo em questão, para que este contemple os objetivos desejados quando analisado, assim foi escolhido o jogo *Far Cry 4*. Lançado oficialmente em 18 de novembro de 2014. O *Far Cry 4* é um jogo eletrônico, de ação em primeira pessoa e produzido pela Ubisoft Montreal, sendo o quarto jogo da franquia *Far Cry*, disponível para Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 e Xbox One.

Em “Far Cry 4”, jogo de ação produzido pela Ubisoft e lançado em 2014, o jogador se vê imerso em uma nação fictícia em meio ao Himalaia chamada Kyrat que passa por um sistema político de despotismo. (CARNEIRO, 2019, p.36-37).

Iniciando esta análise, é necessário trazer o conceito de espaço geográfico, sendo este o carro chefe dentre as categorias de análise da Geografia, haja vista a sua amplitude em abarcar todas as outras categorias (paisagem, território, lugar e região). Sendo a força motriz que fundamenta a Geografia, a mais importante das categorias geográficas, o espaço geográfico, para Santos (2017, p.22) é definido como:

[...] um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações podemos reconhecer suas categorias analíticas internas. Entre elas, estão a paisagem, a configuração territorial, a divisão territorial do trabalho, o espaço produzido ou produtivo, as rugosidades e as formas-conteúdo. (SANTOS,2017, p. 22)

Essa concepção do espaço expressada por Milton Santos é um exemplo do conjunto de elementos encontrados dentro do jogo eletrônico *Far Cry 4* que, por vezes, passam despercebidos, sendo uma das concepções básicas da Geografia, com

grande importância para entendermos nossa relação com o meio, que o transforma e modifica. Suertegaray (2001), concordando com Milton Santos, acrescenta:

[...] o espaço geográfico é dinâmico. Sua dinâmica é representada pelo movimento, o girar do círculo. Esse giro expressa a ideia: um todo uno, múltiplo e complexo. Esta representação é elaborada no sentido de expressar a concepção de que: o espaço geográfico pode ser lido através do conceito de paisagem e ou território, e ou lugar, e ou ambiente; sem desconhecemos que cada uma dessas dimensões está contida em todas as demais paisagens contém territórios que contém lugares que contém ambientes valendo, para cada um, todas as conexões possíveis (SUERTEGARAY, 2001, p. 8).

Fica demonstrada a importância desse conceito básico da Geografia e que podemos encontrá-lo presente no ambiente eletrônico virtual, criado para dar “vida” a história do jogo. E no *Far Cry 4*, o espaço geográfico foi associado a toda a construção do ambiente do jogo e o extenso mapa que o jogador pode explorar. Além da categoria espaço geográfico, também é possível trabalhar com a paisagem através do jogo, no entanto, antes de fazer esta articulação, entendemos ser importante resgatar a gênese da paisagem na Geografia, mesmo que de forma sucinta.

Na empiria, o conceito de Paisagem costuma ser muito confundido com o de espaço. Entretanto, epistemologicamente, constituem categorias diferentes. Na obra *Metamorfoses do espaço habitado*, Milton Santos conceitua a paisagem como:

[...] tudo aquilo que nossa visão alcança é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio do visível, aquilo que a vista abarca. Não é formada apenas de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons etc (SANTOS, 1988, p. 61).

Na obra “*Natureza do espaço*”, Milton Santos acrescenta que a paisagem é formada por um, “[...] conjunto de elementos naturais e artificiais que fisicamente caracterizam uma área” (SANTOS, 2002, p. 103).

Articulando tal conceito ao ambiente do jogo, verifica-se que, após o seu lançamento, houve incrementos no projeto de desenvolvimento da equipe responsável pela ambientação do jogo, a partir das críticas. Nestas, a paisagem do jogo é sempre citada como ponto positivo do *Far Cry 4*, a partir da riqueza de detalhes e do quanto a equipe conseguiu assemelhar o ambiente virtual com o real, o que impressiona a crítica, conforme é possível verificar a partir do fragmento colacionado que segue:

O mais novo game da franquia oferece um universo imersivo e totalmente explorável, com uma diversidade étnica de encher os olhos e uma fauna que representa muito bem o sul da Ásia. O game está recheado de cadeias

montanhosas cobertas de neve, planícies constituídas por belíssimos rios [...] e florestas exuberantes. (TEIXEIRA,2014)

Portanto, considera-se plenamente viável explorar aspectos da paisagem do jogo para a melhor compreensão do conceito de paisagem pelos alunos da escola básica. A partir da interface do jogo, é possível comparar paisagens, verificar as suas transformações, dentre outras possibilidades.

Outra categoria que pode ser explorada a partir do jogo é o território. Optando pela definição a partir das relações de poder e disputas, tendo em vista a complexidade para chegar a um consenso sobre o que venha a ser a sua definição, elegemos a conceituação que segue:

[...] podemos definir o território, na perspectiva atual, como um recorte ou espectro do espaço geográfico definido por e a partir de relações de poder, controle, apropriação e uso, sendo que essas relações são definidas em termos políticos e político-institucionais, em termos econômicos e socioeconômicos e em termos culturais e simbólico-imateriais (FUINI, p.5 ,2014).

Trata-se, pois, de uma conceituação ampla, que envolve não apenas aspectos políticos, mas também identitários, o que é bastante perceptível no cotidiano. No jogo, considerando as relações de poder e políticas, o território aparece associado a figura do personagem Pagan Min (figura ditatória, que exerce sua influência sobre o enredo do jogo) e do Caminho Dourado (organização que luta em forma de revolução, defendendo seu território).

Assim, no jogo, o *player* pode perceber essa divisão territorial associada ao poder exercido em determinada área conquistada, ora por Pagan Min ora pelo Caminho Dourado. Ainda associado ao conceito, o jogador tem como objetivo, no modo campanha, conquistar esse território tomado por Pagan e seus seguidores.

Os conceitos de região e lugar podem ser encontrados associados na construção do jogo em si, através da forma como a equipe se aprofundou nessas duas categorias para delimitar uma área a ser representada, pois, analisando numa perspectiva geográfica, é possível perceber a sensibilidade dos desenvolvedores em criar o cenário, utilizando como referência uma região existente, retratando elementos geográficos e históricos, colocando no jogo elementos da fauna, flora, relevo e aspectos sociais, o mais parecido possível com o mundo real. É o caso do jogo desenvolvido pela UBISOFT, *Far Cry 4*, onde:

Além de poder visualizar e interagir com a paisagem, o jogador pode perceber como o ser humano se adapta a determinados lugares, visto que muitos jogos procuram ser fiéis a esta realidade. [...] o jogador ainda se depara com características culturais típicas da região, como o Budismo e o Hinduísmo, com suas estátuas e templos de oração espalhados pelo mapa. (CARNEIRO, 2019, p.36-37).

A partir da citação de Carneiro (op. cit.), é possível identificar a concepção de lugar, tanto na perspectiva da Geografia tradicional, em que o lugar é analisado a partir da descrição da paisagem, quanto numa perspectiva mais humanística, em que é caracterizado pelo simbolismo e identidade cultural.

Com o objetivo de proporcionar a melhor experiência para os jogadores, a Ubisoft investiu no conhecimento da realidade local, conforme menciona a crítica:

[...] investiu pesado no game, e também exigiu ao máximo de sua equipe, a fim de criar um jogo com as características reais do Nepal, nas regiões do Himalaia. Para criar algo tão fiel a realidade, uma equipe da empresa foi conhecer a cultura e a região, afim de documentar tudo e levar para a equipe de desenvolvimento. No jogo temos muitas referências a realidade[...] (SATELLASOFT, 2018).

Essa ida ao Nepal se deu com o objetivo de desenvolver o ambiente virtual com a maior semelhança possível com a região, com o objetivo principal de melhor compreender a cultura e os aspectos locais da região que queriam criar. Para a narrativa do jogo:

[...] o diretor narrativo de Far Cry 4 , Mark Thompson, e o gerente de produção, Philippe Fournier , fizeram uma viagem ao Nepal para explorar o país e a cultura sobre a qual a nação fictícia de Kyrat do jogo é fortemente baseado. A dupla foi acompanhada pelo vice jornalista Krishna Andavolu, e a jornada foi documentada em um diário do desenvolvedor em três partes. (GAMERANT,2014)

O documentário permitiu aos produtores construírem um cenário que proporcionasse a construção de uma visão geográfica da área, que se pretendia tomar como referência:

No segundo episódio do diário de desenvolvimento de Far Cry 4, a equipe da Ubisoft foca agora na geografia do Nepal, local que serviu de inspiração para o país fictício no qual o game se passa. Em Kyrat, tudo é bastante diferente das ilhas paradisíacas às quais estamos acostumamos na saga, com grandes paredões de pedra e grandes quedas para quem não tomar cuidado. [...] O time de produtores se impressionou com a variação de cenários em um território pequeno, com montanhas nevadas a poucos quilômetros de florestas ou regiões úmidas, com rios navegáveis. (NEWGAMEPLUS, 2014)

Então, relacionando as categorias de análise da Geografia com esses espaços virtuais criados nos jogos digitais eletrônicos da atualidade, temos a contribuição de Backes (2011,p.76), que aponta o que seriam os espaços digitais virtuais:

[...] constituídos por hardware e software que possibilitam o processo de interação entre os seres humanos e o compartilhamento de representações das percepções. O espaço digital virtual apresenta características próprias, porque os seres humanos que o ocupam estão em congruência e constroem a "paisagem" e a dinâmica do espaço, por meio das ações. (BACKES,2011, p. 76)

Observamos esses ambientes digitais virtuais se aprimorando cada vez mais e assemelhando-se ao ambiente real, transformando a experiência do indivíduo que explora o jogo, transportando-o diretamente para a região fictícia em determinado período histórico e essa funcionalidade só é possível graças aos saberes geográficos de espaço, paisagem, região, território e lugar, pois para a criação desses ambientes é necessário a aplicação dos conceitos básicos da Geografia visto que, cada vez mais, os jogos, tentam se assemelhar o máximo com a realidade. Assim como afirma Batista (2015):

Ao longo dos últimos anos as discussões e debates estão centrados na afirmação de que a sociedade moderna está mediante uma nova realidade, cujo entendimento exige uma reformulação externa das estruturas teóricas e conceituais das ciências humanas e a literatura na área da ciência geográfica (BATISTA, 2015, p.58).

Toda a abordagem afirma o quanto as categorias de análise são importantes para esses ambientes eletrônicos virtuais, desde o projeto de criação da maioria dos jogos eletrônicos da atualidade, com o objetivo de proporcionar experiência imersiva aos jogadores. É o caso do *Far Cry 4*.

3.4. O *Far Cry 4* e o estudo das categorias geográficas no âmbito das atividades do Pró-Enem/UEPB

As categorias de análise constituem a essência para a espacialização dos fenômenos geográficos. Na escola básica, são abordadas na forma de conteúdo específico no 6º ano do ensino fundamental e no 1º ano do médio, como uma base para se entender o componente curricular, visto que são tais categorias que norteiam os estudos sobre o meio natural e a sua apropriação pela sociedade. As categorias

geográficas constituem base importante para compreender a íntima relação da sociedade com a natureza, como ela se relaciona e transforma essa natureza em espaço geográfico;

Diante da relevância dessas categorias, não só como habilidade para um bom desempenho no ENEM, mas como entendimento fundamental das relações espaciais foi pensado na utilização do jogo *Far Cry 4*, que possibilita ao professor resgatar cada uma das categorias de análise da Geografia (espaço, região, território, lugar e paisagem), a partir das potencialidades de utilização dos jogos digitais como linguagem para o ensino de Geografia. Assim, a sequência didática apresentada anteriormente foi desenvolvida para melhor aproveitamento do jogo *Far Cry 4* nas duas turmas, em que ministrava aulas (turma 2- Espanhol / turma 1 – Inglês)

A primeira aula do conteúdo foi pensada para servir como base para as posteriores. Como não tinha conhecimento prévio de cada uma das turmas e de suas particularidades, nem o diagnóstico dos seus conhecimentos sobre as categorias, foi realizada uma sondagem em cada uma das turmas, questionando os alunos sobre como eles percebiam a Geografia presente nos jogos, os temas que eles conseguiam identificar enquanto se divertiam jogando.

Com a realização dessa sondagem previa foi possível perceber a discrepância inicial entre as duas turmas. A turma 1 (Inglês), quando questionada, pareceu mais interessada no tema, apontando alguns jogos e buscando articulá-los com a Geografia. Os alunos se mostraram mais interessados na aula, enquanto na turma 2 (Espanhol), pouquíssimos alunos interagiram nessa preleção sobre a utilização dos jogos na compreensão da Geografia.

Decorrente desse primeiro momento, a aula seguinte se deu de forma teórica, numa perspectiva expositiva e dialogada, a partir da utilização de slides sobre cada uma das categorias (espaço geográfico, paisagem, lugar, território e região). A aula foi fundamentada nas obras de Milton Santos: *Espaço e Método* (1985), *Metamorfoses do espaço habitado* (1998), *A natureza do espaço* (2002), *O Brasil – Território e sociedade no início do século XXI* (2008).

Essa aula, com caráter introdutório, foi realizada durante 50 minutos e, a cada conceito trabalhado, possíveis dúvidas que fossem surgindo, os alunos tinham permissão para perguntar; após cada categoria ser trabalhada, foram colocadas questões do ENEM para resolução. Durante o tempo da aula, foram trabalhadas as cinco categorias, intercalando com as questões. Esse primeiro momento foi de

fundamental importância para que os alunos relembassem os conceitos geográficos e, assim, conseguissem relacionar com o jogo eletrônico a ser introduzido na aula posterior.

Na segunda aula, esta servindo de aula complementar para a revisão do tema, o jogo *Far Cry 4* foi incorporado na metodologia. Primeiramente, o jogo foi analisado e, posteriormente, preparada uma demonstração também com a utilização do slide como ferramenta, com o objetivo, de fazer a relação entre os conceitos geográficos e todo o cenário do jogo, abordando as situações e objetos presentes no *Far Cry 4*, para a melhor compreensão pelos alunos.

Nesse momento, com fins de sondagem sobre a vivência e relação com os jogos eletrônicos foram levantados questionamentos do tipo: “quais jogos vocês jogam?”, “em alguns desses jogos vocês conseguem perceber a presença da Geografia?” que elementos geográficos estão presentes nesses jogos?”. As respostas foram diversas, desde jogos antigos (Super Mario) até os mais atuais (*Genshin Impact*), alguns alunos identificaram a presença da Geografia, outros não. Seguindo a sequência didática, foi apresentado o tema da aula e seu objetivo, reforçando a importância das categorias geográficas de modo geral e, especialmente, para a preparação desses estudantes para o Exame Nacional do Ensino Médio, tendo em vista a quantidade de questões acerca do tema presente no exame. Dessa forma, a aula aconteceu sem intercorrências negativas e os alunos participaram com observações e alguns questionamentos.

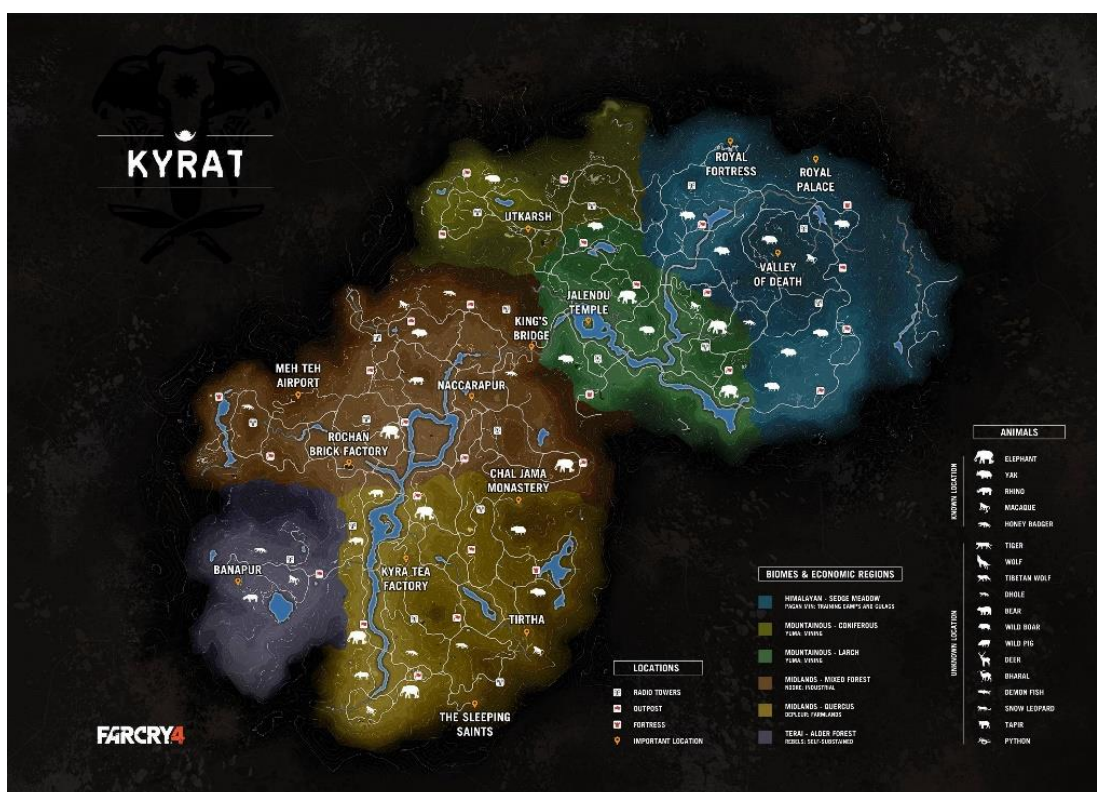
Foi de essencial importância para fins de comparação de estratégias de ensino, conseguir ministrar aulas em, pelo menos, duas turmas diferentes, tendo em vista a individualidade que cada turma possui. Como já mencionado, na primeira aula, a turma de Inglês participou mais que a de Espanhol. Na semana seguinte, a aula tendo o *Far Cry 4* como linguagem para identificar as categorias da Geografia presentes no jogo, por mais que tenha sido aplicada a mesma metodologia nas duas turmas, o comportamento das duas também foi distinto.

Desde o primeiro momento de sondagem a Turma 1, pareceu mais interessada, respondendo com mais entusiasmo aos estímulos sobre os jogos, talvez por existir nela uma maior quantidade de alunos que tinham experiência com algum tipo de jogo eletrônico comparado com a Turma 2, onde alguns poucos alunos expressaram interesse nessa atividade. Assim, na turma 1 surgiu uma série de curiosidades,

questionamentos e fatos. Durante a aula, os alunos possuíam total liberdade, para intervir e questionar qualquer um dos conceitos ou curiosidades sobre o jogo.

Um momento, que podemos destacar durante essa aula, foi a apresentação do trailer do jogo, e uma parte do documentário sobre como foi a sua construção histórico/geográfica, pois a partir da apresentação, os questionamentos mudaram sendo, agora, portanto: “quais categorias geográficas podemos identificar a partir da apresentação?” E as respostas foram bastantes positivas, muitos alunos participaram e conseguiram fazer essa relação entre o jogo e o conteúdo. As Figuras 4, 5, 6, 7, 8 e 9, apresentam alguns elementos presentes no jogo, em que foram relacionadas com as categorias analisadas.

Figura 4: mapa da região Kyrat do jogo *Far Cry 4*.



Fonte: UBSOFT,2014.

O mapa foi utilizado como ferramenta para exemplificar de forma mais simples o conceito de espaço geográfico, tomando como referência todos os elementos que o compõe. Por meio do mapa também foi possível analisar a categoria, região, visto a quantidade de informações que nos é apresentada.

As figuras 5 e 6, abaixo, representam exemplos de paisagens que podemos encontrar no decorrer da trajetória do game.

Figura 5: Paisagem natural do jogo Far cry 4.



Fonte: *Far cry 4*, 2014.

Figura 6: paisagem artificial do jogo *Far Cry 4*.



Fonte: *Far Cry 4*, 2014.

As figuras, foram escolhidas com o objetivo de mostrar dois tipos de paisagens diferentes, a paisagem natural e a paisagem artificial.

Figura 7: estátua das “Deusas esquecidas’



Fonte: *Far Cry 4*, 2014.

Trazendo o conceito de lugar ligado aos aspectos culturais, ao lado emocional de determinado grupo, foi usada a imagem de uma entre as várias estatuas que podemos encontrar na paisagem do jogo, que podemos associar à crenças religiosas dos habitantes da região inspirada.

Como a categoria de análise território foi conceituada a partir da representação do poder para delimitar uma área de domínio, a figura 8 representa um dos elementos, que promove o domínio do “vilão” , Pagan Min.

Figura 8: outdoors de propaganda na estrada.



Fonte: *Far Cry 4*, 2014.

A figura 9, representa características do relevo da região do Nepal, em que a paisagem do jogo foi inspirada.

Figura 9: cadeia montanhosa no jogo *Far Cry 4*.



Fonte: *Far Cry 4*, 2014 (com modificações).

A imagem, apresenta uma paisagem que contém elementos físicos do relevo presentes no jogo, possibilitando a demonstração do quão fiel se assemelha a construção gráfica do jogo com a região do Nepal na Ásia.

Quanto a turma 2, com o desenvolvimento da aula, também houve interação e alguma empolgação com o conteúdo, mas foi possível identificar no perfil dos alunos menor vivência com jogos eletrônicos, o que não propiciou os mesmos resultados alcançados na turma 1.

Portanto, podemos analisar a prática de ensino utilizando o jogo *Far Cry 4* como linguagem bastante eficaz no ensino de Geografia, tendo em vista despertar o o interesse dos alunos, mesmo aqueles que não conheciam o jogo ou não estavam familiarizados com jogos eletrônicos.

Esse tipo de estratégia, agora pensando na realidade das escolas públicas do Brasil, também pode ser pensado como uma oportunidade de alunos mais carentes, que não possuem maiores recursos, interagirem com essas “novas” tecnologias e utilizarem-nas para a compreensão dos conteúdos geográficos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oportunidade de ministrar aula num cursinho preparatório para o ENEM (PROENEM) foi uma experiência significativa, no que diz respeito a entender o que é ser professor. São situações vividas que só é possível o graduando entender quando se estar inserido dentro de todas as etapas de formação dos alunos de uma turma. A grande responsabilidade que nos é imposta, transforma-nos enquanto universitários em verdadeiros professores, a partir da oportunidade de colocar em pratica o que aprendemos ao longo das aulas na universidade, testar metodologias e práticas no âmbito da sala de aula, que proporcionem aprendizagem e que também tenha um perfil utilitário pensando no exame que os estudantes realizarão, para sua ascensão social por meio do ingresso em uma universidade, através do ENEM.

Quanto ao uso do jogo enquanto linguagem para o ensino de Geografia, espera-se, a partir da aula com o jogo eletrônico, que os alunos que estão inseridos desde cedo nesse universo de tecnologias atuais, possam compreender o conteúdo com mais facilidade, visto que estão, a todo momento, com um exemplo de cada categoria de análise da Geografia nas atividades dentro dos jogos, embora, porventura, ainda não percebam. Também espera-se possibilitar a construção de um olhar mais amplo dos alunos acerca da Geografia para que, assim, percebam que trata-se de uma ciência multidisciplinar e importante e que sempre está presente nas atividades cotidianas, o que pode ser exemplificado pelas tecnológicas atuais, aqui no presente trabalho, a partir do jogo *Far Cry 4* que, foi bastante proveitosa, sobretudo pelo interesse e participação dos alunos na aula com o jogo, diferente da aula apenas teórica.

Assim, trazendo o jogo em uma aula, de uma forma mais leve e, de certa forma lúdica, para jovens cada vez mais interessados nas atividades de lazer ligadas as tecnologias, como é o caso dos jogos eletrônicos, possibilita uma aprendizagem e fixação melhor do conteúdo em questão. Sendo assim, acredita-se que a utilização do jogo *Far Cry 4* enquanto linguagem para o ensino das categorias geográficas, tenha se mostrado com um instrumento positivo, abrindo possibilidades para os alunos participantes compreenderem que a Geografia está presente no cotidiano e que é um componente curricular de extrema importância para a compreensão do espaço e das relações que nele se processam.

REFERÊNCIAS

BACKES, L. **A configuração do espaço de convivência digital virtual: a cultura emergente no processo de formação do educador.** 2011. 362 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2011.

BATISTA, R. de O. S. **Abordagem multimétodos na perspectiva geográfica.** Universidade Federal de Sergipe, 2015, São Cristóvão, SE.

CARDOSO, C.; QUEIROZ, E. D. de. Reflexão sobre o ensino da geografia: desafios e perspectivas. **Geografia: políticas e democracia**, v. 2, 2016. Disponível em: [http://www.eng2016.agb.org.br/resources/anais/7/1467838134_ARQUIVO_Cardoso &Queiroz.pdf](http://www.eng2016.agb.org.br/resources/anais/7/1467838134_ARQUIVO_Cardoso&Queiroz.pdf) . Acesso em: 18 ago. 2023.

CARNEIRO, E. L. **Jogos eletrônicos como artefatos para a construção de conceitos científicos em Geografia.** 2019. 198 f. 2019. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Educação)-Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade La Salle, Canoas.

CRUZ, C.; RIBEIRO, U. **Metodologia científica: teoria e prática.** Axcel Books do Brasil, 2003.

FUINI, L. L. **Território e geografia no Brasil: uma revisão bibliográfica.** Formação (Online), v. 1, n. 21, 2014.

GERHARDT, Tatiana Engel et al. Estrutura do projeto de pesquisa. **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. p. 67-90, 2009.

GR STAFF. Far Cry 4' Documentary Explores Nepal, But Nepalese People Protest Game. **GAMERANT**, 11 de ago. de 2014. Disponível em: <https://gamerant.com/far-cry-4-videos-nepal-controversy/>. Acesso em: 07 nov. 2022.

LEE, Stan; DITKO, Steve. **Homem-Aranha!. Amazing Fantasy**, Nova Iorque, v. 1, n. 15, 10 ago. 1962.

MOREIRA, M. A.; MASINI, E. A. F. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel.** São Paulo: Moraes, 1982.

MORENO, João Brunelli. História do ENIAC, o primeiro computador do mundo. **Tecnoblog**, 2010. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/eniac-primeiro-computador-do-mundo-completa-65-anos/> . Acesso em: 04 mar.2023.

PARENTE, A. C. **O ensino de geografia no Brasil e sua correlação com o livro didático.** 2017. Disponível em: https://www.webartigos.com/artigos/o-ensino-de-geografia-no-brasil-e-sua-correlacao-com-o-livro-didatico/154647?expand_article=1. Acesso em: 23 set.2023.

PEREIRA, F. L. F.; DE LIMA ARAÚJO, S.; DE HOLANDA, V. C. C. **As novas formas de ensinar e aprender Geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de Geografia.** GEOSABERES: Revista de Estudos Geoeducacionais, v. 2, n. 3, p. 34-47, 2011.

PONTUSCHKA, N. N. e PAGANELLI, T. I. e CACETE, N. H. **Para ensinar e aprender geografia.** 3.ed. São Paulo, SP: Cortez,2009.

SANTOS, M. **Metamorfoses do espaço habitado.** São Paulo: Hucitec, 1988.

SANTOS, M. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção.** 4 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2017.

SUERTEGARAY, D. M. A. **Espaço geográfico uno e múltiplo.** Scripta Nova. Barcelona, n. 93, 2001.

TADEU, V.; T., T. **CNN Brasil.** São Paulo, 18 abr. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 07 nov. 2022.

TEIXEIRA, V. A. Review Far Cry 4. **TechTudo**, 27 de nov. de 2014. Disponível em:<https://www.techtudo.com.br/review/far-cry-4.ghtml>. Acesso em: 07 nov. 2022.

UBISOFT. Far Cry 4. Montreal: Ubisoft Montreal, 2014. Dirigido por Alex Hutchinson. Disponível para PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One e PC.

VERRI, Juliana Bertolino. A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de Geografia. **XVII Semana de Geografia da UEM**, p. 1-5, 2008.