



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE (UFCG)**

**CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES (CFP)**

**UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA (UNAGEO)**

**CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

**FRANCISCO PEREIRA DE OLIVEIRA JÚNIOR**

**O USO DOS *VIDEOGAMES* COMO FERRAMENTA PARA CONSTRUÇÃO DE  
CONHECIMENTO GEOGRÁFICO**

**CAJAZEIRAS – PB**

**2023**

**FRANCISCO PEREIRA DE OLIVEIRA JÚNIOR**

**O USO DOS *VIDEOGAMES* COMO FERRAMENTA PARA CONSTRUÇÃO DE  
CONHECIMENTO GEOGRÁFICO**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Geografia da Unidade Acadêmica de Geografia (UNAGEO), do Centro de Formação de Professores (CFP), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus de Cajazeiras-PB como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Geografia

**Orientador:** Prof. Me. Matheus Gouveia

**CAJAZEIRAS – PB**

**2023**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -(CIP)

O482u	<p>Oliveira Júnior, Francisco Pereira de. O uso dos <i>videogames</i> como ferramenta para construção de conhecimento geográfico / Francisco Pereira de Oliveira Júnior. – Cajazeiras, 2023. 60f. : il. Color. Bibliografia.</p> <p>Orientador: Prof. Me. Matheus Gouveia. Monografia (Licenciatura em Geografia) UFCG/CFP, 2023.</p> <p>1. Geografia- prática de ensino. 2. Metodologia de ensino. 3. Videogames. 4. Inovações tecnológicas- prática de ensino. 5. Videogame e geografia. 6. Jogos eletrônicos. 7. Música. 8. Filme. 9. Jogo de tabuleiro. I. Gouveia, Matheus. II. Título.</p> <p>UFCG/CFP/BS</p>	CDU- 910: 37.02
-------	---	-----------------

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

## O USO DOS VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA PARA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO GEOGRÁFICO

Trabalho apresentado à Coordenação da Unidade Acadêmica de Geografia (UNAGEO) do Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus Cajazeiras-PB como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Geografia.

Aprovado em: 24/11/2023

*Francisco Pereira de Oliveira Júnior*

Francisco Pereira de Oliveira Júnior

### BANCA EXAMINADORA

*Matheus Gouveia*

Orientador

Prof. Me. Matheus Gouveia

(CFP – UFCG)

*Mara Edilara Batista de Oliveira*

Examinadora

Profa. Dra. Mara Edilara Batista de Oliveira

(CFP – UFCG)

Documento assinado digitalmente

gov.br

RODRIGO BEZERRA PESSOA

Data: 29/11/2023 14:46:00-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Examinador

Prof. Dr. Rodrigo Bezerra Pessoa

(CFP – UFCG)



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a família por proporcionar a oportunidade de me manter nesta longa jornada, com suas controvérsias e momentos únicos. A paciência é algo que se deve levar muito em consideração, pois, ao longo desses anos de curso enfrentamos obstáculos como a pandemia, o que abalou muito as estruturas psicológicas de muitas pessoas, inclusive a minha, chegando ao ponto de querer desistir. Mas em seguida as coisas foram se reestabelecendo. Hoje não posso dizer com exatidão se seguirei atuando na área ao qual estou me licenciando, mas o que posso dizer é que as experiências acadêmicas foram as melhores possíveis. Entender as diversas disciplinas, conhecer professores, conhecer a estrutura do ambiente acadêmico. Todos estes são pontos ímpares na vida de uma pessoa e é isto que me deixa grato. No mais, agradeço aos amigos por compartilharem experiências parecidas, incentivar e apoiar em momentos decisivos, muitas vezes acalmando e aliviando o desespero que sabemos que as vezes é inevitável de acontecer.

“A ciência não pergunta ‘por quê?’!  
Ela pergunta ‘por que não?’”

(Portal 2. 2011)

## RESUMO

A temática desta pesquisa envolve o uso de novas ferramentas tecnológicas como o videogame, que está em constante evolução técnica, como metodologia de ensino. A presente pesquisa tem a finalidade de mostrar como que os videogames e sua evolução técnica durante o tempo, pode ser capaz de não apenas entreter ou ser uma ferramenta de lazer, mas também pode ser utilizada como uma metodologia para ensinar, tanto em sala de aula como fora dela. É a partir de referências bibliográficas como artigos, livros que este trabalho se forma para demonstrar como que assertividade dessa metodologia de ensino é capaz de auxiliar no conteúdo visto em sala de aula. Ao se falar de novas metodologias de ensino, podemos notar a variedade de formas que se pode encontrar para deixar o método tradicional de ensino em menor evidência. Nesta pesquisa, irá ser demonstrado determinadas alternativas de usar outros meios para criar conteúdo (ou agregar), para envolver mais os alunos e suas realidades de forma interativa. São esses meios alternativos: jogos de tabuleiro, música e filmes. Por fim, se chegará no tema principal desta pesquisa: os videogames. Em específico, será escolhido um jogo eletrônico para demonstrar suas ferramentas e como é possível encontrar a geografia dentro desse jogo, dando por fim, o indício de que se utiliza conceitos reais para serem recriados dentro do jogo. Isso junto da mediação de um professor, pode se demonstrar uma ferramenta promissora na hora de ministrar conteúdos geográficos.

**Palavras-chave:** Videogames. Metodologias de Ensino. Técnicas. Jogos Eletrônicos. Música. Filme. Jogo de Tabuleiro.

## ABSTRACT

The theme of this research involves the use of new technological tools such as video games, which are in constant technical evolution, as a teaching methodology. The present research aims to show how video games and their technical evolution over time, can be capable of not only entertaining or being a leisure tool, but can also be used as a methodology to teach, both in the classroom as outside of it. It is from bibliographical references such as articles and books that this work is formed to demonstrate how the assertiveness of this teaching methodology is capable of helping with the content seen in the classroom. When talking about new teaching methodologies, we can note the variety of ways that can be found to make the traditional teaching method less evident. In this research, certain alternatives will be demonstrated for using other means to create content (or aggregate), to better involve students and their realities in an interactive way. These are alternative media: board games, music and films. Finally, we will arrive at the main topic of this research: video games. Specifically, an electronic game will be chosen to demonstrate its tools and how it is possible to find geography within this game, finally giving the indication that real concepts are used to be recreated within the game. This, together with the mediation of a teacher, can prove to be a promising tool when teaching geographic content.

**Key words:** Videogames. Teaching Methodologies. Techniques. Electronic games. Music. Film. Board game.

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 -	Jogo de tabuleiro War: Mapa, peças e cartas	23
Imagem 2 -	Racionais MC's: Holocausto Urbano (1990)	26
Imagem 3 -	Racionais MC's: Raio x do Brasil (1993)	27
Imagem 4 -	Racionais MC's: Sobrevivendo no Inferno (1997)	28
Imagem 5 -	O Auto da Compadecida (2000)	31
Imagem 6 -	Minimapa em tempo real dentro do jogo	45
Imagem 7 -	Mapa expandido no menu de pausa do jogo (parte sul)	46
Imagem 8 -	Mapa expandido no menu de pausa do jogo (parte norte)	46
Imagem 9 -	Imagem de satélite do mapa completo	47
Imagem10 -	Vida real X Dentro do jogo (1)	48
Imagem 11 -	Vida real X Dentro do jogo (2)	49
Imagem12 -	Vida real X Dentro do jogo (3)	50

## LISTA DE SINGLAS

UFCG – UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

UNAGEO – UNIDADE ACADÊMICA DE GEOGRAFIA

CFP- CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

CoD – Call Of Duty

GTA V – Grand Theft Auto V

VGs – Videogames

SIGs – Sistemas de Informações Geográficos

3D – Três (3) Dimensões

HD – High Definition/Alta Definição

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>2. METODOLOGIA</b> .....	15
<b>3. A INSERÇÃO DE OUTRAS POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS DE APRENDIZADO NA ESCOLA: UMA REFLEXÃO SOBRE OS JOGOS E A POSSIBILIDADE DE RECONHECER CONTEÚDOS ESCOLARES FORA DA SALA DE AULA</b> .....	17
3.1 JOGOS FÍSICOS.....	22
3.2 MÚSICA.....	24
3.3 CINEMA.....	29
<b>4. O CONHECIMENTO QUE SE ADQUIRE COM VIDEOGAMES</b> .....	33
4.1 OS VIDEOGAMES E A GEOGRAFIA.....	34
4.2 O RACIOCÍNIO LÓGICO COM VIDEOGAMES.....	37
4.3 OS JOGOS ELETRÔNICOS: MERCADO, JOGAR E APRENDER.....	39
<b>5. INFORMAÇÕES SOBRE A FRANQUIA E ANÁLISE DO JOGO: GRAND THEFT AUTO V</b> .....	42
5.1. ANÁLISE DO JOGO .....	44
<b>6. CONCLUSÃO</b> .....	51
<b>7. REFERÊNCIAS</b> .....	54

## 1. INTRODUÇÃO

Dada a importância que a disciplina de Geografia tem para a formação de cidadãos críticos, ou seja, fazer com que as crianças sejam capazes de entender o espaço em que vivem, suas configurações e como se posicionar diante situações sociais, éticas e políticas, notam-se características importantes no desenvolvimento dos conhecimentos que estão mais direcionados às práticas em sala de aula. Como dito por Lopes (2013, p.7), compreendemos que a geografia da própria escola e da comunidade escolar como um todo são relevantes para a formação dos cidadãos:

Como a criança desde pequenina está em contato com a escola, é nela que os estímulos devem ser encontrados para se tornar um cidadão ativo, sempre em busca do melhor para si e para a comunidade, pois a cidadania como está, se fortalece na união dos cidadãos. (Lopes, 2013. p. 7)

Um aspecto já recorrente, e presente nas discussões sobre Geografia, diz respeito aos conteúdos serem maçantes, enciclopédicos, desinteressantes. Provocado por este quadro a proposta deste trabalho busca contornar o tradicional desinteresse através de algo mais atrativo, utilizando outros meios que ultrapassem os padrões “convencionais” de sala de aula. Dessa forma, sugerimos uma alternativa metodológica, não necessariamente num contexto onde seja obrigatória, mas sim com o objetivo de mostrar que diferentes tipos de interação “fora do comum” agregam informações relevantes. Nesse sentido, compreendemos que essa dinâmica possa ser considerada “informal” na construção de conhecimento geográfico, assim como sugere Flach & Antonello (2010, p.197), onde: “A aprendizagem informal baseia-se na cultura, na socialização e nas práticas dos indivíduos.” Compreendemos que esse movimento possa auxiliar o aluno a consolidar melhor sua formação como indivíduo crítico, seus questionamentos e posicionamentos sociais, além de trabalhar a alteridade e a vida em comunidade.

Segundo Pereira e Schuhmacher (2022) no ponto de vista da disciplina curricular de geografia, é inviável tratar de assuntos isolados, ou seja, separar o que é geografia física da geografia social. Ambas acontecem juntas e sua dinâmica torna o papel da Geografia relevante ao tratar desses assuntos com clareza e objetividade.

Ainda sobre essas dinâmicas e fragmentação, as autoras explicam:

Mesmo atualmente, os conteúdos ensinados na escola são marcados pela fragmentação do saber e pelo distanciamento da realidade cotidiana dos educandos, é preciso dar sentido aos saberes geográficos. O processo de ensino e aprendizagem é fundamental nessa dinâmica, referindo-se a procedimentos, técnicas e metodologias relacionados ao ensinar e aprender do aluno. (Pereira e Schuhmacher, 2022 p.3)

Então, é preciso entender que tratar da dinâmica da realidade de vivência dos alunos pode despertar maior curiosidade e interesse da parte deles, o que poderia ser mais proveitoso do que entender a configuração do espaço urbano de locais distantes (mas não descartando totalmente essa temática), por exemplo. Isso mostra que, interagir com o que está próximo, proporciona mais intimidade e afinidade para trabalhar com problemas em busca de soluções, o que reforça o aprendizado e o sentido da busca pelo conhecimento. Dessa maneira, cabe ao professor guiar os alunos a entender toda essa complexidade, clareando seus caminhos e ideias no mundo, e tudo isso vai muito além de apenas expor o conteúdo do livro didático.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação a Geografia, “é preciso superar a aprendizagem com base apenas na descrição de informações” (Brasil, p. 361). Isso reforça ainda mais a ideia de que o livro didático é apenas uma ferramenta dentre várias outras que podem ser utilizadas no ambiente escolar para tratar determinadas temáticas geográficas. A variedade por si só demonstra a dimensão do repertório ao dispor do professor.

Jogos, filmes, músicas e muitas outras ferramentas entram nesse campo de ensino e aprendizagem, trazendo não apenas interações diferentes das convencionalmente vistas em sala de aula, mas trazendo junto a inclusão, tema extremamente atual e relevante. Trazer essa preocupação, estrutura mais as noções e significações sociais, assim como todas as dinâmicas geradas por estas, que auxiliam no enfrentamento de barreiras como o preconceito e a discriminação. Nota-se mais uma vez o quanto a Geografia é necessária nesse processo de ajudar a entender os sentidos e significados que nos são constitutivos.

Por outro lado, trazendo ainda mais complexidade para a disciplina de Geografia, há muito se discute as controvérsias que o Novo Ensino Médio propôs,

dentre elas a não menção de áreas como História e Geografia no currículo escolar, dando atenção e obrigatoriedade às demais áreas. Não apenas isso, mas o fato também de profissionais de “notório saber”, ou seja, sem formação específica da área ao qual poderá atuar (Brasil Lei 14.215, 2017), dispensando assim a formação específica em áreas como a Geografia. Dada essa informação, é evidente que cada vez mais surgem dificuldades para trabalhar a Geografia em sala de aula, pois além dos condicionantes que já contribuem para tornar o ensino algo ainda tradicional, a reforma do ensino põe cada vez mais “de lado” uma área que é de extrema importância para formação e construção de caráter e criticidade do cidadão.

É preciso demonstrar as dimensões que essa disciplina tem no mundo, o nível de imersão que ela possui. Desbravar mais, para desmotivar menos, através de estudos de campo para entender o ambiente em torno dos alunos. Ver o espaço além da visão cotidiana e entender porque a região, a rua ou o espaço urbano se comportam de tal forma. Ao trabalhar com crianças e adolescentes o que mais conta é a criatividade, a forma de trazer algo novo que os impacte. Segundo Oliveira & Alencar (2012), a importância do docente ser criativo sequencia um ambiente diferente de interações que estimula de forma menos enrijecida e trabalha a participação seja em coletivo ou individual dos alunos. Toda essa troca de experiências, ou pequenas experiências, favorecem significativamente o potencial desenvolvimento da criatividade.

Nessa fase importante da vida, ficará marcado em suas lembranças como o professor se desdobrou para trazer um conteúdo de forma cativante, incluindo alunos com dificuldade, utilizando dinâmicas e jogos para tratar um conteúdo, idas ao campo e etc. Todas essas são formas que o profissional da área pode usar a seu favor para transmitir e concluir seu objetivo em sala de aula (ou fora dela) e assim, demonstrar a importância que essa área do saber tem para vida dos alunos. Experiências tais quais o estágio e disciplinas práticas puderam demonstrar que na medida em que se usa ferramentas diferentes e metodologias diferentes, a atenção e a percepção dos alunos se voltam ao professor de forma diferente do convencional.

No decorrer desta pesquisa iremos notar algumas ideias que podem ser tratadas em sala de aula de diferentes formas, e que englobam tanto o conteúdo que deve ser ministrado, quanto mais interação dos alunos, dando-lhes mais responsabilidade e estimulando as interações sociais.

O interessante de trazer a realidade dos alunos e suas experiências, é que isso demonstra que a aula não se faz apenas com o professor ditando conteúdo, mas sim com interação entre aluno e professor e a visão conjunta que se deve ter na construção dessa relação para uma melhor qualidade no ensino-aprendizagem.

A proposta do trabalho indica que analisar o jogo GTA V com um olhar atento, permite compreender uma série de termos e conceitos aplicados que se embasam na realidade, essas habilidades são essenciais para o “funcionamento” do jogo, mas também são recursos importantes para a vida cotidiana dos alunos/jogadores. Representações da vida real podem instigar o aluno a entender como funciona aquela realidade e como é diferente da que ele vive e de como é representada nos livros, por exemplo.

Portanto, no primeiro capítulo desta pesquisa tivemos o intuito de abordar um percurso histórico levando em consideração a evolução que o tempo proporciona, sendo assim, novos estudos são feitos e novas técnicas vão fazendo mais sentido na medida em que se aprende a aplicar da forma correta diferentes metodologias. No caso citamos jogos físicos, música e por fim cinema. Todos esses em sequência nos retomam a ideia de que houve aperfeiçoamento de tecnologia, nos dando o gancho para entrar no ponto principal que são os videogames. Todo esse percurso se encaixa, portanto, dentro da área do ensino-aprendizagem.

No segundo capítulo encaminhamos o foco para os videogames e como sua evolução se torna importante e pode ser aplicada como ferramenta de estudo, como auxílio na construção de conhecimento. Veremos as proporções que esse mundo trouxe e ainda traz, assim como podem ser adequadas em uma realidade diferente, ou seja, agregando o entretenimento à construção de conhecimento geográfico. Alguns pontos devem ser também evidenciados como, principalmente, o fator jogo - violência, que muito é falado do preconceito que existe quanto ao possível estímulo. Veremos nesta parte da pesquisa que o funcionamento é diferente.

Na terceira e última parte do trabalho, colocamos o foco em um jogo em específico e mostraremos como seus elementos são capazes de retratar determinados conteúdos geográficos em sala de aula de forma dinâmica. Por fim, apresentamos a conclusão da pesquisa mostrando os resultados alcançados ao encontrar e apontar conteúdos específicos relacionados ao jogo *Grand Theft Auto V*.

## 2. METODOLOGIA

Esta parte do trabalho tem como objetivo detalhar a análise do jogo escolhido para determinar as características geográficas que o mesmo pode mobilizar. Concomitante a isso faremos uma breve contextualização da história e trajetória da franquia ao qual o jogo está inserido, e demais detalhes como classificação indicativa e quais tipos de pessoas jogam. Por fim, a escolha de alguns assuntos geográficos, tais como Orientação, Paisagem, Área Urbana e Relevo, por exemplo, entram em questão para mostrar a conexão que um ambiente virtual cria com o jogador e o envolve de forma que além de o entreter, o ensina.

Nessa perspectiva, adota-se o método qualitativo onde a análise e interpretação dos fatos ocorridos no determinado rumo da pesquisa, formam o pilar basilar da investigação (Gil, 2008). A pesquisa nesse formato se encaixa mais facilmente na análise da presente problemática, não necessariamente indo a campo obter dados através de práticas, mas analisando dados já consolidados e dando uma nova perspectiva trabalhando com um objeto específico. Analisaremos toda a construção do jogo, assim como o ambiente virtual do videogame, observando como ele pode ensinar Geografia mesmo que de forma indireta, podendo até mesmo ser tratado como conteúdo em sala de aula, gerando uma nova dinâmica e despertando o interesse dos alunos, dando-lhes um novo significado neste mundo virtual dos jogos eletrônicos com suas mais diversas possibilidades.

Dentro da linha de pesquisa qualitativa deste trabalho, optou-se pela análise de documentos os quais mostram a evolução do objeto de estudo. Existe nesse movimento uma complexidade que pode se tornar didática e até promover as desmistificações necessárias para levar o debate a outras esferas e tornar este objeto em uma nova ferramenta de estudo mais refinada e capaz de melhorar a qualidade de ensino da Geografia. Não menos importante, é o compromisso também de torná-la mais relevante do ponto de vista do aluno, tanto em termos de contato em sala de aula, como parte do processo de formação do caráter e de cidadão.

Então, o percurso a ser seguido tendo como base o referencial teórico relacionado ao objeto de estudo delimitado, parte da pesquisa bibliográfica e após a

análise documental termina em uma prática de análise do objeto de estudo, neste caso um jogo, demonstrando algumas características geográficas que podem ser encontradas e trabalhadas em sala de aula. Em termos de levantamento teórico ao qual se inclui, artigos, livros e teses, estão ligadas as seguintes temáticas pertinentes dentro desta pesquisa: tecnologia, mundo digital, ensino de Geografia, docência e jogos eletrônicos.

No capítulo de análise onde será feito todo o detalhamento do jogo e todo o processo de envolvimento com o ensino de geografia, terá alguns percursos a serem seguidos. Começando pela perspectiva, a análise será feita tendo em vista a visão de jogador e não desenvolvedor. A escolha do gênero ou estilo de jogo se enquadra no modo *Sandbox* sendo, portanto, um estilo de jogo onde o jogador é livre em um mundo virtual para explorar, possuindo limitações mínimas. Como possibilidades de exploração, o jogador pode modificar o meio, escolher livremente o que quer fazer, diferente de jogos lineares, ou conhecidos como “jogos progressivos”, (SAIBA... 2014).

Partindo disso, entra o próximo passo que é a escolha do jogo ao qual se encaixa neste contexto de mundo aberto: *Grand Theft Auto V (2013)*, ou popularmente conhecido apenas como “GTA V”. Este jogo possui algumas particularidades que diferente de jogos anteriores desta franquia, podemos considerar mais avançadas e aperfeiçoadas, já que este foi o último lançamento da empresa até o momento da realização desta pesquisa. Então neste jogo podemos encontrar diversas maneiras de enxergar a Geografia, cabendo, portanto, uma visão mais profunda deste mundo a fim de demonstrar possibilidades de uso desta ferramenta com sua demasiada importância para formação de opinião e construção de conhecimento geográfico.

No jogo “GTA V”, existe a possibilidade de se escolher entre 3 personagens que ficam vagando pelo mapa do jogo em tempo real. Cada personagem possui suas particularidades, mas no decorrer do modo história do jogo, seus caminhos se cruzam e tudo cria sentido. No caso desta pesquisa, não será levado em consideração as conexões entre personagens, a história do jogo nem seus eventos que porventura gerem modificação no cenário. A intenção é utilizar a escolha de quaisquer personagens para observar o mundo do jogo de modo livre, fazendo observações já pautadas e determinantes para o rumo deste trabalho onde envolve a Geografia.

Sendo assim, os pontos escolhidos a serem abordados, observados e relacionados entre videogame e Geografia são: Orientação, Localização, Zona Urbana e Rural.

Por fim, o jogo pode ser jogado de diversas maneiras, sendo elas através de consoles (videogames) ou pelo computador. No caso da captura de informações necessárias para esta pesquisa, será utilizado a versão de computador, onde a diferença entre este e os consoles são os periféricos utilizados: No console a possibilidade de jogar está voltada ao uso de um controle com botões e analógicos mapeados de forma que garantam conforto e ergonomia para o jogador. No computador acaba por se ter uma versatilidade maior pois, além de poder utilizar o controle que o console utiliza, também existe a possibilidade de jogar com o teclado e o mouse. A escolha de qual tipo de máquina utilizar vai do conforto e preferência do jogador.

### **3. A INSERÇÃO DE OUTRAS POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS DE APRENDIZADO NA ESCOLA: UMA REFLEXÃO SOBRE OS JOGOS E A POSSIBILIDADE DE RECONHECER CONTEÚDOS ESCOLARES FORA DA SALA DE AULA**

Analisando o decorrer do tempo histórico, segundo (Leão, 1999), a escola tradicional passou por transformações e mesmo assim, ainda é rígida e resistente ao tempo, enraizando alguns padrões ainda observados nas escolas. Com a evolução da informática, ainda segundo Leão (1999) - e para o contexto da época - a busca pelo conhecimento fica cada vez mais acessível e rápida e assim, portanto, um modelo de ensino mais construtivo surge para confrontar o tradicionalismo. Podemos notar que, o enrijecimento do ensino tradicional possui uma carga que emprega passividade e características cumulativas ao indivíduo (Leão, 1999). O caráter cumulativo e de passividade implica em situações vistas por Maria da Graça Nicoletti Mizukami (1986) como:

[...] Ao indivíduo que está adquirindo conhecimento, compete memorizar definições, enunciados de leis, sínteses e resumos que lhes são oferecidos no processo de educação formal a partir de um esquema atomístico. (Mizukami, 1986. P. 11)

Nesse ponto de vista, encontramos a dificuldade em inserir novos meios de se chegar a um resultado mais construtivo e dinâmico. O tempo para que isso se torne um novo padrão então, se torna mais longo.

Os jogos (sejam jogos antigos e físicos como tabuleiros e cartas ou jogos eletrônicos mais atualmente), por sua vez, entram nessa batalha para ganhar espaço na educação. Contudo, com o tradicionalismo escolar presente desde o século XIX, com adventos dos sistemas nacionais de ensino (Leão, 1999), essa longa distância de tempo, se torna uma tarefa mais árdua para quebrar os paradigmas já padronizados. Contudo, a impossibilidade não é dominante, tendo em vista o contexto de evolução ao qual a informática aparece e como as informações são propagadas através de estudos científicos que comprovem novos métodos e confrontem os meios já enraizados. O que no fim surge como mais um desafio para a pesquisa científica como visto por (Silva, 2001), onde: “[...] Essa nova realidade dos fatos, são apreendidos através, ora da inclusão, ora da exclusão desses povos, e estabelecem um novo cenário e novos desafios à pesquisa científica para o século XXI[...]”.

A forma construtivista tem tomado novas proporções, porém ainda há resquícios tradicionais que continuam persistentes na realidade escolar. Pontos que tornam essas persistências difíceis de serem remediadas, são algumas citadas pelo autor Saviani (1991) como sendo o método tradicional a forma a qual perjura o ensino voltado para classe mais popular. Ainda mais se notarmos escolas mais conceituadas no mundo que são referência de ensino como a inglesa e a suíça. Outro ponto é, no caso do Brasil, em específico no Ceará, segundo Leão (1991), “[...] esse é o modelo de ensino mais utilizado e até mais desejado pela sociedade.”

Algumas escolas possuem limitações as quais não permitem o funcionamento de certas metodologias, faz parte enfatizar que, a realidade aos quais profissionais encaram na rotina escolar, bem como os alunos, possuem dificuldades como: falta de recursos didáticos, como livros e materiais, estrutura de sala defasada e a incapacidade de utilização de transporte público para uma aula de campo. São alguns pontos que fisicamente chegam a resultados menores que os desejados. Mas naturalmente, o desdobramento do professor junto a sua criatividade, pode fazer

necessário criar possibilidades que vão além da sala de aula, pequenos gestos que bem condicionados geram conteúdo e aprendizado.

Voltando aos jogos, ao serem adicionados na perspectiva de alternativa de ensino, não necessariamente é cabível encontrar essa forma de aprender em sala de aula. Aprender de forma indireta também é uma maneira de adquirir conhecimento, principalmente voltado à Geografia. Segundo Schmaelter [s.d.] o conhecimento indireto ou como dito pelo mesmo “o conhecimento não-proposicional” diz respeito a conhecer algo de forma indireta, possuindo familiaridade ou mesmo se fazendo o uso da intuição. Trazendo isso para o ensino e aprendizagem da Geografia, podemos dizer que, de um lado na forma direta ou “proposicional”, onde se aprende um conteúdo em sala de aula, pode ser visto acontecendo na prática ao utilizar outra forma fora do ambiente escolar, assimilando em outros locais sejam virtuais ou físicos.

Não é uma discussão atual o fato de jogos serem uma ferramenta importante para se aprender. Segundo Sant’Anna & Nascimento (2011), ainda em meados de 367 a.C. Platão afirmava que os jogos fazem parte de uma fase importante na vida, principalmente para crianças: “[...] em seus primeiros anos de vida os meninos e meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas através dos jogos. (Sant’Anna & Nascimento, 2011). Nota-se, portanto, a atenção que é dada na fase mais jovem e a relação que é feita com os jogos, uma maneira mais dinâmica de se aprender.

Os autores ainda citam diferentes nomes importantes e em épocas diferentes, de pessoas que olham para essa ferramenta e contribuem significativamente para o desenvolvimento e aprendizagem do ser humano:

Rabelais, no século XV, já proclamava que o ensinamento deveria ser através dos jogos, dizendo a todos que deveriam ensinar às crianças o gosto pela leitura, pelo desenho, pelos jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar a aritmética e até mesmo a geometria. (Sant’Anna & Nascimento. 2011. P. 20)

Outros nomes conhecidos e referenciados nos dias atuais como Piaget e Vygotsky também fazem parte dessa contribuição:

Outros teóricos também contribuíram para que o lúdico pudesse ser utilizado na educação dentro do processo de ensino e aprendizagem. Destacamos:

Rousseau e Pestalozzi , no século XVIII; Dewey , no século XIX; e no século XX, Montessori, Vygotsky e Piaget. (Sant'Anna & Nascimento. 2011. P. 20)

Dessa forma entendemos que com o tempo, o espaço para novas metodologias foi sendo criado, trazendo visões do cotidiano como uma ferramenta importante para a assimilação de conhecimento e por fim, normalizando o fato de que se pode aprender brincando.

Levando em conta todo esse percurso de estudos no decorrer do tempo até o século XX, notamos a limitação que se tinha apenas em jogos físicos, desenhos e escrita. Isso deve-se à disponibilidade de acesso à informação e a tecnologia que segundo Rezende (2002), ao analisar o percurso da tecnologia da informação nos últimos 45 anos, nota como pessoas e empresas têm lidado com este tipo de técnica:

No tempo do “processamento de dados”, os usuários eram tímidos, hesitantes, indecisos e superficialmente envolvidos com tecnologias. Na fase da “informática” os usuários já se posicionavam como responsáveis pelos sistemas e estavam mais engajados nos processos que utilizavam tecnologias. (Rezende, 2002. P.2)

Ainda segundo o autor, em 1960 era a época em que o “processamento de dados” surgia, com muita dificuldade de acesso até ser enfim consolidado. Podemos então envolver essa evolução junto a novas formas de acesso a informações, que vai se tornando mais didático e acessível para as pessoas, abrindo oportunidades para inclusão e para estudos científicos a fim de serem inseridos em diferentes contextos da vida das pessoas. Assim, essa cadência evolutiva surge para melhoria da humanidade conforme citado por Gonçalves (2019. et al. p.23): “[...]o avanço da comunicação e entretenimento como o rádio, cinema, televisão; o avanço da elétrica e eletrônica assim surgindo os computadores e internet[...]

Entendemos isso como uma forma de acesso que tende a ser um bem comum a todos. Então, a partir da união de ideias desses autores, notamos que no século XX o surgimento de novos meios contribuiu para a ampliação das possibilidades de pesquisa científica, e que por consequência começaram a ser utilizados como base para o ensino e aprendizagem na escola básica. Não deixando de lado a evolução

do entretenimento como o cinema e o rádio, sendo este último como uma forma de acesso a músicas, por exemplo, também são fatores pertinentes nesta pesquisa e que terão maior aprofundamento no decorrer da mesma.

Em termos de jogos físicos, os considerados clássicos como *Xadrez* e *War*, possuem uma carga de conteúdo considerável a ser transmitido para quem o está manuseando. Jogos nesses moldes, não apenas estão no mundo a muito tempo, mas comprova-se que essa configuração de gênero de jogo não apenas ensina um conteúdo específico, mas também desenvolve habilidades para a construção do caráter pessoal e social do indivíduo. Como mencionado por Piaget (1978), é falado da íntima importância que o jogo tem na vida de uma criança, pois é uma forma de ensinar e aprender de forma descontraída e divertida.

O jogo de tabuleiro e estratégia *War* (1971), por exemplo, demonstra a aptidão estratégica que se faz necessário ter para conquistar territórios pelo mundo todo, ao qual o mapa no tabuleiro representa. Não apenas isso, mas existem delimitações desses territórios representados por cores, bem como outros objetivos, sendo um deles neutralizar os exércitos adversários a fim de criar mais aberturas para ataques e facilidade de conquista territorial. Dado estes detalhes, notamos como pode ser ensinado o processo de alfabetização cartográfica, de maneira gráfica e prazerosa tendo em vista a importância desse conteúdo como já mencionado por Callai (2005). Esse autor sugere que aprender cartografia e as linguagens presentes nessa temática proporcionam uma carga de aprendizado não apenas conteudista, mas trazem um significado também para a vida. A escolha de um lugar ao qual esteja familiarizado para desenhar, desenvolve mais sua rigurosidade em termos de observação. A autora ainda detalha:

Poderá, desse modo, dar-se conta de aspectos que não eram percebidos, poderá levantar novas hipóteses para explicar o que existe, poderá fazer críticas e até encontrar soluções para as quais lhe parecia impossível contribuir. (Callai, 2005. p.244)

Em complemento a isso, autores como Castellar (2005) demonstram a importância de se aprender a ler a paisagem com propósito de afinidade com conteúdos, não necessariamente utilizando apenas do desenho para isso:

Deve começar a estabelecer relações entre os lugares, a ler os fenômenos. Em diferentes escalas, mobilizando o raciocínio e educando o olhar para que

possa fazer a leitura do espaço vivido. O saber agir sobre o lugar de vivência é importante para que o aluno conheça sua realidade e possa comparar diferentes situações, dando significado ao discurso geográfico – isso seria a concretização da educação geográfica, do mesmo modo que ocorre com a Matemática, a Física, ou outras áreas do conhecimento escola (Castellar, 2005. P.212)

Entendemos, portanto, como assimilar conteúdos geográficos a novas fórmulas didáticas e metodológicas, que o tempo, o aperfeiçoamento das técnicas e o avanço da ciência têm proporcionado. Todos juntos, criam novas ideias e fórmulas que podem ser aplicadas com alunos em sala de aula visando novas perspectivas e ideias criadas em conjunto na relação professor e aluno. Chegando a um objetivo equilibrado entre a realidade escolar, a realidade dos alunos e o seu entorno. Ao analisar as limitações e o que se tem de recursos, podem ser criadas mecânicas de aprendizado que quebram as barreiras escolares e ajude os alunos olharem com uma nova lente o seu entorno, lhe ensinando na prática e construindo uma mentalidade mais ativa na percepção de mundo.

### 3.1 JOGOS FÍSICOS

Levando os detalhes anteriores em consideração, Roehrs (2017) se baseia no jogo *War*, criando seu próprio: o *WARGEO*; com a intenção de ensinar Geografia do Mundo, trazendo mais simplicidade ao jogo e priorizando acertos e não necessariamente as perdas de territórios, como o jogo original retrata. A partir dessa forma ao qual o indivíduo estará situado, caberá a ele também demonstrar a importância que esse jogo terá para ser usado como forma de estudo, ou seja, a possibilidade de ser implementado nos estudos de forma indireta. O autor ainda explica:

Um dos propósitos do jogo é observar e verificar o desenvolvimento real; para isso observou-se os indicadores de desenvolvimento proximal que revelariam modos de agir e pensar dos estudantes, inicialmente com o auxílio do professor e posteriormente a capacidade de realizar as tarefas sozinho. (Roehrs, 2017, p. 102 apud Vigotsky, 2007, p 66).

Ainda mais, não baseado em sorte, o autor enfatiza que é válido o estudo sobre a ocasião e como o jogador vai agir mediante o propósito do **WARGEO**:

WARGEO é um jogo criado para ser jogado por no mínimo 3 e no máximo 6 jogadores. Dificilmente um jogador conseguirá ganhar o jogo baseado somente na sorte: é necessária uma boa estratégia para sair vencedor. Vence o jogo aquele que atingir o objetivo que lhe couber. Este objetivo só é conhecido pelo próprio jogador, que em princípio deve usar esta vantagem: a clara demonstração do seu objetivo dificultará atingi-lo. Recomenda-se que se tente jogar à medida em que se vai lendo as regras, de modo a facilitar a compreensão dos mecanismos de WAR®. (Roehrs, 2017, p. 102)

Portanto, podemos notar que alguns jogos podem ser reimaginados na finalidade de demonstrar um conteúdo específico, cabendo ao professor usar da criatividade e criar assim uma disciplina mais assertiva e dinâmica. Por um lado, nota-se a exigência de mais da capacidade do profissional de implementar novos meios para captar a atenção do aluno e fugir dos padrões tradicionais, porém essa exigência torna mais ampla a forma de ensinar, na medida em que se avança nos anos escolares, o processo é mais difícil perante conflitos que em suma vem da transformação e evolução que a criança está passando, em termos de desenvolvimento do caráter e maturidade psicológica, conforme é mencionado ainda por Roehrs (2017, p.102).

A imagem 1 representa a configuração do jogo War. É possível notar que além de peças e cartões com cores que delimitam partes do mundo, vemos o mapa do mundo onde todo o jogo irá se debruçar, possuindo informações importantes para o jogador usar como estratégia.

**Imagem 1:** Jogo de tabuleiro War: Mapa, peças e cartas



**Fonte:** Forças Terrestres (2019)

### 3.2 MÚSICA

Culturalmente falando podemos notar a importância que a linguagem musical proporciona para o ser humano. Tradições, expressões e muitas outras mensagens, que podem ser consideradas uma categoria do ensino e aprendizagem. No decorrer do tempo foi-se notando diversidade de gêneros musicais por todo o mundo, o que demonstra uma criatividade ímpar vindo desde ideias internas até influências de gêneros diversos na finalidade de criar uma nova proposta rítmica que se encaixe com a ideia principal ao qual o compositor deseja passar para o ouvinte. Descargas emocionais, poesia, crítica social e muitas outras variedades de se fazer e expressar na música, podem ser explicitadas com a finalidade, ou não, de citar a geografia, sendo a possibilidade de não citar, uma forma indireta e implícita de mostrar a geografia dentro do contexto. São detalhes intrínsecos na música como estes que autores como Georges de Gironcourt (1939), irá analisar a seguir.

É nessa linha de pensamento que nas décadas iniciais do século XX, o geógrafo francês Georges de Gironcourt (1939), propõe que as mobilidades de sociedade e de civilizações podem ser analisadas na medida em que formas musicais evoluem junto do tempo e do espaço. O autor Panitz (2015) ainda complementa a ideia de Gironcourt (1939) ao exemplificar que certos tipos de instrumentos como, por exemplo, o

chocalho, em um ritmo de jazz, pode dar informações importantes acerca das características étnicas e geográficas de determinados grupos. Ainda mais que isso, no decorrer do tempo o autor complementa: “instrumentos e formas musicais que vão se transformando e se adaptando a cada sociedade em que são inseridos.” (Panitz, 2015. p. 3)

Com o intuito de demonstrar a relação que a Geografia tem com a música, Raibaud (2014), visa complementar a ideia das ciências sociais e humanas mostrando o quão grande é a dimensão espacial da música. O autor complementa a ascensão de trabalhos produzidos na França visando a relação que a música faz com o espaço geográfico. Uma vez que, se tem noção desta abertura para o estudo, congressos e encontros proporcionaram ideias a mais neste quesito capaz de se perguntarem se a música é então considerada um objeto geográfico. Para se chegar nesse ponto o autor explica:

Num encontro de acadêmicos organizado em Paris em 2006, foi sugerido que a música fosse considerada um “geoindicador de sentimentos de pertencimento, mobilidade, valores e comportamentos sociais (...), um agente de performance na construção de territórios” observando que quando “relacionada a um território”, poderia contribuir para “o desenvolvimento de ideologias e imaginários territoriais” (Raibud, 2014, p.2. Tradução nossa).

Levando isso em conta então, pode-se considerar que na maioria dos trabalhos elaborados sobre essa temática, a música é considerada um objeto de estudo capaz de demonstrar, delimitar e até mesmo ensinar de forma mais contundente certas realidades às quais grupos de pessoas, comunidades ou mesmo nações enfrentam. Algumas dessas realidades não são bem retratadas em sala de aula, por exemplo.

A música então ensina de tal forma que além de mostrar fatos que ocorrem na sociedade, mostram a linguagem utilizada e o peso que isso tudo junto exerce sobre a personalidade daquela pessoa que está inserida no meio. É exemplo de gênero musical com uma carga densa de história, linguagem e crítica, o Rap. Esse estilo musical, em sua maioria, retrata temáticas bastante recorrentes, mas que só a expressão do compositor junto a todo o conjunto harmônico e musical proporciona uma imersão maior. A partir desse ponto já notamos o que anteriormente foi dito por

Gironcourt (1939) e analisado por Panitz (2015) em relação a resignificação de instrumentos e gêneros musicais a cada tipo de sociedade que é inserido.

Dentro dessa categoria rítmica, a criminalidade, desigualdade social e a violência e desorganização em muitos casos foi de experiência empírica do artista. O resultado disso é um apelo contra todos esses mesmos pontos citados, na busca por equilíbrio, desabafo ou apenas a exposição dos fatos de forma que seja acessível a todos. Em termos políticos, a música soa como denúncia e reivindicação, um pedido para que algo seja feito, levando em consideração a relevância que, tanto o estilo musical tem, como a própria relevância do artista. São exemplos desse percurso criativo e musical o grupo *Racionais MC's*, formado em 1988, que viria causar polêmica ao expor a realidade como realmente é vivida por jovens negros da periferia de São Paulo - SP. Vejamos a seguir o percurso do grupo.

A nível de Brasil, grupos influentes nessa vertente musical como *Racionais MC's*, queriam expor questões severas que as pessoas negras enfrentavam e ainda enfrentam. Não apenas isso, mas em seu site oficial ainda apontam:

[...]surgiu no final dos anos 80 com um discurso que tinha a preocupação de denunciar o racismo e o sistema capitalista opressor que patrocinava a miséria que estava automaticamente ligada com a violência e o crime. (Racionais, 2023).

É necessário compreender a mensagem que querem passar, principalmente nas questões sociais, mostrando como minorias, preconceito e demais pressões sociais causam no psicológico da pessoa afetada e como isso culmina em efeitos negativos como violência, criminalidade e miséria. São assuntos com uma carga geopolítica bastante densa e que pode ser vista no dia a dia de uma pessoa, como também, nas escolas. Assim é possível entender porque usam tal linguagem, se expressam de tal forma e qual visão de mundo eles querem mostrar para as pessoas que muitas vezes não entendem como se configura esse tipo vida das pessoas que estão inseridas nesse contexto. No caso do Grupo Racionais, que surgiu nos anos 80, ainda hoje estão na ativa e ainda se mantêm firmes em passar a mensagem deles.

Alguns álbuns ao longo da carreira do grupo Racionais *MC's* demonstram em seus títulos o que será retratado no decorrer da obra, por exemplo:

### 3.2.1 Holocausto Urbano (1990)

Primeiro trabalho do grupo tendo como finalidade principalmente em algumas músicas a desordem social nas periferias marcadas pela violência vindas de consequências causadas pelo racismo e miséria.

**Imagem 2:** Racionais MC's: Holocausto Urbano (1990)



**Fonte:** Racionais MC's (1990)

### 3.2.2 Raio X do Brasil (1993)

Nesse disco em específico, jogou o nome do grupo e do gênero musical no *mainstream*, e duas músicas dessa obra se tornaram as mais ouvidas, sendo elas *Fim de Semana no Parque* e *Homem na Estrada*

**Imagem 3:** Racionais MC's: Raio x do Brasil (1993)



**Fonte:** Racionais MC's (1993)

### 3.2.3 Sobrevivendo no Inferno (1997)

Este é o álbum considerado o mais importante da história do Rap no Brasil, quebrando paradigmas e ganhando prêmios importantes, sendo citado até em ambientes de estudo para vestibulares. Sua influência foi tamanha que, diferente dos discos anteriores com vendas estimadas em 200 mil cópias, o presente álbum superou a marca de mais de 1 milhão e meio de vendas. Nas histórias das músicas dentro dessa obra, é explicitado como é a vida de quem é *enquadrado* pela polícia militar, de quem viveu na prisão, crime, mundo das drogas e muitas outras temáticas sociais. Fato importante é mostrar como que apesar de ser um álbum antigo, suas letras e acontecimentos ainda são atuais e, portanto, necessários mesmo em tempos modernos.

A relevância foi tanta que essa obra fonográfica também se tornou livro onde mostra não apenas as músicas, como também imagens e informações sobre o grupo. Segundo Tozeti (2023):

O livro foi lançado meses após a Comissão Permanente para os Vestibulares (Comvest) da Unicamp anunciar que a partir da seleção para o ano de 2020, a obra faria parte da lista de leitura obrigatória para o vestibular.

Podemos considerar então que este marco na história do grupo e também para história de uma nação, sua pertinência é válida do ponto de vista informativo, uma

espécie de manual, para entender como funciona essa configuração política e social. Uma espécie de carta aberta para mostrar a dura realidade e como sobreviver ao caos que as diversas configurações que o sistema político pode causar. A história por trás dessa obra, mediante toda influência e os fatos expostos até o momento, pode nos ensinar conteúdo geográfico de tal forma que é até mais interativa e menos direta do que propriamente dentro da escola, com propósito direto e muitas vezes enrijecido.

**Imagem 4:** Racionais MC's: Sobrevivendo no Inferno (1997)



**Fonte:** Racionais MC's (1997)

### 3.3 CINEMA

Levando em consideração que a música nos mostra de forma sonora uma mensagem a ser transmitida, o cinema enriquece ainda mais ao juntar este com a perspectiva visual. O quão longe pode-se ir ao narrar uma história seja fictícia ou baseada em fatos reais? Nessa lógica, a construção de um filme se estrutura principalmente em detalhes que fazem a diferença aos olhares dos críticos e espectadores.

O uso das cores, construção dos personagens, músicas e demais detalhes, tudo pode se enquadrar numa perspectiva geográfica cabendo ao espectador desconstruir essa obra e ver nos detalhes como toda aquela estrutura audiovisual afeta a

sociedade. Em alguns casos, contudo, se faz necessário uma observação, principalmente do ponto de vista de qual filme deve ser utilizado para auxiliar na construção do conhecimento geográfico. Podemos relacionar então esses detalhes a conceitos tratados por Harvey (1989), falando de espaço e tempo, notamos mudanças que são tratadas e como isso tudo afeta a vida das pessoas ao longo da história. Numa perspectiva socioeconômica e político-econômica, toda evolução de um lado, causa uma reação do outro, no sentido cultural e social. Seguindo essa lógica Braga & Costa (2015, p. 11) explicitam que:

A intenção de Harvey é, através de uma abordagem marxista do capitalismo, demonstrar que as mudanças nas representações culturais distintas tomaram a direção daquilo que hoje é chamado de cultura pós-moderna e que estas mudanças estão intrinsecamente ligadas à experiência de compressão tempo-espaço. (Braga & Costa, p.11. Tradução nossa).

Portanto, essas atividades de representações exercidas e conhecidas pelo mundo, geram uma nova identidade para o lugar, o que por sua vez, ao ser tratada em filmes criados por pessoas que não vivem o local, distorce a real visão sobre o lugar. A fragmentação do território também tratada por Harvey (1989), e as consequências de uma cultura pós-moderna podem ser entendidas pela compressão do espaço e do tempo, que em si é criada pela economia contemporânea (Braga & Costa, 2015).

Levando em consideração o que já foi dito a respeito de cores e construção de personagens e história, podemos notar que em obras oriundas de Hollywood, ao fazerem representações de lugares como o Brasil, observamos0 clara identificação de inferioridade, trazendo cores amareladas e esfumadas remetendo a posições de subdesenvolvimento. Claros estereótipos também são resumidos à cultura brasileira como favelas, tipos específicos de roupas e uma abordagem ao território que remete a um país ao qual a criminalidade opera sem freio. São estes alguns detalhes analisados por Campos (2006), onde expõe:

“É fundamental também ver a visão etnocêntrica; a criação cinematográfica é marcada por estereótipos e clichês para reproduzir concepções que se pretendem homogeneizadoras. Diversas sociedades são mostradas através de leituras redutoras e reprodutoras de preconceitos, principalmente aquelas que não partilham os mesmos valores, os mesmos objetivos do mundo ocidental, a ‘matriz da civilização’.” (Campos, 2006. p. 4)

Por outro lado, existem boas representações que tratam fielmente da cultura brasileira. Com seus toques fictícios, mas com boas abordagens em termos de uso de linguagem, localização, sotaque, crenças e história, tais obras consideradas clássicas, são até mesmo tratadas em sala de aula, seja como filme ou como recorte para contextualização.

Considerada uma obra-prima de extrema importância para a cultura brasileira, o clássico *O Auto da Compadecida* (1955) criada por *Ariano Suassuna* (1927 – 2014), em forma de peça teatral, mostra de forma humorística e caricata uma visão cristã sem se aprofundar tanto no assunto, mas com o intuito de explicar outros assuntos como preconceito, por exemplo. Anos após, essa obra se transforma em uma minissérie e por conseguinte, um filme longa-metragem. No filme, podemos analisar visualmente muitos aspectos ao qual o livro nos limita: cores, vestimentas, linguagem. Todos esses detalhes juntos compõem a obra de forma a torná-la única, denunciando o lugar onde se passa, ou seja, nos trazendo um recorte de região e por fim, nos mostra a cultura daquele povo naquele local específico.

**Imagem 5:** O Auto da Compadecida (2000)



**Fonte:** Café com Filme

Dessa maneira, vimos que no decorrer do tempo, as situações no ensino foram se remodelando. Com certa resistência e com algumas raízes tradicionais ainda enrijecidas no modo de ensinar. Saímos de uma perspectiva fechada, totalmente guiada e ditada sem margem para dúvida, até chegar na acessibilidade de formas alternativas de aprender como mencionado nesta pesquisa, os jogos físicos. Ainda em perspectiva de evolução passamos para o início da era tecnológica, onde começam a surgir os aparelhos de propagação de informação, como cinemas, teatro e música. Surgem também os jogos eletrônicos que, em primeiro momento, serviam apenas para o entretenimento, mas com o passar do tempo, foi sendo analisado de forma que poderia contribuir como uma ferramenta de construção de conhecimento. Barboza & Silva (2014), mostram claramente esse ponto ao dizer que: “[...]o universo dos games não se resume mais a atividades de lazer e vai além do entretenimento.” (Barboza & Silva, 2014. p. 8).

Ainda complementam os autores Barboza & Silva (2014) ao citar Zanolla (2010) dentro do contexto de contribuição para o aprendizado afirmando que “[...]os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de aprendizagem e assimilação de

conteúdos por crianças e adolescentes.” (Barboza & Silva, 2014. p.8 Apud. Zanolla, 2010).

Mesmo sabendo que todo processo tem seus pontos de céticos e controvérsias até serem analisados e dado a devida atenção no estudo científico para contribuição para a sociedade, com os videogames não é diferente. Por isso, cabe aqui um foco nesta ferramenta que se tornou nos dias de hoje uma das mais importantes no ramo não apenas do entretenimento, mas também como ferramenta de estudo.

#### **4. O CONHECIMENTO QUE SE ADQUIRE COM VIDEOGAMES**

No decorrer do tempo, fomos bombardeados com inovações tecnológicas capazes de substituir funções antes empregadas manualmente. Em termos de desenvolver novas habilidades, não é diferente. Mesmo que indiretamente, fomos capazes de entender assuntos de variadas disciplinas sem estar presente em um ambiente escolar, sendo assim, através de jogos e principalmente mais atualmente, com os videogames, meio o qual teve diversas transformações como já dito por Rezende (2002) ao se falar de acessibilidade e evolução da informática.

Faz parte também da evolução das técnicas e meios de aprendizado, a criação de ambientes de ensino que convencionalmente não se tratam do ambiente físico escolar. Como sendo parte de novos meios de se estudar sem a presença de sala de aula, o homeschooling, já presente em certas rotinas familiares americanas desde o século XIX, segundo Miranda (2023), vale ressaltar que o homeschooling no Brasil em específico é uma prática ilegal tendo em vista a legislação brasileira onde “o ensino é livre à iniciativa privada, desde que cumpridas as normas gerais da educação nacional e autorização e avaliação de qualidade pelo poder público” (Art. 209). Porém podemos dizer que, uma evolução dessa prática é considerada legal é o ensino a distância, onde, também não se faz necessário a presença no ambiente físico escolar. Apenas com acesso a internet e a um computador ou celular pode ser realizado em casa as atividades escolares com a mediação de um professor e uma instituição, que tem domínio a uma plataforma capaz de gerar esse tipo de ação. É portanto, uma modalidade legalizada e que pode ser implantada no ensino básico (BRASIL, 2018).

Trazendo para a Geografia, os videogames são capazes de ajudar a construir o conhecimento geográfico a partir da forma como insere o jogador no mundo virtual. Tendo as mais variadas formas e gêneros de se jogar um jogo, cada um apresenta uma configuração de espaço seja ele aberto ou linear (fechado), dando liberdade para a exploração do jogador curioso fazendo assim com que facilite a compreensão de conceitos geográficos de forma lúdica e interativa, e de alguma maneira ao ser apresentado no jogo, o cativa e fixa na memória levando para a vida e o ajudando na construção do seu raciocínio e caráter como cidadão crítico.

Segundo Silva (2019), ao falar de geojogos, ou seja, jogos que contêm características básicas sobre a área da Geografia, aponta que “o educador descobriu a possibilidade de motivar cada vez mais o alunado a manipular estes jogos e com isso entender melhor as estratégias geográficas que podem ser relacionadas ao assunto discutido em sala.” (Silva, 2019. p.45)

Dessa maneira, o intuito de trabalhar esta pesquisa é mostrar o quanto os jogos eletrônicos podem auxiliar a construção de conhecimentos e disseminação do melhor uso desta ferramenta para aprender conceitos em determinadas áreas da vida, inclusive e principalmente nesse contexto, o geográfico. Através de uma boa história contada, uma boa construção e representação do espaço geográfico, dentre outros detalhes que lhe trazem curiosidade. No decorrer da pesquisa vamos analisar alguns jogos e seus gêneros e assim iremos especificar um, no intuito de explorar os conhecimentos que este pode trazer. Vamos analisar as imagens detalhando os conceitos e como o jogo é visto na prática dentro do mundo do jogador. Em algumas etapas iremos ver como alguns jogos funcionam, sua complexidade e o quanto isso deixa mais imersivo aos olhos do jogador fazendo ou não com que ele tenha boas experiências visuais.

#### 4.1 OS VIDEOGAMES E A GEOGRAFIA

Segundo um artigo publicado por Ifan D.H. Shepherd da Universidade de Middlesex, no Reino Unido, e Iestyn D. Bleasdale-Shepherd que faz parte da empresa Valve Corporation, onde fala sobre o Sistema de Informação Geográficas (SIGs) e os Videogames (VGs), é dito que ambos itens possuem semelhanças em níveis de

detalhes, mas que com o passar do tempo os videogames tem melhorado muito sua linha de construção gráfica e de complexidade de cenário, cabendo cada vez mais a esse meio ser visto mais junto e trabalhado melhor com os SIGs:

Tanto em VGs quanto em GIS, os dados de atributos são cruciais, não apenas para visualização de dados e seleção de objetos, mas também para formas mais avançadas de simulação, análise espacial e relatórios. De fato, frequentemente há pouca diferença entre VGs e GISs tanto no tipo quanto na quantidade de dados não gráficos que eles requerem. (Shepherd & Shepherd, 2008, p9. Tradução nossa).

Com o decorrer do tempo e a evolução da tecnologia, foi então permitindo mais liberdade para os criadores/desenvolvedores, criando ferramentas de desenvolvimento de jogos mais potentes, resultando em uma gama maior de detalhes em objetos, ambientes, personagens e suas vozes, dentre outros fatores técnicos, como por exemplo, linhas de programação e outros pontos semelhantes que fazem os jogos terem a sua dinâmica fluida e acessível para o consumidor final, neste caso os jogadores. Cabe assim uma comparação de funcionamento de alguns jogos.

Os jogos da série *Grand Theft Auto (GTA)*, passaram por consideráveis evoluções, onde os dois primeiros jogos contavam com uma câmera isométrica, vista de cima e colocava o jogador para explorar o mundo nessa visão. Com o passar dos tempos e a evolução da tecnologia, foi adotado a visão em *3D*, onde já se via maior complexidade em níveis de cenário e grande evolução em demasiados aspectos.

A próxima fase atingida foi com a chegada da era *HD (High Definition)*. Nessa fase, e atual fase em que vivemos, as complexidades gráficas, processamentos, linhas de diálogo, construção de empatia com os jogadores, dentre outros pontos, tornaram-se tão realistas que em certos momentos podemos chegar a desconfiar se o que é visto é real ou apenas ficção. Em termos de construção de afinidade com o personagem e linhas de diálogo que vemos no mundo aberto nesse tipo de jogo, complementa ainda mais a ideia de imersão no mundo virtual, instigando mais o jogador a entender como funciona aquele mundo e muitas vezes aprendendo algo novo que fará diferença no seu aprendizado sobre Geografia. São, portanto, evoluções abordadas em fóruns e sites especializados de jogos, analisadas por Moraes (2021) que destaca a evolução das gerações de jogos eletrônicos, falando do

tamanho dessa fatia do mercado e como foi se dando a acessibilidade no decorrer do tempo.

Diferentemente de jogos livres, de mundo aberto, há outra categoria que foge um pouco desse tipo, como é possível citar os jogos mais lineares, onde seu objetivo é a história contada que muitas vezes são mais focadas numa boa construção de diálogo e para se ter sucesso na progressão do jogo, é necessário seguir uma espécie de passo a passo. Os objetivos caminham para destravar novas áreas, novas camadas na história. É exemplo claro desse tipo de linha de pensamento, os jogos da série *Call of Duty (CoD)*. Nos jogos dessa franquia, podemos analisar grandes evoluções gráficas, complexidades de cenários e construções mais empáticas dos personagens. Porém o que difere do *GTA*, é sua linearidade, fazendo o jogador ir em busca dos objetivos sem ter a liberdade de explorar os cenários no seu tempo.

São propostas diferentes, em gêneros de jogos diferentes, que trabalham o cenário ou a visualização da paisagem geográfica de forma mais ou menos precisa a depender do olhar curioso do jogador. Podemos então, analisar mais a fundo as questões geográficas de localização e visualização do mundo, nos jogos de mundo aberto. Nesses, como já dito, é mais trabalhado a geografia do lugar do que em qualquer outro jogo, pois está englobado questões como: cartografia (com o mapa e mini-mapa para se situar e localizar objetivos), hidrografia (com lugares onde é possível localizar lagos, rios, etc) e a parte física (onde vemos as montanhas, depressões, planícies, etc). Estes são apenas alguns pontos que mostram a complexidade de um mundo dessa magnitude.

Em termos de estória, vale a pena a pena falar que, na maioria dos casos o que é tratado na construção narrativa do jogo se trata de algo que não condiz com um fato ou acontecimento marcado na história, pode na verdade, ser embasado em um acontecimento real, mas não deve ser tomado como verdade absoluta. A construção da narrativa se torna assim o freio da ação, da interação com o mundo para dar atenção a essa parte da contação da história do jogo. É o que Alvarenga (2008), afirma:

Em jogos derivados de filmes, como “Guerra nas Estrelas”, não se espera que se conte a estória da trama tal qual no filme, mas que constitua uma espacialidade infográfica, imersiva e interativa que permita ao jogador participar diretamente nas aventuras. (Alvarenga, 2008. p. 51)

São imersões nesse estilo que fazem com que a construção do mundo virtual, a assimilação dela com o entendimento prévio do jogador e o que se sabe sobre o mundo real, que se chega numa curva de aprendizado. Aprendizagem no sentido de saber que a dinâmica física ou social que é vista ou representada no jogo ou em algum lugar do mundo, demonstra semelhanças e de tal forma considerar isso como um padrão. Esse tipo de conteúdo pode ser melhor explorado em forma de pesquisa, leitura ou como conteúdo em sala de aula.

#### 4.2 O RACIOCÍNIO LÓGICO COM VIDEOGAMES

Cabe nessa parte um adendo referente a como funciona toda essa estrutura de aprender algo novo, por novos meios. Nesse caso, temos a perspectiva de que os videogames mostram uma outra forma de aprender uma determinada temática que comumente é tratada nas escolas. Aqui entra a visão psicológica desse funcionamento, ficando o seguinte questionamento: **como uma ferramenta recreativa como os videogames podem entreter e ensinar algum conteúdo geográfico ao mesmo tempo?**

Isso diz respeito a novos estímulos, novos padrões que ao fugir de uma determinada rotina, geram curiosidade. Fazendo o jogador pensar dessa maneira, ele irá olhar para o seu contato com jogos no passado irá assimilar ao contato atual e o ressignificará, adotando uma nova visão sobre os jogos eletrônicos e como aprender algo novo pode ser divertido se olhando por uma perspectiva passiva e instigante.

É nessa linha de pensamento que Piaget (1961) sugere três pontos de vista acerca da perspectiva de uso dos jogos, principalmente se tratando da fase mais juvenil: os jogos que envolvem esforço físico, jogos em que se usa a imaginação e jogos que possuem regras a serem seguidas. Vale lembrar que nessa fase enquanto criança, os jogos entram apenas como um meio de prazer e não de cumprir objetivos. Porém, para Piaget, é nesse viés em que se envolve regras que se constrói o aprendizado mais facilmente, por estar atrelado ali a visão de socialização. Podemos então dizer que enquanto crianças o brincar é o termo adequado a se usar. A partir do momento em que as regras entram nos jogos e as crianças são inseridas nestes

meios, nota-se que o uso de sua socialização é semelhante ao de um adulto e assim o seu desenvolvimento cognitivo se torna mais facilitado (Peterson, 2013, P.33).

Alguns anos após a visão de Piaget ser disseminada em relação aos jogos, mais precisamente na década de 1980, os pesquisadores viram que poderia ser mais fácil de ser aprendido algo através dos jogos de computador. Alguns desses pesquisado, Crawford (1984), apontou quatro qualidades que podem ser encontradas nos jogos de computador: “[...]representação (o que significa que os jogos englobam um sistema fechado que apresenta um subconjunto da realidade), interação (os efeitos causados pela jogabilidade), conflito e segurança.”

Podemos encontrar nos modelos de jogos hoje em dia, esses pilares, que por sua vez são capazes de instigar e ensinar o jogador de alguma forma. Na Representação, ela pode ensinar ao jogador a comparar a sua realidade, seja onde vive, seja aprendida de alguma outra forma ou mesmo na escola. Na Interação, pode-se imaginar o envolvimento do jogador com o ambiente do jogo cabendo algumas vezes a comparação com a realidade. Por exemplo, se alguma configuração urbana em um jogo condiz com a realidade no lugar onde vive ou em alguma outra parte do mundo real, ou quiçá mesmo a empatia que pode ser gerada pelo personagem, e isso o ajude a se tornar um ser melhor.

Por fim, ao Conflito e a Segurança podem ser tratados de forma que insira o jogador em uma complexidade de possibilidades que o faça pensar e ajude a tomar decisões mais precisas levando em consideração o que se sabe no seu conhecimento vernacular, e na construção do seu conhecimento crítico, bem como, isso o fortaleça para ter mais segurança em entender o que pode ser feito apenas em jogo e como aquilo funcionaria na realidade.

Em relação a esses quatro pontos-chave e no entendimento do autor, em relação a Crawford (1984), Peterson (2013, P.33) ainda afirma:

Este pesquisador argumentou que esses elementos se combinam em um jogo de computador para provocar uma forma altamente envolvente de jogar e que uma das principais motivações da participação em jogos de computador é aprender. Esse período testemunhou ainda o início de pesquisas que examinaram, sob a perspectiva da ciência cognitiva, as possíveis ligações entre a participação em jogos de computador e a aprendizagem humana. (Peterson, 2013. P.33)

É muito importante ressaltar que os jogos ao serem difundidos no mundo a partir de 1980, permitiram que estudos fossem mais efetivos para demonstrar que os jogos ensinam e não são má influência para as pessoas. Esse preconceito era bastante rígido e foi sendo superado com o passar do tempo, mas atualmente tem ressurgido após alguns acontecimentos violentos. Cabe falar em relação a isto que na verdade, as pessoas que têm esse tipo de pensamento, usam do conhecimento popular para disseminar ou absorver esse tipo de informação enganosa.

#### 4.3 OS JOGOS ELETRÔNICOS: MERCADO, JOGAR E APRENDER

Para se ter a noção de como o mercado de jogos eletrônicos nos dias de hoje geram tanto movimento, segundo Lima [s.d]:

Os números no que se refere ao crescimento do mercado de jogos eletrônicos nos últimos anos revelam a importância dos games; somente no Brasil, o mercado de jogos eletrônicos movimentou R\$ 938 milhões anualmente com games, cerca de 0,3% do total gasto no mundo com esses jogos, US\$ 68 bilhões. (Lima) [s.d]

Isso mostra que o tamanho investimento feito pelas empresas, nos aprimoramentos técnicos e como já dito anteriormente, o aperfeiçoamento dos motores gráficos capazes de gerar maior realismo, gera uma aceitação maior do lado do consumidor, ou seja, do jogador, onde o entretenimento e imersão são cada vez mais bem trabalhados. Isso é a ação da evolução da técnica, ou seja, do meio técnico-científico-informacional que, como já falado por Santos (2006), “o casamento da técnica e da ciência, longamente preparado desde o século XVIII, veio reforçar a relação que desde então se esboçava entre ciência e produção.” (p.115).

Assim então, a maior disseminação que as grandes empresas por trás dos jogos eletrônicos nos dias de hoje trouxe, causam uma série de acontecimentos que segundo Lima (2014), “Entender os jogos como técnicas, ou mais especificamente como tecnociência, ajuda a entender a sua expansão e seus impactos sócio-espaciais.” (p.2). Ainda mais, todo esse movimento que mobiliza muito capital e não

deve ser restrito apenas para fins de entretenimento. Trazendo para o âmbito da profissão educacional, por exemplo, podem agregar uma nova visão a esta ferramenta, desbloqueando novos caminhos para se chegar ao mesmo resultado: aprender.

Nessa perspectiva então, com o tempo foram surgindo cada vez mais jogos voltados diretamente para a educação, criando esse novo gênero que por sua vez pode ser utilizado a partir das fases iniciais da vida do ser humano. São esses jogos de características como fácil interface e dinâmica, muitas vezes coloridos com o intuito de ensinar coisas básicas como cores, palavras, encaixes de figuras, etc. o simples fato de ter uma conexão de algo divertido com algum assunto de construção de conhecimento, gera uma dinâmica mais assertiva no quesito fixação do conhecimento, levando em consideração que, como dito por Lima (2014), unir algo divertido como jogar, com algo que pouca se pratica, como aprender, não é algo fácil, a começar pela batalha para vencer alguns mitos sobre esse assunto, como a injusta acusação onde se fala que “jogos violentos criam jovens violentos?” (Lima, 2014). Veremos que não.

Segundo o site *Superprof* (2021), existem alguns jogos que podem ser inseridos com segurança na vida das crianças, como: Jogos 360; Seterra; Escola Games. Todos estes oferecem uma gama de jogos divertidos e que tem o intuito de ensinar algum conteúdo. Assim, pode-se considerar o primeiro contato de uma criança com alguns jogos eletrônicos que por ventura no decorrer da vida pode o instigá-las a jogar mais e ter contato com jogos mais complexos que estarão no seu nível de desenvolvimento no decorrer da vida. Isso pode fazê-la chegar a entender mundos mais complexos como de jogos mencionados anteriormente neste trabalho como caso do próprio “*Grand Theft Auto*”.

Em relação a desconstrução dos mitos por trás dos jogos eletrônicos, podemos entender que, todo novo é de difícil aceitação. O processo para desmentir falsas teorias é longo e complexo e sua disseminação de como realmente é e para quais fins podem servir, ocorre lentamente pois, falas e críticas do vernacular já enraizadas na sociedade de tempos em tempos, tornam todo esse processo complicado. No próprio ambiente escolar, podemos retratar a relação dos jogos como uma ferramenta para estudo não tão bem vista. Como dito por Lima (2014. P. 03), “Em sua maioria o discurso produzido em relação aos games se resume à problemática do vício, da violência, dos transtornos de atenção [...]”. Ainda mais, como dito, a violência ao qual

os jogos são acusados de transmitir, acaba sendo mais uma barreira que impõe um certo medo para alguns ambientes de ensino ao querer utilizar tal ferramenta. Nessa perspectiva, em nota o autor ainda busca elucidar a relação incoerente, entre os jogos, violência e educação:

Gerard Jones (2004) nos traz importantes dados e reflexões sobre o tema. A partir do tema em tela, o autor busca ver qual o papel dos jogos nos episódios de violência escolar dentro dos Estados Unidos. De acordo com Jones, estudos mostram que se um jogador tiver que escolher entre um jogo violento e que não o desafie e um jogo desafiador e não violento, **a escolha é pautada no desafio e não na violência.** (Lima, 2014. P.09. grifo nosso).

Com isso, podemos então perceber que não são os jogos que tornam as pessoas violentas, as pessoas internamente em seus problemas sejam em relação de vivências, traumas ou deficiências, ao não resolverem cedo, se cria uma barreira cada vez mais difícil de desconstruir. As leis da indústria em relação à ética devem ser consideradas, pois, a dimensão desse setor assim como no mundo do cinema e da música, é vasta.

O mundo dos jogos eletrônicos é, segundo Coelho (2022) para o Gazz Conecta, o mais lucrativo, ainda mais trazendo para o contexto de Brasil, onde é falado que “[...] a indústria dos games no Brasil é líder no setor na América Latina, e só em 2021 alcançou um faturamento de R\$11 bilhões e tem previsão de crescimento de 6% para este ano.” Ainda mais levando em consideração o acontecimento pandêmico nesse período, ao qual obrigou muitas pessoas a ficarem isoladas trazendo assim uma busca por entretenimento e novas formas de aprender por novas ferramentas e perspectivas. Tornou-se assim, o combustível para entender que jogos de videogame na verdade ensinam, nos projetando a sensação de maior aprendizado e menores malefícios.

## **5. INFORMAÇÕES SOBRE A FRANQUIA E ANÁLISE DO JOGO: GRAND THEFT AUTO V**

A franquia de jogos *Grand Theft Auto* causou revoluções no decorrer das gerações de consoles. Por toda controvérsia que essa franquia criou e polêmicas aos quais estiveram inseridas, as representações e menções foram e são sempre um dos pontos fortes desses jogos. Representar locais como Nova Iorque, Los Angeles, São Francisco e Miami, por ventura poderia trazer complicações para a parte burocrática da empresa. Dessa maneira, optou-se por trazer icônicos nomes como: Liberty City, Los Santos, Vice City e a tão clássica San Andreas. Esse acaba sendo um dos mais variados detalhes existentes dentro da construção desse mundo virtual. Outros pontos como marcas de roupas, bebidas, marcas de carros, dentre outras centenas de objetos que podem ser representados, dentro do jogo, são criados do zero, trazendo semelhanças, mas nunca a marca como um todo. Isso em certo ponto de vista cria cada vez mais autenticidade e também uma conexão maior dentro do jogo, e por consequência proporciona uma imersão maior ao jogador.

Começando por um apanhado histórico dos jogos dessa franquia, segundo Tavares (2002) para o IGN, um dos maiores portais de jogos e tecnologia, em 1997 surge a primeira versão do jogo em uma perspectiva comum e simples para a época. A visão no estilo 2D. Era um estilo ao qual o jogador era visto na perspectiva de cima e o protagonista do jogo estava sempre centralizado na tela. Para a época o que já trazia um diferencial era a possibilidade de explorar livremente o cenário de acordo com a preferência do jogador. Esse foi um padrão que se repetiu e se tornou o diferencial dessa franquia de jogos, que no decorrer do tempo foi apenas se aprimorando. Em 1999 o segundo jogo da franquia (*Grand Theft Auto 2*) aparece novamente com melhorias em termos de mudança de turnos, sendo possível jogar de dia e de noite. Também houve a implementação de alguns elementos em 3D, mesmo o jogo ainda sendo predominantemente em 2D. A narrativa da história buscava ir a um futuro não tão distante e a área a ser explorada estava dividida em 3 áreas: Downtown, Residencial e Industrial. São, portanto, uma organização maior e já considerada uma complexidade de cenário mais desenvolvida em relação ao jogo anterior.

Em 2001, surge o terceiro jogo da franquia, com uma ruptura nos padrões que se via até então. Com o desenvolvimento de novas ferramentas e também subsídios que a empresa *Rockstar Games* vinha arrecadando dentro dessa indústria dos jogos eletrônicos, *Grand Theft Auto 3* surge com uma nova perspectiva de visão, mudando completamente os padrões de jogos que surgiram daquela época em diante. Foi-se

então implementado este jogo na era 3D. E assim, segundo Tavares (2022), “A jogabilidade teve uma grande mudança: GTA foi um dos pioneiros no mundo aberto e nessa versão, apresentou a possibilidade de jogar o game em terceira pessoa.” A visão em terceira pessoa tem a intenção de demonstrar mais detalhes do personagem que controla e como ele interage com o mundo a sua volta, são detalhes que se encaixam perfeitamente com a proposta de dimensão ao qual o jogo está inserido: um contexto de mundo aberto onde existem diversos tipos de interação com o cenário.

Mais adiante, em 2008, até então maior tempo de hiato entre lançamentos, é lançado o quarto jogo da numerado, *Grand Theft Auto IV*. Este acabou sendo o primeiro jogo introduzido na era HD, onde a qualidade gráfica era superior e a evolução da tecnologia permitiu criar um jogo com características únicas em termos de física de veículos, de personagens, diálogo, profundidade e imersão de cenário dentre outras inúmeras funções adicionadas no contexto ao qual se estava inserido o personagem. Este jogo teve como palco principal de ação a fictícia Liberty City, inspirada na cidade de Nova Iorque, mesma cidade onde o jogo anterior também se passou.

Cinco anos depois, em 2013, ainda dentro da era HD e era ao qual ainda estamos inseridos, o quinto título numerado surge. *Grand Theft Auto V*. Este é o jogo que até os dias de hoje, 10 anos depois ainda está em alta pela grande revolução que causou em diversas perspectivas em relação a todos os jogos anteriores e principalmente em relação aos seus concorrentes. O GTA V por sua vez, trouxe ainda mais imersão com cenário, com a complexidade urbana em contraste com elementos mais afastados dos grandes centros urbanos, dando a possibilidade de interação com o meio natural sendo possível ver animais e interagir com eles, dentre outras inúmeras modificações que trouxe melhorias e fez assim este jogo ser um dos mais importantes para indústria dos jogos eletrônicos. O jogo tem como locus a paródia de Los Angeles a icônica Los Santos, esta, portanto, não sendo a primeira vez sendo retratada dentro de um jogo desta franquia.

Fora jogos da sequência numerada, também existem os chamados jogos *spin off*, que geralmente são jogos que não estão ligados com o caminho numerado e contam uma história a parte, as vezes estão dentro do mesmo universo, mas os acontecimentos não fazem intervenção ou não são citados no desenvolvimento de história de jogos sequenciais. São exemplos de jogos dessa linha: *Grand Theft Auto San Andreas*; *Grand Theft Auto Vice City*; *Grand Theft Auto Liberty City Stories*.

Notamos, portanto, que com o passar do tempo, a evolução das tecnologias proporcionou maior dimensão de uso de ferramentas para se criar um jogo cada vez mais único e complexo buscando se assimilar sempre a elementos reais. Dessa forma, vamos analisar como GTA V e toda sua densa bagagem de elementos presentes pode auxiliar o jogador a aprender sobre alguns conceitos geográficos lhes dando a possibilidade da diversão e do aprendizado em um mesmo lugar.

### 5.1. ANÁLISE DO JOGO

Como mencionado anteriormente, o jogo *Grand Theft Auto V* teve seu lançamento em 17 de setembro de 2013 e atravessou cerca de 3 gerações de consoles melhorando cada vez mais a qualidade visual bem como a disponibilidade de novas ferramentas que foram implantadas conforme o suporte oferecido pelo hardware de cada época. Levando em consideração que o lançamento do game está presente desde a sétima geração de consoles, conforme Lemes (2014) organiza, temos: as gerações dos consoles Xbox 360 e Playstation 3 (sétima geração); Xbox One e Playstation 4 (oitava geração). Por fim estamos inseridos atualmente na nona geração, onde temos o Xbox Series X e Playstation 5. Então, podemos considerar a grande influência que o jogo GTA V gerou e ainda gera. Fato importante a ser citado é que este não é apenas um jogo para ser jogado sozinho, pois existe a possibilidade de se explorar o mundo do jogo no modo online e na verdade é este modo o qual proporciona toda essa dimensão e o mantém ativo mesmo uma década depois. Constantes atualizações e novas formas de interagir fazem girar uma roda de gastos, as chamadas “microtransações”. Segundo Reis [s.d.]:

“As microtransações se tornaram cada vez mais comuns na indústria de jogos online nos últimos anos e, resumidamente, podem ser definidas como sendo *todas as compras feitas pelo usuário dentro de um jogo, geralmente por meio de compras digitais.*” (Reis) [s.d]

São, portanto, as microtransações que fazem as empresas e principalmente os jogos que usam dessa técnica, se manterem de pé.

Segundo Henrique (2021), para o portal de notícias Olhar Digital, no ano de 2020, o jogo *Grand Theft Auto V* gerou ainda mais influência sobre os jogadores e

chegou a gerar em receita quase US\$ 1 Bilhão de dólares, levando em consideração o fato de ter ocorrido a pandemia onde teve de ser obrigatório o isolamento social. Dessa forma, demonstrando que este acaba por se tornar um meio onde as pessoas poderiam passar o tempo, se distraindo e também criando novos vínculos.

O jogo GTA V se torna um dos jogos mais importantes para a cultura dos jogos eletrônicos quando em seu primeiro dia de lançamento vendeu cerca de 11,21 milhões de cópias onde, segundo o G1 chegou a arrecadar mais de US\$ 815 milhões de dólares e passando para US\$ 1 Bilhão de dólares apenas três dias depois. O recorde anterior pertencia ao jogo *Call Of Duty: Black Ops 2*, chegando nesse valor em 15 dias. Percebemos, portanto, a enorme diferença e isso mostra como esse jogo é importante.

Indo mais a fundo, e levando tudo isso em consideração, podemos observar toda essa dimensão de possibilidade de interações virtuais e assim aplicar uma visão diferente, no caso desta pesquisa como uma forma de utilizá-lo como ferramenta de ensino, destacando assuntos vistos em sala de aula e como podem ser observados de forma prática dentro do jogo. Assim destacamos três assuntos geográficos que podem ser destacados e analisados dentro do jogo sendo eles: Orientação e Localização; Zona Urbana e Zona Rural.

### **5.1.1 Orientação e Localização**

Tomando como referência capturas de tela de dentro do jogo, podemos observar algumas características aos quais a cartografia ensina sobre elementos presentes dentro de um mapa sendo eles: Escala, legenda, pontos e linhas, etc. Neste mapa que possui a representação da cidade fictícia de Los Angeles, chamada de Los Santos no mundo do jogo contém duas opções de mapas dentro do jogo, sendo a primeira no menu de pausa onde podemos expandi-lo e a segundo um mini mapa para auxiliar na orientação do jogador, podendo, portanto, localizar pontos em comum. Então, qualquer interação feita no mapa através do menu de pausa, será atualizado automaticamente no mini mapa quando o jogador fizer alguma ação, por exemplo

podemos citar o fator do GPS, como forma de ajudar o jogador a chegar em um destino no mapa do jogo.

A captura de tela abaixo mostra a representação do mini mapa que é possível identificar na parte inferior esquerda da tela dentro do jogo. É um estilo de mapa que muda sua posição de acordo com o movimento do jogador sob o personagem do jogo. Nele é possível ver detalhes importantes como o norte do mapa (sempre fixo independente do movimento do jogador), gps em funcionamento (em roxo), a distância do personagem até o destino desejado (marcando 1.04km do destino), dentre outros pontos (também fixos no mapa, onde ao realizar certas ações, geram novos eventos).

**Imagem 6.** Minimapa em tempo real dentro do jogo:



Fonte: 5mods

### 5.1.2 Zona Urbana e Zona Rural

Na imagem abaixo pode ser observado a parte sul do mapa de Los Santos. É possível determinar a parte mais urbanizada pelas representações de linhas de rodovias, quadras e autoestradas, bem como outros pontos que a legenda define como barbearias, propriedades, lojas de roupas, lava-jato, oficina de customização, dentre outros pontos.

**Imagem 7.** Mapa expandido no menu de pausa do jogo (parte sul):



**Fonte:** AsapGuide. 2022

Em sequência, a imagem abaixo representa a parte norte do mapa de Los Santos. Nele é possível ver que, em comparação a parte sul, se nota menos as linhas de rodovias, bem como também, podemos notar áreas mais abertas, o que representa áreas naturais como florestas e estradas de chão. Considerada assim a parte rural do mapa de Los Santos.

**Imagem 8.** Mapa expandido no menu de pausa do jogo (parte norte):



**Fonte:** TechTudo

Representação de uma imagem de satélite de todo o mapa de Los Santos. Nele é possível notar melhor a divisão do urbano e do rural, bem como também as partes onde a natureza está em evidência. É possível notar que existe na parte sul do mapa um lago onde, seguindo na direção oeste, vemos dois caminhos de rios que se conectam com o mar posteriormente ao seu percurso.

**Imagem 9.** Imagem de satélite do mapa completo:



**Fonte:** gta5.com.br

Por fim, um ponto interessante em relação a representações de lugares em jogos, é o fator de entender um pouco como funciona a dinâmica social e da parte física do lugar, pois, geralmente em sala de aula vemos conteúdos sendo tratados sobre outras culturas que não funcionam precisamente como as que o aluno está inserido, cabendo apenas a suposições e imaginações de como é, ou mesmo em casos apenas imagens do livro didático que represente uma pequena parcela do que está sendo abordado. Com os jogos, o aluno poderá ir aos locais, entender um pouco da estrutura e funcionamento dos lugares e até mesmo conviver naquele ambiente virtual, absorvendo um pouco mais a fundo aquela determinada cultura.

Nas demais imagens e representações a seguir, podemos ver em totalidade e de outras perspectivas, todo o mundo do jogo, com pontos turísticos, locais importantes e divisões geográficas que podem ser identificadas. Tudo isso evidencia ainda mais que cerca de 5 anos de desenvolvimento trazem detalhes tão semelhantes a conceitos reais, que tendem a nos dar mais segurança para abordar certas temáticas por outros pontos de vista e utilizando novas referências, e ainda mais unindo a ferramentas para se criar um conteúdo amplo, divertido e preciso.

A seguir, uma imagem representando a calçada da fama, dentro do jogo (à direita) chamada de *“Walk of Fame”*, localizada na parte do mapa chamada de *Vinewood*, popularmente conhecida na vida real como *Hollywood*. Já na esquerda da imagem vemos como é este mesmo local na vida real.

**Imagem 10.** Vida real X Dentro do jogo (1):



**Fonte:** Twinber

O famoso letreiro de Hollywood também é fielmente representado dentro do jogo.

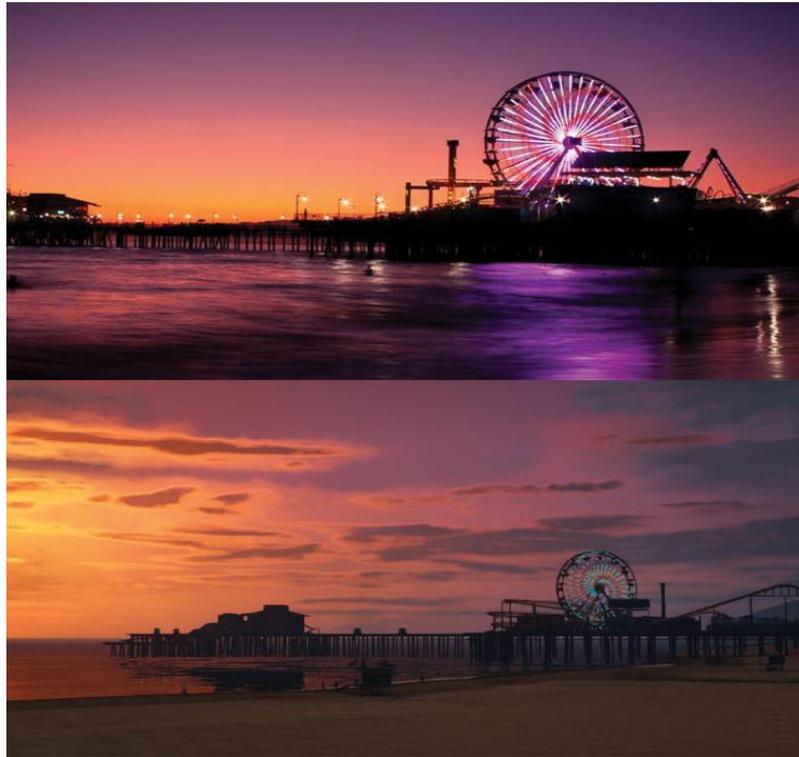
**Imagem 11.** Vida real X Dentro do jogo (2):



**Fonte:** Message Perceived

Mais um dos pontos turísticos que podem ser encontrados na cidade de Los Angeles é o “*Pier de Santa Monica*”, representado no jogo como “*Del Perro Pier*”. Na parte de cima da imagem é possível ver a imagem na vida real e abaixo o local representado dentro do jogo.

**Imagem 12.** Vida real X Dentro do jogo (3):



**Fonte:** Message Perceived

## 6. CONCLUSÃO

É possível entender que, representações de lugares em jogos, em específico, como observamos no jogo *Grand Theft Auto V*, existem diversos pontos que podem ser abordados em sala de aula como parte de conteúdo geográfico que auxilie o aluno a ver o videogame não apenas como um entretenimento, mas também como uma forma de aprender. O jogo pode ser agregado na vida do mesmo ao ver certas ferramentas que possuem bases em conceitos reais, bem como dinâmicas culturais e sociais para funcionarem e darem toda a vida e densidade que podem ser vivenciadas dentro de um videogame. O uso dessa ferramenta pode proporcionar uma imersão maior em diversos sentidos a depender do tipo de conteúdo que estará sendo ensinado em sala de aula, fugindo dos padrões que os livros didáticos possuem, onde conceitos escritos podem não fixar o conhecimento e representações em imagens apenas denotam superficialmente o que na verdade se trata de uma proporção maior em termos de aspectos físicos, práticos, culturais e sociais, por exemplo.

Entendemos, portanto, que os videogames e os jogos nos tempos atuais possuem um alto nível de precisão em qualidade gráfica, com poucas limitações, dando maior margem para se criar um conteúdo de qualidade e fidelidade, trazendo a capacidade de uma simulação mais precisa no mundo virtual do jogo, que ao chegar em contato com o jogador, gera a diversão. O professor sabendo disso e sabendo utilizar esta ferramenta, poderá instigar os alunos a terem um contato diferente com o videogame, os fazendo ver conceitos sendo realizados na prática, jogando.

Resgatamos a essência da pesquisa voltando nos principais argumentos pautados, levando em consideração os autores e estudos que contribuem para essa temática ter relevância. Em um primeiro momento vemos autores como Lopes (2013); Oliveira & Alencar (2012), ressaltando a extrema importância que o ensino de geografia tem para a vida e formação intelectual e de caráter do ser humano em desenvolvimento. Isso traz mais atenção para torná-la mais atrativa, ou seja, menos enciclopédica e menos ditada e mais interativa e baseada em metodologias mais ativas embasadas na realidade do aluno, com maior interação entre aluno e professor.

Em um segundo momento trabalhamos a reflexão das metodologias diversas capazes de serem agregadas como ferramenta de ensino, como o caso de jogos de tabuleiro, música e filmes. Nesse segmento podemos ver como que o aprimoramento técnico se agrega ao conhecimento escolar. Ao juntar essas duas faces, temos propostas como adaptações de determinadas ferramentas de entretenimento como o jogo War agregada a mente criativa do professor Roehrs (2017), criando uma nova forma de ensinar determinado conteúdo geográfico a partir de um jogo de tabuleiro, sendo assim o Wargeo.

Na visão de música, autores como Gironcourt (1939) e Panitz (2015) refletem sobre os gêneros musicais e como são ressignificados com o tempo, na medida em que são inseridas em culturas diversas, aplicando ali uma mensagem a ser passada tanto no instrumental quanto na parte lírica e como isso tudo vem se desenvolvendo com o tempo. Assim, chegamos a citar o gênero hip hop como forma de se expressar, criticar e também pode vir a ser usada como forma de ensinar. Trazendo assim dentro desse estilo o grupo musical Racionais MC's e toda sua trajetória como forte inspiração e demonstração de relevância para uso didático.

No caso dos filmes, a imersão se torna cada vez mais íntima pois além da interação do áudio, existe também a referência visual, que por sua vez, detalha muito a partir de como os personagens interagem, se vestem, falam, as cores utilizadas, os objetos vistos em cena e diversas referências que a história oferece. Nesta pesquisa, O Auto da Compadecida é citado para demonstrar a cultura nordestina e por consequência todos os pontos anteriores citados podem ser vistos de forma interativa e objetiva.

Por fim, entramos no foco central da pesquisa tendo em vista todo o aprimoramento técnico como celulares, computadores e videogames, notamos como a acessibilidade a estes equipamentos vem sendo mais facilmente implementado. Tendo isso em vista e dentre todas as possibilidades de acesso à informação com este tipo de tecnologia, os videogames fazem parte desse montante, valendo fazer uma reflexão sobre o mesmo, resignificando-o para os moldes didáticos de sala de aula, agregando um valor além do entretenimento e gerando criatividade e atratividade aos alunos em sala de aula, bem como uma inspiração para ser vista com novos olhares fora dela.

O autor Lima (2014), agrega mais a discussão sobre jogos e violência, ponto de extrema importância para desmistificar a relação desses pontos, tratando de forma que, este tipo de situação é incapaz de se manter, tendo em vista comprovações científicas que demonstram o contrário, sendo portanto, o problema estar relacionado a outros quesitos que não tornam os jogos de videogame como gatilho.

Existem diversos jogos e formas de jogar, uns contam histórias e outros fazem o jogador pensar, criar estratégias. Em qualquer dimensão que se esteja inserido, o jogo tem o intuito de ensinar e desenvolver habilidades e capacidades. Estas capacidades agregam em conclusão, na construção do conhecimento, do caráter e da humanidade do indivíduo. Não apenas vemos os jogos como uma visão para a área da geografia, mas o seu uso tem implicado cada vez mais em diversas áreas do conhecimento e são aplicadas de diversas formas na vida das pessoas, seja ela no tratamento de doenças na área da saúde, como ferramenta didática em sala de aula ou científica, na busca por contribuições pra a sociedade. Essa diversidade que os videogames propõe para a vida do ser humano, faz a ideia de construção dessa pesquisa ser mais profunda afim de contribuir ainda mais para estudos sobre o assunto, agregando mais valor e qualidade por consequência, para os conteúdos de geografia em sala de aula.

## 7. REFERÊNCIAS

BAPTISTA, L.; REIS, D. G. dos. **Aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos no Ensino de Geografia: proposições para o jogo Red Dead Redemption 2. GEOGRAFIA (Londrina)**, [S. l.], v. 29, n. 2, p. 279–298, 2020. DOI: 10.5433/2447-

1747.2020v29n2p279. Disponível em:

<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/geografia/article/view/39139>. Acesso em: 31 jul. 2023.

CARTWRIGHT, William E. **Exploring Games and Gameplay as a Means of Accessing and Using Geographical Information**. RMIT University. P. 29-63.

Disponível em: <https://humanit.hb.se/article/view/116/116>. Acesso em: 31 jul. 2023.

SHEPHERD, Ifan D. H. and Bleasdale-Shepherd, Iestyn D. (2009) **Videogames: the new GIS?** In: Virtual geographic environments. Lin, Hui and Batty, Michael, eds.

Science Press, Beijing. P. 01-29. Disponível em: <https://eprints.mdx.ac.uk/6589/>.

Acesso em: 02 ago. 2023.

PETERSON, M. (2013). **Jogos de Computador e Aprendizagem. In: Jogos de Computador e Aprendizagem de Línguas**. Educação e Aprendizagem Digital de

Palgrave Macmillan. Palgrave Macmillan, Nova Iorque. Disponível em:

[https://doi.org/10.1057/9781137005175\\_3](https://doi.org/10.1057/9781137005175_3). Acesso em: 03 ago. 2023.

DE LIMA, Marcos Ornelas; DO COLÉGIO PEDRO, I. I. **A GEOGRAFIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: VILÕES, HERÓIS E SUA ESPACIALIDADE**. Área

temática: Educación geográfica. Acesso em: 04 ago. 2023.

Superprof. 2021. **Ciências geográficas: jogos para crianças**. Disponível em:

<https://www.superprof.com.br/blog/game-de-geo/>. Acesso em: 07 ago. 2023.

COELHO, Daniel. **Indústria dos Games: O Mais Lucrativo no Mundo do Entretenimento**. Gazz Conecta. Papo Raiz. 19/08/2022. Disponível

em: <https://gazzconecta.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/>. Acesso em: 08 ago. 2023.

ROEHRS, R.; DENARDIN, Úrsula F. G.; ESCOTO, D. F.; DENARDIN, E. L. G. **ADAPTAÇÃO DO JOGO WAR® COMO FERRAMENTA DIDÁTICA APLICADA AO ENSINO DE GEOGRAFIA – WARGEO**. *Geografia Ensino & Pesquisa*, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 99–107, 2017. DOI: 10.5902/2236499422138. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/22138>. Acesso em: 22 ago. 2023.

RAIBAUD, Yves. **Music and territory from a geographical vantage**. Canova, Bourdeau, Soubeyran. **La petite musique des territoires**, Editions Cnrs, 2014.

MC's, Racionais. **Biografia**. 2023. Disponível em: <https://www.racionaisoficial.com.br>. Acesso em: 25 ago. 2023.

TOZETI, Lucas. **Tudo sobre o álbum “Sobrevivendo no Inferno” e sua importância para a cultura brasileira**. *Estratégia Vestibulares*, 2023. Disponível em: <https://vestibulares.estrategia.com/portal/atualidades-e-dicas/sobrevivendo-no-inferno/>. Acesso em: 25 ago. 2023.

BRAGA, Maria Helena. COSTA, Vaz da. **Space, time and the post-modern Brazilian cinematic city interrelations between the cinema and cultural geography**. *Brazilian Geographical Journal: Geosciences and Humanities research medium*. Vol. 6, Nº. 2, 2015. P. 7-32.

VIDAL, Felipe. **A péssima representação do Brasil em Velozes e Furiosos 10 e outros filmes**. *Tecmundo*, 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/264299-pessima-representacao-brasil-velozes-furiosos-10-outros-filmes.htm>. Acesso em: 30 ago. 2023.

FRAZÃO, Dilva. **Ariano Suassuna**. *ebiografia*, 2023. Disponível em: [https://www.ebiografia.com/ariano\\_suassuna/](https://www.ebiografia.com/ariano_suassuna/). Acesso em: 31 ago. 2023.

FUKS, Rebeca. **Auto da Compadecida (resumo e análise)**. *Cultura Genail*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/auto-da-compadecida/>. Acesso em 31 ago. 2023.

PEREIRA, Paula Fabichaki & SCHUHMACHER, Vera Rejane Nierdesberg. **Ensino de Geografia: da Decoreba à Criatividade**. 2022. VIII Congresso Nacional de Educação (Conedu). P. 1-6 Jul. 2022.

FARIAS, Paulo Sérgio Cunha. **A Reforma que Deforma: O Novo Ensino Médio e a Geografia**. Pensar Geografia, v. I, nº. 2. P.129 - 148. Dez. 2017.

GIL, A. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino: As Abordagens do Processo**. São Paulo, EPU, 1986.

LEÃO, Denise Maria Maciel. **Paradigmas Contemporâneos de Educação: Escola Tradicional e Escola Construtivista**. Caderno de Pesquisa, nº107. P. 187-206. jul. 1999.

SAVANI, D. **Escola e democracia**. 24. Ed. São Paulo: Cortez, 1991.

REZENDE, Denis Alcides. **Evolução da tecnologia da informação nos últimos 45 anos**. Revista FAE Business, v. 4, p. 42-46, 2002.

GONÇALVES, Me Jonas Rodrigo et al. **A evolução da tecnologia na educação**. Revista Processus de Estudos de Gestão, Jurídicos e Financeiros, v. 10, n. 37, p. 21-34, 2019.

BREDA, Thiara Vichiato; PIKANÇO, Jefferson. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar**. Encontro de Geógrafos da America Latina, v. 14, p. 1-19, 2013.

CALLAI, H. C. **Aprendendo a ler o mundo: a Geografia nos anos iniciais do ensino fundamental**. Cad. Cedes, Campinas Cad. vol. 25, n. 66, 2005, p. 227-247. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>

CASTELLAR, M. V. S. **Educação geográfica: a psicogenética e o conhecimento escolar**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 66, 2005, p. 209-225. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>

SILVA, Edima Aranha. **Evolução histórica do método científico: desafios e paradigmas para o século XXI**. Econ. Pesqui., Araçatuba, v. 3, n. 3, p. 109-118, 2001.

LEÃO, Denise Maria Maciel. **Paradigmas contemporâneos de educação: escola tradicional e escola construtivista**. Cadernos de pesquisa, n. 107, p. 187-206, 1999.

LOPES, Nelson de Jesus. **O ensino da geografia e sua contribuição na formação cidadã do aluno.** In: Os desafios da escola pública paraense na perspectiva do professor pde. p. 1-17. Governo do Estado do Paraná. 2013. Acesso em: 13 de Out. 2023. Disponível em:

[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uel\\_geo\\_artigo\\_nelson\\_de\\_jesus\\_lopes.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uel_geo_artigo_nelson_de_jesus_lopes.pdf)

FLACH, Leonardo. ANTONELLO, Claudia Simono. **A Teoria sobre Aprendizagem Informal e suas implicações nas organizações.** Revista Gestão.org. PROPAD/UFPE. p. 193-208. Mai/Ago 2010.

PANITZ, Lucas Manassi. **Geografia e música: uma introdução ao tema.** Biblio 3W. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales.[En línea]. Barcelona: Universidad de Barcelona, v. 30, 2012.

RACIONAIS MC's. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira.** São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em:

<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/grupo636012/racionais-mc-s>. Acesso em: 17 de Out 2023. Verbetes da Enciclopédia.

CAMPOS, Rui Ribeiro de. **Cinema, Geografia e Sala de Aula.** Estudos Geográficos, Rio Claro, 4(1): 1-22, Junho - 2006. disponível em:

<[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/agosto2011/geografia\\_artigos/6art\\_cinema\\_geografia.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/agosto2011/geografia_artigos/6art_cinema_geografia.pdf)> Acesso em: 17 de Out. 2023.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica.** Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.

BARBOZA, Eduardo; SILVA, A. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame.** 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, p. 1-16, 2014.

DA SILVA, Christian Nunes. **O Uso de Geojogos Interativos Digitais Como Ferramenta No Processo de Ensino-Aprendizagem de Geografia.** Revista Amazônica sobre Ensino de Geografia, v. 1, n. 01, 2019.

MORAES, Flávio. **Da Primeira à Última Geração: A Evolução dos Jogos Eletrônicos.** Ingrammicro. 2021. Disponível em:

<<https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletronicos/>> Acesso em: 18 de Out. 2023.

TAVARES, Debora. **Tudo Sobre GTA: Conheça a História do Game que Virou Fenômeno.** IGN Brasil. 2022. Disponível em:

<<https://br.ign.com/games/102855/news/tudo-sobre-gta-conheca-a-historia-do-game-que-virou-fenomeno#:~:text=O%20primeiro%20jogo%20é%20D,dos%20games%20dos%20a nos%2090.>> Acesso em: 19 de Out. 2023.

HENRIQUE, Arthur. **Em 2020, 'GTA V' Gerou Cerca de US\$ 1 Bilhão em Receitas.** Olhar Digital. 2021. Disponível em:

<<https://olhardigital.com.br/2021/05/25/games-e-consoles/em-2020-gta-v-gerou-cerca-de-us-1-bilhao-em-receitas/#:~:text=Ainda%20conforme%20os%20dados%20divulgados,e%20Xbox%20Series%20S%2FX.>> Acesso em: 20 de Out. 2023.

LEMES, Daniel. **Quais as Gerações de Consoles: Cronologia dos Videogames.** Memória Bit. 2014. Disponível em: <<https://www.memoriabit.com.br/quais-sao-as-geracoes-de-consoles-cronologia-dos-videogames/>> Acesso em: 20 de Out. 2023.

REIS, Nathally Taylor. **Microtransações e Loot Boxes no Universo dos Games - Uma Visão Geral.** Caputo Adv. [s.d.]. Disponível em:

<<https://caputoadvogados.com.br/microtransacoes-e-loot-boxes-no-universo-dos-games-uma-visao-geral/>> Acesso em: 20 de Out. 2023.

Oliveira, E. B. P., & Alencar, E. M. L. S. de .. (2012). **Importância da criatividade na escola e no trabalho docente segundo coordenadores pedagógicos.** Estudos De Psicologia (campinas), 29(4), 541–552. Disponível em:

<<https://doi.org/10.1590/S0103-166X2012000400009>> Acesso em: 30 de Out. 2023

Saiba o que são Games Sandbox e os Principais Títulos do Mercado. TechTudo, 2014. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/12/saiba-o-que-sao-games-sandbox-e-os-principais-titulos-do-mercado.ghtml>> Acesso em: 30 de Out. 2023.

MIRANDA, Luiz Fernando. **Homeschooling: o que é, como funciona e quais os benefícios.** Quero Bolsa. 2023. Disponível em:

<<https://querobolsa.com.br/revista/homeschooling-o-que-e>> Acesso em: 31 de Out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. 2018. **O que é Educação a Distância?** Portal Mec. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/secretaria-de-regulacao-e-supervisao-da-educacao-superior-seres/355-perguntas-frequentes-911936531/educacao-a-distancia-1651636927/12823-o-que-e-educacao-a-distancia>> Acesso em: 31 de Out. 2023.