

Ensino de Geografia possibilidades com Minecraft: a representação da paisagem por meio de atividades e roteiros pedagógicos

Souza, G.S. (UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ) ; Hayakawa, E.H. (UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ) ; Sena, (UNIVERSITY COLLEGE DUBLIN)

RESUMO

A Geografia é uma disciplina escolar fundamental na formação dos estudantes, pois possibilita a compreensão crítica e consciente do mundo em que vivem, quando os conhecimentos geográficos são mobilizados em suas práticas espaciais cotidianas. Para que isso aconteça, é importante considerar a participação ativa dos estudantes nas aulas de Geografia, incluindo suas experiências e vivências diárias. Nesse sentido, recursos didáticos lúdicos e interativos podem ser utilizados para relacionar os conteúdos geográficos com a realidade dos estudantes, em vista disso os jogos digitais têm se mostrado como uma estratégia eficaz ao tornar a aprendizagem dinâmica e significativa estabelecendo conexões entre os conteúdos e a realidade dos alunos, na qual os jogos se fazem amplamente presente por meio dos “espaços de afinidade” (GEE, 2003). Um dos jogos mais utilizados é o Minecraft, pois além de sua popularidade entre crianças e adolescentes, ele possui uma estrutura baseada em blocos e um sistema próprio de coordenadas X, Y e Z que possibilita estabelecer relações com a Geografia. Dessa maneira, no contexto do ensino ele configura-se como um recurso didático- pedagógico para a construção da representação e a exploração de paisagens reais em um ambiente virtual 3D. Assim, este trabalho apresenta uma pesquisa que investigará o potencial do uso do Minecraft como um recurso didático-pedagógico no ensino de Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental - EFII (1° ao 5° ano). A pesquisa apresentará atividades e/ou roteiros pedagógicos que podem ser utilizados no Minecraft para diversas áreas da Geografia, tais como, a Cartografia, a Geologia, Geomorfologia, Geografia Urbana, Geografia Agrária, entre outras áreas. Os resultados serão importantes para a reflexão sobre o uso dos jogos digitais, em especial o Minecraft no Ensino de Geografia, bem como nortear o desenvolvimento de materiais didáticos, metodologias e práticas alternativas com o uso de jogos para o ensino de Geografia.

PALAVRAS CHAVES

Jogos Digitais; Recurso Pedagógico; Práticas Espaciais