

A GEOGRAFIA DOS CENÁRIOS: OS DESENHOS ANIMADOS E JOGOS ELETRÔNICOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Rebecca Letice Ferreira da Silva ¹

Francisco Plinio Santos Relva ²

Pablo Sebastian Moreira Fernandez ³

RESUMO

No ambiente escolar, a Geografia era vista historicamente como uma disciplina de memorização e descrição, tendo em vista a busca por descrever as características da superfície terrestre, tornando os alunos meros repetidores. Com a difusão da comunicação através das novas tecnologias como a TV, o computador e os videogames, ampliam-se alternativas no processo de ensino nas escolas, favorecendo a Geografia, uma vez que é uma disciplina de caráter diverso. Nesse sentido, a presente pesquisa buscou trazer alternativas no ensino de Geografia, em particular da Geografia Física, com a utilização de novas tecnologias que se utilizam da linguagem visual. Nesse sentido, buscou-se discutir a temática da diversidade nas aulas de Geografia no Ensino Fundamental utilizando como recurso didático os desenhos animados e jogos eletrônicos, possibilitando, assim, o aprendizado da Geografia Física de forma lúdica, a partir de elementos que são comuns no cotidiano do aluno. A pesquisa possui caráter qualitativo de observação, e divide-se em duas fases, a primeira consiste na exposição do conteúdo teórico, e a segunda se refere a apresentação das imagens relativas aos desenhos animados como Naruto, e jogos eletrônicos como Free Fire. Os resultados esperados foram efetivados ao observar uma maior interatividade e participação dos alunos na intervenção expositivo-dialogada.

Palavras-chave: Geografia física, Desenhos animados, Jogos eletrônicos.

¹ Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, rebecca.letice@gmail.com;

² Graduando pelo Curso de Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, franciscoplinior@gmail.com;

³ Doutor em Geografia. Professor orientador. Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, pablosmfernandez@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Ao longo do desenvolvimento da geografia escolar, esta ciência era tida pelos estudantes como uma disciplina de memorização e descrição, tendo em vista a busca por descrever as características da superfície terrestre, tornando os alunos meros repetidores, e a geografia, cada vez mais, complexa e difícil. Com a difusão da comunicação com as novas tecnologias através da TV, computador e videogames, ampliam-se alternativas no processo de ensino nas escolas, favorecendo a geografia, uma vez que é uma disciplina bastante visual. De acordo com Marquez (2006, p. 11)

A geografia dependeu, desde as suas origens, de recursos comunicacionais de leitura e descrição do território, inicialmente baseados no texto discursivo (relato) e no desenho dos mapas (cartografia). Com o desenvolvimento de novos olhares lançados a paisagens sucessivamente transformadas, esses recursos foram se tornando mais complexos. Os relatos, os desenhos e as pinturas; mais tarde a fotografia e o cinema; e por último o vídeo e a computação gráfica constituem instrumentos de tradução do espaço, da prática do jogo entre o real e o seu significado.

Dessa forma, os novos recursos tecnológicos e produções audiovisuais que, pouco a pouco, vem se tornando mais presente nas escolas, mesmo que à passos lentos no ensino público, têm se tornando um grande aliado ao ensino, especialmente no componente curricular de geografia. Entretanto, é necessário que o docente saiba como articular essas ferramentas, de forma que seja capaz de possibilitar mecanismos capazes de fazer com que os alunos produzam um tipo de conhecimento sólido, sem perder o caráter lúdico no ensino, característica que faz tornar a apreensão do conhecimento mais divertida e atraente.

Pensando nisso, a presente pesquisa tem como objetivo discutir a temática da diversidade nas aulas de geografia da Educação Básica utilizando como recurso didático os desenhos animados e jogos eletrônicos numa turma de 6º ano na rede pública, a partir de elementos presentes no cotidiano do aluno. Com isso, esperou-se que os alunos tivessem uma maior interatividade e participação nas aulas através da observação da construção do conhecimento, por meio dos cenários das mídias dos jogos eletrônicos e desenhos animados de comum interesse entre os alunos.

METODOLOGIA

A pesquisa possui caráter qualitativo de observação, baseado em dados verbais e visuais a partir da intervenção numa turma dos Anos Finais. Para a pesquisa em questão, a turma destina-se a do 6º ano do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Professor Antônio Pinto de Medeiros. Para atingir o objetivo proposto, a pesquisa se deu em três etapas.

Na primeira etapa, foi realizado o levantamento bibliográfico para melhor compreensão sobre as linguagens visuais no ensino de geografia. Na segunda etapa foi feita a escolha de quais animações seriam utilizadas para a intervenção. Por último, na terceira etapa se deu na intervenção expositivo-dialogada, que é dividida em duas fases, a primeira consiste na exposição do conteúdo teórico, e a segunda se refere a apresentação das imagens relativas a desenhos animados e jogos eletrônicos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A base teórica utilizada no presente trabalho vai de encontro às práticas de aplicação e discussões acerca da presença de novas ferramentas no ensino de geografia, tendo em vista a presença da tecnologia na vivência dos alunos, sob a ótica do meio técnico-científico-informacional (SANTOS 1996), de forma que a sociedade e, conseqüentemente, o ensino escolar sejam gradativamente influenciados pelo que alguns autores consideram a Terceira Revolução Industrial, esta de caráter Técnico-Científico. Neste contexto, Pereira; Araújo e Holanda (2011, p.41) consideram que:

[...] a maioria dos estudantes apresenta dificuldades em compreender alguns assuntos relacionados à Geografia, isso talvez seja atribuído ao sistema educacional que ainda apresenta fragmentos do modelo tradicional, em que o aluno não é estimulado a pensar, mas apenas em absorver os conteúdos expostos.

Neste contexto, o ensino de Geografia se dá, de forma majoritária, ainda por meios tradicionais, com a figura do aluno reduzida a um mero receptor do conhecimento, paciente no processo de ensino-aprendizagem e reforçando para este a monotonia e reducionismo no que diz respeito à ciência geográfica. A inserção das tecnologias e novos recursos audiovisuais surgem como formas de tentar superar problemas relativos ao ensino tradicional, e devem ser feitas de modo que estes recursos não assumam o papel do professor, mas que venha para auxiliar no processo (VERRI, 2009). Dado o processo, a figura do aluno é importante não apenas como receptor, mas também como ator no ensino. Tal qual destacam Araújo, Leal e Evagelista (2014, p.2):

Espera-se com isso que os alunos saiam de um estado de passividade para um de maior atividade e participação nas aulas, refletindo criticamente sobre os assuntos abordados, cabendo ao professor possuir um bom conhecimento e entendimento acerca dessas tecnologias e sobre a melhor forma de aproveitá-las. Desse modo, o papel docente torna-se fundamental na aplicabilidade dessas ferramentas, demarcando os objetivos a serem atingidos, fato que exige preparo metodológico.

Para tanto, a capacitação nestas tecnologias e a aplicação eficaz desses recursos é salutar, tendo em vista seu potencial, tornando assim possível a aplicação destas ferramentas e uma melhor experiência de ensino não apenas da geografia, mas em todos os componentes curriculares. O apelo cada vez maior por atividades de caráter interdisciplinar, de modo que mais de uma área

do conhecimento venha a ser articulada conjuntamente, vêm com o intuito de potencializar o processo de aprendizagem que encontram-se ratificados nas bases normativas tal qual a BNCC (Brasil, 2018), a adoção destas tecnologias como o uso de mecanismos presentes na realidade dos alunos são ingredientes que auxiliam neste processo.

Entendendo o contexto destes alunos conforme pontua Dayrell (2006, apud COELHO, 2014 p.30), suas respectivas identidades são estabelecidas por meio de relações com o exterior, seja seu espaço ou indivíduos, em função do contexto familiar e das experiências vivenciadas por seu grupo. Deste modo, levar em consideração a vivência discente e suas experiências como um todo em sua comunidade, rompendo com a figura de mero receptor do conhecimento sem capacidade de expor e mensurar sua vivência é, para todos os efeitos, de notória importância. A adoção de novas metodologias de ensino perpassa um novo papel para o ser discente no palco da sala de aula e da escola, este não sendo apenas um espectador mas, sim, ator no processo do ensino.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

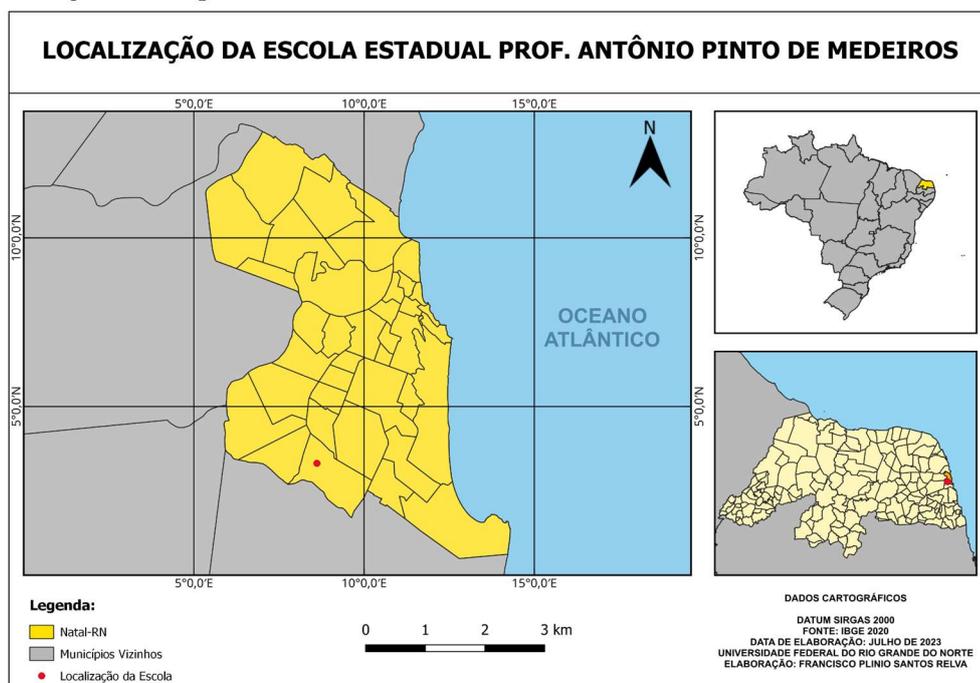
Os recursos das novas tecnologias e recursos variados de audiovisual possibilitam inovações no âmbito do ensino, ainda pouco explorados por uma parcela dos professores. Com a globalização, muitos meios que eram restritos a um dado país ou região, ultrapassaram fronteiras, ganhando espaço em diversos países, como é o caso de produtos eletrônicos, e também a produção audiovisual de filmes e desenhos animados, que cativam a atenção das novas gerações. Quando o professor sabe como se utilizar dessas ferramentas, o processo de aprendizagem pode se diferenciar do tradicional ensino por memorização, pois torna-se mais fácil assimilar o conteúdo teórico que inicialmente causa desconhecimento, a partir de produtos do cotidiano de jovens e crianças.

Ao discutir sobre a importância da linguagem visual no processo de aprendizagem a partir dos quadrinhos, Coelho (2014, p. 44) comenta que as imagens produzem efeitos que mexem com a memória e projetam reações cognitivas nos leitores. Sendo assim, é possível que as novas linguagens possam trazer à imagem na construção de conceitos como na representação espacial, através dos cenários das animações e jogos, contribuindo para o ensino da geografia física, objetivo central da pesquisa em questão.

Posto isso, a atividade interventiva de pesquisa na Escola Estadual Professor Antônio Pinto de Medeiros foi realizada por meio do estágio obrigatório em Geografia no Ensino Fundamental, pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. A escola está localizada na Rua Rio Parapanema, no bairro Pitimbu, em Natal-RN. Segundo dados obtidos pela

Secretaria de Estado de Educação do Rio Grande do Norte, a instituição contava, até o ano de 2022, com uma equipe de 58 professores, para atender o número de 1016 alunos matriculados, desconsiderando a evasão escolar, em que 343 destinam-se ao Ensino Fundamental.

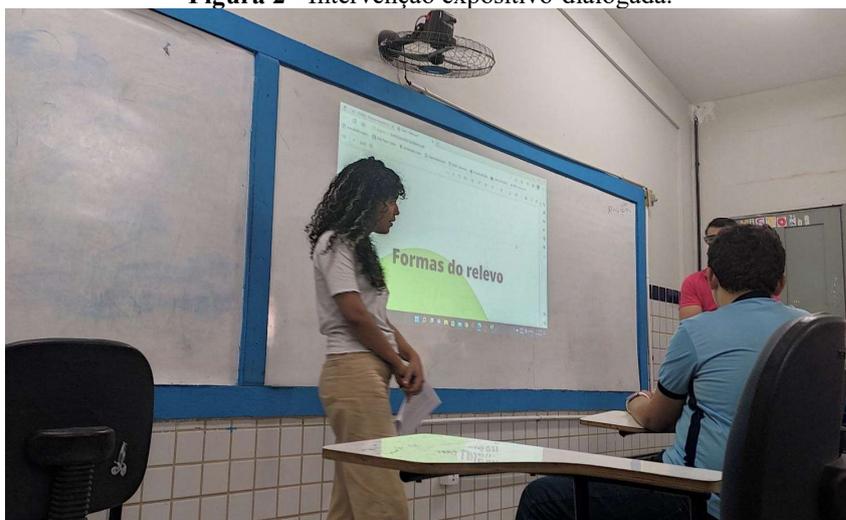
Figura 1 - Mapa de Localização da Escola Estadual Prof. Antônio Pinto de Medeiros.



Fonte: Autores, 2023.

Como já exposto, para a execução da intervenção expositivo-dialogada, a pesquisa foi dividida em duas etapas principais. Na primeira fase, foi realizada a exposição do conteúdo teórico referente a temática sobre o relevo, cujo tema foi intitulado de “Formas de relevo”. Nesta etapa de exposição, com auxílio do projetor de tela, foram apresentadas imagens de locais espalhados pelo mundo onde existem as formas de relevo correspondente com a explicação. Nesse momento, os alunos começaram a interagir com os estagiários, tirando dúvidas referente a como se formam os tipos de relevo, ou apenas para demonstrar que conheciam os exemplos que eram trazidos.

Figura 2 - Intervenção expositivo-dialogada.



Fonte: Autores, 2022.

Figura 3 - Explicação teórica com a exposição de imagens de formas de relevo.



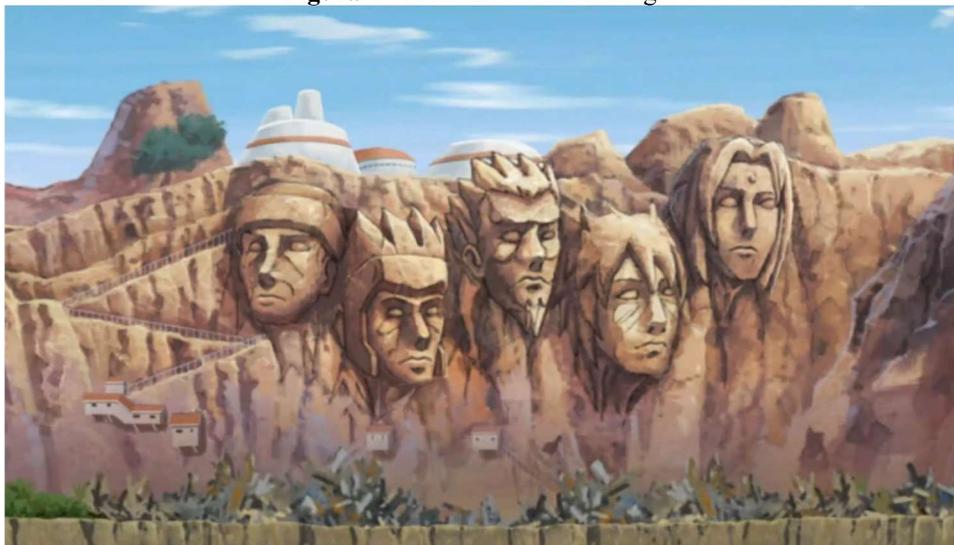
Fonte: Autores, 2022.

Por conseguinte, a segunda fase de intervenção se baseou na apresentação de imagens de cenários de desenhos e jogos eletrônicos que contém elementos relativos às formas de relevo, com o intuito de que os alunos criassem formas de associar a explicação teórica sobre as características das formas de relevo, com a imagem de locais reais, seguido, por último, dos elementos presentes nos cenários. Para esta etapa, utiliza-se imagens do anime⁴ *Naruto*, e do jogo eletrônico *Free Fire*.

⁴ Nome dado para o tipo de desenho animado produzido no Japão. No Japão, este termo é utilizado para classificar todos os tipos de animação independente da sua origem, seja nacional ou estrangeira. Os animes começaram a ganhar notoriedade no Brasil em meados da década de 1980, entre os títulos mais populares estão *Dragon Ball*, *Naruto*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Pokémon*, *Sailor Moon*, e vários outros.

A escolha destes cenários se dá em razão do alcance que o anime e o jogo possuem no público infanto-juvenil, e até mesmo, adulto, especialmente a série animada *Naruto*, que mesmo tendo sido lançada em meados dos anos 2000, segue até hoje sendo um sucesso entre crianças e adolescentes. *Naruto* é uma série de mangá escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, e foi publicado na revista *Weekly Shōnen Jump*, no ano de 1999 a 2014. O mangá foi adaptado para uma série de anime produzida pelo Studio Pierrot e Aniplex, e a adaptação brasileira foi exibida no Cartoon Network e no SBT, e atualmente é exibido nos serviços de *streaming*. A animação conta a história de *Naruto Uzumaki*, um jovem ninja órfão que busca persistentemente o reconhecimento dos moradores de sua vila e sonha em se tornar *Hokage*, o ninja líder de sua vila. O monumento dos *hokages* é uma montanha que contém os rostos de todos os *Hokages* esculpidos na rocha, e serve como um símbolo de que os *Hokages* zelam pela aldeia.

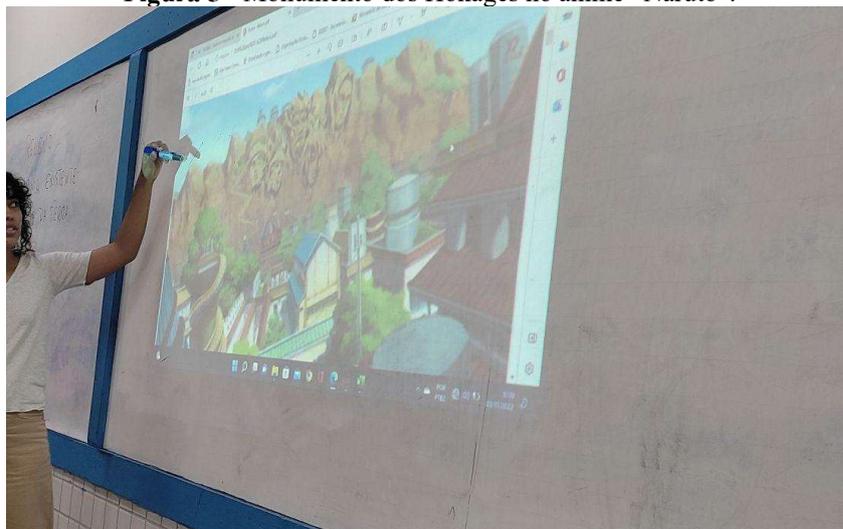
Figura 4 - Monumento dos *Hokages*.



Fonte: Wiki *Naruto*, 2022.

Nessa parte da segunda fase, quando foi exposto o monumento dos *Hokages*, rapidamente os alunos reconheceram e ficaram eufóricos, dizendo se tratar do anime *Naruto*. Após o momento de agitação, foi sendo retomado a explicação sobre as características do relevo de montanhas, discutidas na primeira fase, utilizando-se do monumento dos *Hokages*. Sendo assim, foram sendo apontadas as razões para que o cenário do monumento dos *Hokages* pudesse ser considerado uma montanha, uma vez que seu relevo possui altas latitudes e formas acidentadas, características marcantes do relevo de montanhas.

Figura 5 - Monumento dos Hokages no anime “Naruto”.



Fonte: Autores, 2022.

Free Fire é um jogo eletrônico mobile de ação-aventura, que mistura elementos de exploração, sobrevivência, e procura de equipamentos e de armas. *Free Fire* foi lançado oficialmente em 2017, para Android e iOS, no entanto, foi em 2018 que o jogo ganhou uma grande repercussão entre os adolescentes, tornando-se um dos jogos mais populares do mundo, fato que o fez ser reconhecido como esporte eletrônico. O jogo inicia com cinquenta jogadores que caem de paraquedas em uma determinada ilha, escolhida antes de iniciar a partida, em que os jogadores saem à procura de armas para eliminar uns aos outros, até que reste um único sobrevivente, que se consolida como ganhador.

Para a intervenção, foi utilizado o cenário referente ao mapa Kalahari, lançado em 2020, e inspirado no Deserto do Kalahari, localizado na região sul da África. O cenário apresenta elementos no seu relevo que se assemelham com as chapadas, devido aos topos do relevo serem relativamente planos. Como forma de que os alunos pudessem rapidamente associar o mapa às chapadas reais, foi exposto, antes do mapa Kalahari, uma imagem da chapada Diamantina, do estado da Bahia, e dessa forma, foram sendo apontadas semelhanças entre esta forma de relevo com o relevo do cenário do jogo. O que chamou a atenção nesse momento, foi que os alunos rapidamente souberam dizer qual o nome do mapa, demonstrando conhecimento específico sobre o jogo.

Figura 6 - Mapa “Kalahari” do jogo Free Fire.



Fonte: Free Fire, 2020.

A associação rápida por parte dos alunos se deu também com outro jogo, este comentado durante a aula. Foi perguntado para a turma sobre o jogo *Minecraft*, um jogo do tipo *Sandbox* que também possui formações de relevo semelhantes aos estudadas em sala. Ao perceber que uma certa quantidade de alunos jogavam este jogo, foram feitas perguntas sobre sua jogabilidade e foi desenhado no quadro alguns elementos do jogo, permitindo a associação por parte dos alunos e comparação com os exemplos citados na apresentação de *slide*.

A utilização destas ferramentas, tendo em vista a presença delas no cotidiano dos alunos e o interesse destes por elas possibilitou uma maior eficiência na aula, bem como uma maior participação dos alunos. Ao longo de toda a intervenção, que durou 50 minutos, os alunos mantiveram-se bastante interessados e participativos na aula, contribuindo para a efetivação do objetivo da pesquisa em proporcionar uma maior interatividade e participação nas aulas através dos recursos da linguagem visual através dos jogos eletrônicos e desenhos animados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que se observa com a experiência em sala é que a utilização de mecanismos como estes, jogos e desenhos animados, uma vez presentes na realidade dos alunos, potencializam a capacidade de concentração, e, conseqüentemente, de aprendizagem, tendo em vista a capacidade em associar assuntos teóricos com imagens que são comuns no seu cotidiano. Para além do objetivo de apreensão do conteúdo, a utilização dos recursos tecnológicos pode auxiliar em outras formas mais efetivas de aprender, como destaca Araújo, Leal e Evagelista (2014, p.5)

[...] Os videogames ou jogos computacionais são uma excelente ferramenta de aprendizagem, pois, além de permitir por parte do jogador uma autonomia para poder tomar decisões, existe a possibilidade de adaptação às dificuldades de acordo com as

preferências ou necessidades do jogador. Esses games também podem ensinar raciocínio dedutivo, estratégias de memorização auxiliando no desenvolvimento da psicomotricidade, principalmente porque exercita a coordenação entre o olhar e a reação das mãos.

No caso dos jogos e a relação do aluno com a tomada de decisões proporciona o papel deste na condição de “ator” no processo, estimulando também a assimilação de assuntos pertinentes à geografia dos cenários ambientados no jogo. Algo que, durante a explicação foi perceptível tanto no exemplo do jogo *Free Fire* como também em outro exemplo, que por sua vez foi do jogo *Minecraft*, em que, numa rápida análise juntamente com a turma houve a rápida identificação de formações de relevo presentes no jogo.

Ademais, questões como o cronograma das aulas e a duração destas foram fatores que dificultaram a aplicação da intervenção ao longo do estágio, bem como os diferentes cronogramas da escola e da universidade, sendo este um problema comum, enfrentado desde a volta das atividades presenciais. Nesse ponto, cabe mencionar as limitações no que diz respeito à obtenção de dados quantitativos, uma vez que, não foi possível fazê-lo de forma planejada, devido a escola estar no período referente a feira de ciências que acontece todo o ano, o que impossibilitou a realização de outras intervenções no período de estágio. Ainda assim, o que foi possível trazer e aplicar aos alunos proporcionou uma experiência positiva no período de estágio e na conclusão da pesquisa, de modo que possam ser melhor exploradas posteriormente, também em sala de aula, com outros jogos e desenhos animados.

AGRADECIMENTOS

Deixamos nossos agradecimentos ao saudoso amigo Alexsandro Pereira Patrício (in memoriam), que foi professor supervisor deste estágio e tornou possível o desenvolvimento desta atividade, para além desta, nos incentivou na importante função do “ser docente” na sociedade, do quão importante somos na formação de pessoas, de cidadãos. Professor, saiba que este incentivo não foi em vão, lembraremos do senhor e que esteja bem onde estiver.

REFERÊNCIAS

Base Nacional Comum Curricular - BNCC. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf/. Acesso em 10 de novembro de 2023.

MARQUEZ, Renata Moreira. **ARTE E GEOGRAFIA**. In: *Imagens Marginais*. FREIRE-MEDEIROS, Bianca e COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da (Org.). Natal: EdUFRN, 2006, p.11-22.

ARAÚJO, Thiago Henrique; LEAL, Janaira Marques; EVANGELISTA, Armstrong Miranda. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA NO CONTEXTO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE GEÓGRAFOS, VII. 2014, Vitória. **Anais Eletrônicos** [...]. Vitória: AGB, 2014. Disponível em: http://www.cbg2014.agb.org.br/resources/anais/1/1404695115_ARQUIVO_Autilizacaodejogoseletronicosnoensinodageografianocontextodatecnologiaeducacional.pdf. Acesso em 13 de novembro de 2023.

BARROS, José Maria; SILVA, Alzenir Severina da. DESENHOS ANIMADOS: USO DE IMAGENS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA A PARTIR DA EDUCAÇÃO INFANTIL. In: Encontro Nacional de Geógrafos, XVIII, 2016, São Luís. **Anais** [...]. São Luís: 2016. Disponível em: <https://docplayer.com.br/27517567-Desenhos-animados-uso-de-imagens-como-ferramenta-para-o-ensino-da-geografia-a-partir-da-educacao-infantil.html>. Acesso em 13 de novembro de 2023.

FAUSTINO PEREIRA, Francisco Lelos; DE LIMA ARAÚJO, Sergiano; CAVALCANTE DE HOLANDA, Virgínia Celia. AS NOVAS FORMAS DE ENSINAR E APRENDER GEOGRAFIA: OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **GEOSABERES: Revista de Estudos Geoeducacionais**, Fortaleza, vol.2, núm.3, p.34-47, jan-jun, 2011. Disponível em: <http://www.geosaberes.ufc.br/geosaberes/article/view/75#:~:text=Com%20isso%2C%20novas%20formas%20de,dentro%20do%20mundo%20de%20trabalho>. Acesso em 13 de novembro de 2023.

COELHO, Vagner Limiro. **Mangás**: potencialidades e possibilidades para o ensino de Geografia no ensino fundamental. 2014. 145 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/13980>. Acesso em 15 de novembro 2023.