

MAPAS DE VIDEOGAMES NO ENSINO DE GEOGRAFIA: POTENCIALIDADES E APLICAÇÕES.

Hugo Garcia de Lima ¹
 Maria Clara Costa Nobre ²

RESUMO

Os videogames têm se apresentado como ferramentas educacionais inovadoras e de grande valor pedagógico, especialmente no ensino de Geografia, onde são feitas nos jogos diferentes formas de representação espacial, desde biomas, meio urbano, meio rural, relevos, recursos hídricos, construções humanas, climas dinâmicos. Os jogos eletrônicos dão vida a cenários e paisagens que podem ser ferramentas de grande potencial no processo de ensino-aprendizagem, mostrando para os alunos que toda a realidade dos jogos não se encontra distante do mundo real. O presente trabalho se baseou nas leituras dos autores: Liben; Downs (1989) e Squire (2011). Este trabalho visa investigar como os mapas presentes em jogos de videogames podem ser utilizados para o ensino de conceitos geográficos e cartográficos. A metodologia consistiu em levantamento e revisão bibliográfica e análise de jogos como *Assassin's Creed*, *Minecraft*, *Civilization* e *Grand Theft Auto V*, onde se buscou discutir as potencialidades pedagógicas desses recursos, propondo metodologias para sua aplicação em sala de aula. Conclui-se que os jogos são um recurso dinâmico para o estudo de escalas, projeções cartográficas, relevos, biomas, organização espacial e geopolítica, além de estimular o engajamento dos alunos.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Ensino de geografia. Mapas. Ferramentas educacionais.

¹ Graduado do Curso de Licenciatura em Geografia de Quixadá do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará — campus Quixadá, hugo.g14.ifce@gmail.com;

² Graduada do Curso de Licenciatura em Geografia de Quixadá do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará — campus Quixadá, mccn123@gmail.com.

