

O ENSINO DA CIDADE NAS AULAS DE GEOGRAFIA POR MEIO DO JOGO GEOGUESSR

Lucas do Nascimento Oliveira ¹

Paulo Henrique Bezerra Rios ²

Victória Sabbado Menezes ³

RESUMO

Este estudo tem como proposta discutir o uso do jogo Geoguessr nas aulas de Geografia para tratar conteúdos relacionados ao espaço urbano. Embora já existam trabalhos que abordam as contribuições do Geoguessr nas aulas de Geografia, busca-se aqui trazer um foco para o ensino da cidade e como este pode ser trabalhado em sala de aula. Lançado em 2013 por Arton Wallen, o jogo utiliza imagens do Street View do Google, e os jogadores devem se basear no que observam na paisagem, como vestimentas das pessoas, clima, carros, placas e vegetação, para se localizarem e darem palpites o mais próximo possível da localização fornecida pelo jogo. Na plataforma, há diversos modos de jogo, como jogador único, dois jogadores e Battle Royale (até que reste apenas um jogador). Para o ensino, destaca-se o modo “Quiz”, onde o professor pode escolher previamente as localizações e, assim, trabalhar diversos pontos das cidades em que os estudantes estão inseridos, explorando a cidade e percebendo suas contradições. No presente trabalho, serão abordados oito pontos na cidade de Fortaleza através do jogo, percebendo as divergências do espaço urbano de forma lúdica, baseado nas funções da cidade trabalhadas por Meirelles, quais sejam: habitação, circulação, recreação e trabalho. Portanto, visa-se propor possibilidades pedagógicas a partir do jogo Geoguessr para o estudo da cidade de Fortaleza com o intuito de contribuir para uma abordagem crítica, problematizadora e reflexiva no ensino de Geografia escolar.

Palavras-chave: Ensino da cidade, Geografia, Geotecnologias.

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia nas escolas tem sido favorecido por recursos didáticos que inovam o ensino em sala de aula. Dessa forma, o docente, quando se dispõe em ministrar a disciplina de Geografia nas escolas, se propõe em desenvolver propostas pedagógicas que possam impulsionar o aprendizado para uma Geografia onde o estudante consiga desenvolver não apenas o conhecimento para uma “Geografia decorativa”, mas um estudo que desperte o pensamento crítico no discente e que essa criticidade contribua para a compreensão do espaço

¹ Graduando do Curso de **Geografia** da Universidade Estadual do Ceará - CE, luquinas.nascimento@aluno.uece.br;

² Graduando do Curso de **Geografia** da Universidade Estadual do Ceará - CE, paulohenrique.rios@aluno.uece.br;

³ Professora adjunta do Curso de **Geografia** da Universidade Estadual do Ceará - CE, victoria.sabbado@uece.br.



geográfico no ensino de Geografia. E assim, fazer com que os mesmos também consigam assimilar os conteúdos e as principais categorias que embasam o estudo da ciência geográfica, sendo elas, lugar, paisagem, território e região.

Portanto, o presente trabalho se constitui em trazer uma proposta pedagógica para a sala de aula, no ensino de Geografia, para que o estudante consiga entender sobre o espaço geográfico através do jogo Geoguessr, partindo de recortes espaciais de algumas localidades na cidade de Fortaleza.

Dentre os pontos principais da cidade estão: Avenida Beira Mar, Praça do Ferreira, Catedral de Fortaleza, Lagoa da Messejana, Avenida Monsenhor Tabosa, Shopping Riomar Kennedy, Avenida 13 de maio e o Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura. Com isso, o presente estudo objetiva contar a trajetória dessas localidades, para que o estudante entenda o contexto que remete ao processo de urbanização e centralização das cidades, se ramificando por pontos como habitação, mobilidade, lazer e trabalho, e a partir disso, fazer com que os discentes entendam a ideia e estabeleçam a compreensão de espaço geográfico conforme a sua realidade cotidiana.

Assim, em sala de aula, como uma atividade prática, os estudantes conseguirão conhecer determinados pontos na cidade de Fortaleza, tendo a possibilidade de entender todo o seu viés histórico, econômico, cultural e social daquela localidade, e com isso, tendo a oportunidade de consolidar o conhecimento adquirido em sala de aula utilizando o jogo Geoguessr, como uma ferramenta que instigue a criticidade nos mesmos.

Desse modo, a aplicação do jogo Geoguessr possibilitará com que o estudante desenvolva um melhor conhecimento sobre o ensino de Geografia, através do uso das geotecnologias, para assim, consequentemente entender o conceito de espaço geográfico em seus contextos, como também, a urbanização em um recorte espacial de algumas localidades na cidade de Fortaleza.

PARA PENSAR GEOGRAFIA, EM SEU PRINCIPAL OBJETO DE ESTUDO: O ESPAÇO GEOGRÁFICO

A Geografia se baseia em concepções – geógrafos e pensadores – que constroem e desenvolvem um entendimento amplo sobre o que poderia ser o estudo do espaço geográfico





– principal objeto de estudo da Geografia – o qual se caracteriza também pela divisão dos seus

conceitos principais (Lugar, Paisagem, Território e Região) que embasam a Geografia como uma ciência complexa e com várias ramificações que se complementam entre si. Desse modo, outras formas de estudo deste “espaço” se constroem, e com isso, tem-se uma Geografia caracterizada pelos seus estudos entre os fenômenos naturais da atmosfera terrestre e relações do ser humano e o meio, na construção de um espaço desigual.

Em *Por uma Geografia Nova* (1978), Milton Santos afirmava que a construção do espaço era um campo de forças de ações que aconteciam simultaneamente de uma forma desigual. Assim, na Geografia têm-se um estudo de ramificações que se juntam formando um conceito em seu principal objeto de estudo, o espaço geográfico.

Dessa maneira, entender o espaço que Milton Santos aborda, é entender que o espaço se constitui por meio das ações do ser humano, e que a partir disso, estabelece uma autonomia exercendo a dinâmica do poder e controle sobre determinada localidade no espaço.

A partir de então, entende-se um dos conceitos abrangentes na Geografia que complementa a percepção construída sobre espaço geográfico: Território. De acordo com Santos (1978, p. 21) “a utilização do território pelo povo cria o espaço”, essa concepção comprova a construção de um mundo ou um espaço amplo e complexo – que é submetido por um sistema indissociável de sistemas de objetos e ações.

(...) O espaço por suas características e por seu funcionamento, pelo que ele oferece a alguns e recusa a outros, pela seleção de localização feita entre as atividades e entre os homens, é o resultado de uma práxis coletiva que reproduz as relações sociais, (...) o espaço evolui pelo movimento da sociedade total. (Santos 1978, p. 171).

Portanto, esses objetos e ações, decorrem por meio dos fenômenos naturais da atmosfera terrestre e as relações sociais entre o ser humano e o meio, consequentemente tornando o entendimento desse espaço geográfico como sendo complexo e amplo e com muitas ramificações que potencializam o estudo da Geografia.

O ENSINO DAS CIDADES

As funções essenciais da cidade vão surgir durante o Congresso Internacional de Arquitetura Moderna (CIAM) em 1933. Ao fim do evento, é criada a Carta de Atenas que





influenciou o urbanismo no Século XX, sendo responsável por inspirar projetos como o de Brasília e outras cidades planejadas, que estabelecia quatro funções essenciais no processo de

formação e produção do espaço urbano, sendo elas como habitação, trabalho, lazer e circulação. Garcia e Bernardi que em seu artigo “As funções sociais da cidade” (2008) vão abordar como foi o processo de criação do que entendemos por cidade hoje. Os dois autores também vão tratar das funções da cidadania e funções de Gestão da cidade, mas para esse estudo nos concentramos apenas nas funções essenciais. Alguns outros autores que também vão trabalhar o conceito de Funções da Cidade são Le Cobuier (1971) e Meireles (1993).

Na Geografia, Cavalcanti (2012) em *A Geografia escolar e a cidade* vai trabalhar três funcionalidades da cidade, sendo a produção, a circulação e a moradia. A produção trabalhada por Cavalcanti (2012) vai se referir a vida cotidiana das pessoas que se insere nos aspectos do lazer, o trabalho, educação e descanso. Na produção a professora vai resumir em um (Produção), duas (Lazer e Trabalho) funcionalidades básicas das cidades referente a carta de Atenas. A circulação está ligada a necessidade das pessoas ou/e mercadorias se deslocarem pelo espaço e por último a função de moradia, a necessidade básica do ser humano de um local para habitar. A atividade desenvolvida nesse trabalho foi pensando na relação entre as funções essenciais do meio urbano e o ensino de geografia. Segundo Bueno e Oliveira (2023), a Geografia Escolar oferece aos alunos de maneira única compreender a cidade, permitindo-lhes desenvolver um pensamento geográfico que sistematiza suas percepções sobre o espaço urbano.

O Geoguessr é um jogo online, que se baseia por meio de diversas geotecnologias, como sensoriamento remoto, cartografia, SIG e tecnologias de posicionamento para funcionar. Foi criado em 2013 por Anton Wallen, a ideia inicialmente era criar um jogo que a pessoas tentassem adivinhar a sua localização. O jogo só ficou famoso durante o período do COVID-19 em 2020, devido ao fato das pessoas passarem boa parte do seu tempo em casa e precisavam de um passatempo, de modo que através do jogo era possível explorar o mundo de forma virtual. Ele é uma excelente alternativa para trabalhar a cartografia e outros assuntos relacionados à Geografia de forma lúdica e educativa, mas que vai depender da condução do professor para explorar o senso crítico dos alunos sobre os pontos abordados. O jogo surge como uma forma lúdica de trabalhar o espaço geográfico e as funções essenciais da cidade





(Lazer, Trabalho, Recreação e Mobilidade). O uso do Geoguessr se torna um forte aliado das aulas de Geografia Urbana para compreender o espaço geográfico.

METODOLOGIA

A atividade desenvolvida no presente trabalho foi pensada para ser realizada em turmas de ensino médio. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) irá trabalhar conteúdos relacionados a urbanização no ensino médio, durante o segundo ano. É indicado que os estudantes tenham tido uma aula sobre cartografia previamente.

Para o ensino da cidade, escolhemos oito pontos na cidade de Fortaleza no Ceará para trabalhar em sala de aula. São pontos importantes da cidade e equipamentos de cultura presentes no espaço urbano para trabalhar as quatro funções sociais dele. Com isso, os pontos escolhidos foram: Avenida Beira Mar, Praça do Ferreira, Catedral de Fortaleza, Lagoa da Messejana, Avenida Monsenhor Tabosa, Shopping Riomar Kennedy, Avenida 13 de Maio e Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura. O objetivo dessa atividade não é que os estudantes acertem todas as localizações, mas ser uma porta de entrada para eles conhecerem o espaço urbano que foi importante para a formação da cidade e atentando às funcionalidades da mesma. Ao ter como exemplo a Avenida da Beira Mar de Fortaleza, localizada na orla e que está diretamente em contato com o mar, é um importante espaço de recreação para a população, possuindo calçadões, ciclovias e áreas para caminhadas, local para esportes e piqueniques ao ar livre, entre outras funções econômicas e culturais. Logo abaixo, será mostrado um quadro com as devidas localidades nos pontos mencionados da cidade de Fortaleza, e suas respectivas funções sociais.

Quadro “Pontos sociais da cidade de Fortaleza”

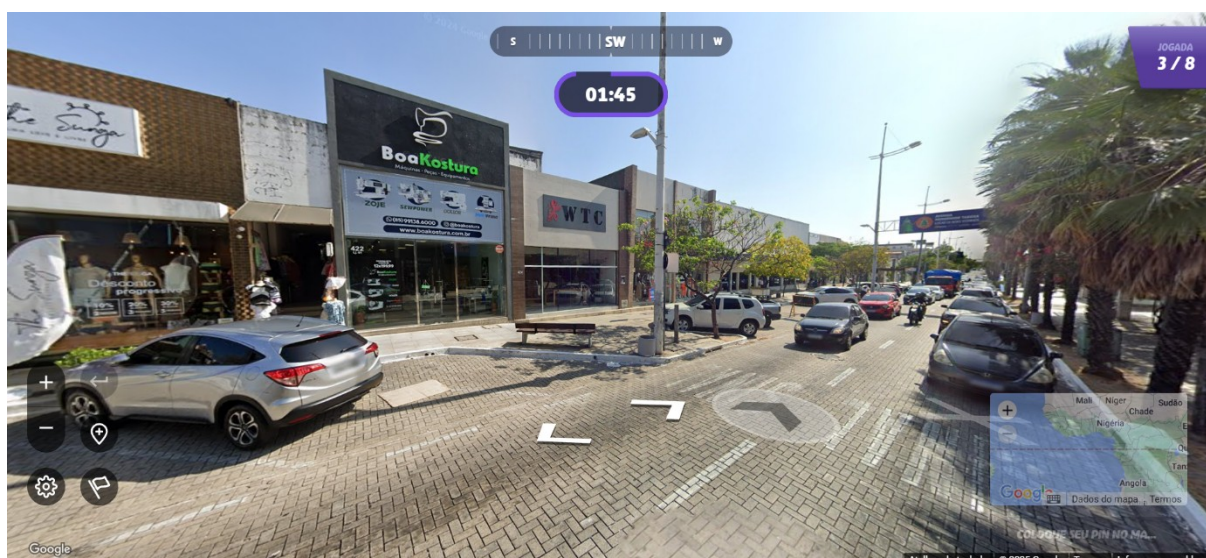
Funções da cidade	Locais em Fortaleza
Avenida da Beira Mar de Fortaleza	Recreação
Praça do Ferreira	Recreação, Circulação
Catedral de Fortaleza	Recreação
Avenida Monsenhor Tabosa	Recreação
Shopping Riomar Kennedy	Recreação, Trabalho



Avenida 13 de Maio	IV ENLIC SUL - IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência IBPP SUL - I Seminário do Programa de Residência Pedagógica BANFOPE SUL - I Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores	Circulação
Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura		Recreação

Fonte: Lucas Nascimento, Paulo Bezerra, 2025.

O Geoguessr é um jogo Online, o qual funciona através de imagens de “Google Street View” que fornece uma imagem panorâmica e podendo girar em 360 graus. O Jogo fornece localizações aleatórias ou predefinidas dependendo do modo de jogo. Com isso, os jogadores



devem percorrer as ruas e buscar se orientar por placas, construções no espaço, vegetações, idioma e outros detalhes. O modo de jogo escolhido para esse trabalho foi o modo “Quiz”. Na Figura 1, uma captura de tela que os jogadores terão. É indicado que o jogo seja trabalhado no laboratório de informática ou em algum outro meio que a escola venha a fornecer.

Figura 1: Avenida Monsenhor Tabosa, Fortaleza – Ceará.

Fonte: Google Street View.

Os jogadores receberam uma imagem semelhante a essa presente na Figura 1, onde terão um tempo, poderão usar a paisagem em volta para tentar se localizar na cidade. Enfatiza-se que o método de avaliação não é a precisão de acertar os locais, mas sim as estratégias de espacialização usadas pelos estudantes e a possibilidade de conhecer locais





novos ou de fora da sua realidade. No lado inferior direito existirá um mapa onde eles terão acesso ao mapa mundi e darem os seus palpites sobre onde eles acham que é aquela foto.

A aula se dará inicialmente partindo dos processos de urbanização e inserindo as funções sociais da cidade. Logo após o professor trabalhar o conteúdo se dará o início da

atividade. É indicado que sejam utilizadas duas aulas de cinquenta minutos, uma abordando o tema e a outra desenvolvendo a atividade. A atividade foi pensada para ser dividida em dois momentos, a primeira parte sendo jogo em si com as localizações previamente escolhidas pelo professor e outra parte sendo um pequeno questionário sobre a atividade, abordando: quais estratégias usaram para se localizar no espaço, que funções essenciais notam naquelas localizações, se já tiveram acesso aqueles espaços da cidade e se a resposta for não, questionar o porquê.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Objetivo principal do trabalho era desenvolver uma metodologia para trabalhar os conteúdos de Geografia urbana do ensino médio. Para tanto, foi realizada uma revisão bibliográfica com o intuito de saber o que já vinha sendo desenvolvido relacionado ao jogo. O jogo é extremamente rico, existindo um mar de possibilidades para serem desenvolvidas, de acordo com Siqueira e Moreno (2021) que vai trabalhar a relação entre a Geografia e Matemática ou uso do jogo para ensinar cartografia.

As limitações abrangem dois aspectos centrais, na relação professor e aluno e na infraestrutura da escola. Chama-se a atenção para o controle de tempo de atividade e controle da turma por conta de ser um jogo que gera um engajamento muito grande, e o de infraestrutura, se a escola possibilita fornecer computadores ou tablets para todos os estudantes, mesmo que dois ou três dividam o mesmo computador.

Os resultados esperados são: melhor compreensão do espaço geográfico e como é a produção dele desenvolvendo um senso crítico nos estudantes, entender a complexidade do espaço urbano, seus desafios, problemas e potencialidades, problematizando a produção deste mesmo espaço e gerando uma reflexão sobre o que a cidade de Fortaleza tem e como ela é organizada, como funciona, quais são seus problemas e como eles podem contribuir para a construção de uma cidade mais justa e sustentável. O nosso recorte espacial foi Fortaleza -





CE, mas sendo possível a aplicação em outras cidades do Brasil e no mundo, usando as quatro funções norteadoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo explorar o uso das geotecnologias nas escolas, especificamente o jogo Geoguessr como recurso didático potente no ensino de Geografia, com o foco principal na cidade de Fortaleza nas localidades citadas ao longo do trabalho. A atividade prática envolve não somente uma “aula diferente” em sala, mas a mesma se insere com os estudantes como uma proposta pedagógica inovadora, que além dos discentes terem contato com o uso das geotecnologias – como o Street View – eles também estão aprendendo sobre a dinâmica do espaço geográfico e estabelecendo informações importantes com um recorte espacial na cidade de Fortaleza, possibilitando aos mesmo conhecerem o contexto histórico, político e social do município.

Ao explorar o espaço por meio da cidade de Fortaleza, é possível identificar que os estudantes conseguem construir seus conhecimentos geográficos, utilizando-se de referências do espaço, por exemplo, placas, lojas, avenidas, dentre outros. Com isso, os discentes da disciplina de Geografia, além de desenvolverem o aprendizado com os conceitos de base no estudo da Geografia, também promovem uma aprendizagem interativa e descontraída.

No entanto, é importante ressaltar que o jogo Geoguessr precisa unir-se com temáticas que estejam inseridas no plano de aula elaborado pelo professor, pois além de uma proposta didática inovadora, o jogo ainda possibilita com que o aprendizado do conteúdo da aula se torne efetivo, lúdico e interativo, proporcionando uma melhor compreensão por meio da sistematização de ideias e debate em sala de aula.

Por fim, a inserção de jogos digitais, como também, programas que utilizam as geotecnologias podem se tornar recursos didáticos aliados à abordagem do professor na construção do pensamento crítico, assim como do raciocínio geográfico dos estudantes, fazendo com que os mesmos compreendam sobre o real sentido do que é o espaço geográfico que convivem e as ações que ocorrem nele, o qual abre possibilidades para um conhecimento inovador, construtivo e que está em torno da realidade de cada um.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular: ensino médio. Brasília, DF: MEC, 2018.

BUENO, Daniel de Sousa; OLIVEIRA, Lidiane Bezerra. **Ensino de cidade e o pensamento geográfico**: possibilidades para ver a cidade além da aparência. Universidade Estadual do Piauí e Universidade Federal de Goiás, [s.l.], 2023.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **A geografia escolar e a cidade**: ensaios sobre o ensino de geografia para a vida urbana cotidiana. - Campinas, SP: Papirus, 2012.

GARCIAS, Carlos Mello; BERNARDI, Jorge Luiz. As funções sociais da cidade. **Revista Eletrônica de Direito Fundamental e Desenvolvimento**. Curitiba: UniBrasil - Faculdades Integradas do Brasil, v. 4, p. 1-15, 2008. ISSN 1982-0496. Disponível em: <http://revistaeletronicardfd.unibrasil.com.br/>. Acesso em: [data de acesso].

LE CORBOUSIER. **Planejamento urbano**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MEIRELLES, H. L. **Direito Municipal Brasileiro**. 6. ed. São Paulo: Malheiros, 1993.

SANTOS, Milton. **Por uma Geografia Nova**. São Paulo: Hucitec, Edusp, 1978.

SIQUEIRA, B.; MORENO, F. G. O jogo Geoguessr como metodologia ativa e interdisciplinar: uma proposta de integração entre Geografia e Matemática. **Terræ Didática**, Campinas, SP, v. 17, p. 1-13, e021051, 2021. DOI: 10.20396/td.v17i00.8667148

SOUZA, M. I. A. ; MAGALHÃES, S. M. F. **O ensino da cartografia por meio do jogo Geoguessr**: uma experiência no PIBID Geografia - UVA. In: VI Congresso Nacional de Educação, 2019, FORTALEZA. Avaliação: processos e políticas. Campina Grande - Paraíba: Realize, 2019.

