

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

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, mobilidade, lazer 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.