

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO NO ENSINO BÁSICO

Bruna Mendes da Silva

**O JOGO *STREET FIGHTER II* COMO POSSIBILIDADE DE ANÁLISE
GEOGRÁFICA DA PAISAGEM NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

Juiz de Fora

2019

Bruna Mendes da Silva

**O JOGO *STREET FIGHTER II* COMO POSSIBILIDADE DE ANÁLISE
GEOGRÁFICA DA PAISAGEM NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Orientador: Dra. Carla Silva Machado.

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Silva, Bruna Mendes da.

O jogo Street Fighter II como possibilidade de análise geográfica da paisagem no ensino de geografia / Bruna Mendes da Silva. -- 2019.

24 f. : il.

Orientador: Carla Silva Machado

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2019.

1. Street Fighter II. 2. Paisagem. 3. Ensino de geografia. I. Machado, Carla Silva, orient. II. Título.

Bruna Mendes da Silva

**O JOGO *STREET FIGHTER II* COMO POSSIBILIDADE DE ANÁLISE
GEOGRÁFICA DA PAISAGEM NO ENSINO DE GEOGRAFIA**

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Aprovada em 27 de abril de 2019

BANCA EXAMINADORA

Dra. Carla Silva Machado - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Me. Amanda Cristina Bastos Costa
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho à Deus por me dar o dom da vida e permitir que alcançasse mais essa vitória. Dedico também aos meus pais, por todo esforço, incentivo e apoio nessa caminhada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Carla Silva Machado pela leitura atenta e orientações dadas neste trabalho, aos professores e tutores do curso de Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico (TICEB) pelos conhecimentos compartilhados e construídos, aos colegas do curso pelas trocas realizadas e a Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) pela oportunidade de formação no ensino público, gratuito e de qualidade, por meio do Centro de Educação à Distância (Cead).

RESUMO

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Dados da Pesquisa Game Brasil (PGB) afirmam que pais e filhos utilizam essa atividade de entretenimento como forma de interagirem. Contudo, apesar de essa ser uma atividade muito difundida, o contexto escolar brasileiro ainda não reflete essa realidade de forma igual, principalmente se tratando do uso de jogos de *videogame*, pois não se apropria desse universo para o processo de ensino e aprendizagem. Diante desse cenário, este trabalho propõe o desenvolvimento de um plano de aula didático que utiliza o jogo *Street Fighter II* como possibilidade de análise geográfica da paisagem no Ensino de Geografia. A metodologia empregada no desenvolvimento dessa proposta se baseia na consulta à referências bibliográficas e documentos sobre as principais temáticas – os jogos eletrônicos, o *videogame*, o jogo *Street Fighter II*, a geografia escolar e o conceito de paisagem geográfica –, tomando como referência e inspiração à experiência desenvolvida pelo Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino (NuGAME) do Colégio Dom Pedro II.

Palavras-chave: *Street Fighter II*. Paisagem. Ensino de geografia.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa do cartucho do jogo <i>Street Fighter II</i>	13
Figura 2 – Cenário representando à URSS.....	17
Figura 3 – Cenário representando os EUA.....	18

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EUA	Estados Unidos da América
IEDE	Instituto Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PGB	Pesquisa Game Brasil
PISA	Programa Internacional de Avaliação de Estudantes
NuGAME	Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
URSS	União das Repúblicas Socialistas Soviéticas
USB	<i>Universal Serial Bus</i>

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA	15
1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS	15
1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO	15
1.3 DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA	18
1.4 PÚBLICO-ALVO	19
1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA	19
1.6 RECURSOS DIDÁTICOS TICS	20
1.7 TEMPO PREVISTO	20
1.8 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS	20
1.9 PRODUTO	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
REFERÊNCIAS	24

INTRODUÇÃO

No Brasil, segundo dados de 2018 da Pesquisa Game Brasil (PGB), mais de 75,5% da população joga jogos eletrônicos como atividade de entretenimento. Isso representa três quartos da população brasileira, ou seja, mais da metade de seus habitantes, o que correspondia, em 2018, a aproximadamente 157 milhões de pessoas, sendo considerado, portanto, esse um dado bastante expressivo. Dados de 2015 da PGB revelam ainda que 82% dos pais e filhos brasileiros utilizam essa atividade de entretenimento como forma de interagirem no cotidiano. O que reforça a ideia de que a cada dia mais esse passatempo vem ganhando espaço dentro dos lares brasileiros.

Esses importantes dados evidenciam comportamentos, diante das novas tecnologias, já observados há algum tempo, os quais se justificam na capacidade que os jogos eletrônicos têm de trazer prazer a seus adeptos enquanto atividade de entretenimento. Assim como algumas outras tecnologias contemporâneas, por exemplo à *internet*, os jogos também conseguem apreender a atenção de seus apreciadores, que passam horas de seu dia realizando essa atividade, empenhados em cumprir os vários objetivos e desafios impostos por eles.

Exergando o amplo potencial dos jogos eletrônicos, algumas áreas de conhecimento como a da saúde, por exemplo, vêm explorando seus benefícios ao utilizar com resultados positivos como afirma Batista et al. (2012) o *videogame* Nintendo Wii® como ferramenta na reabilitação de pacientes, que além de ser de fácil aplicabilidade, é capaz de promover a estimulação dos sistemas sensorial, motor e cognitivo do indivíduo, oferecendo um alto grau de motivação durante o tratamento.

Na área da educação, também podemos encontrar alguns exemplos potenciais de destaque, principalmente no universo dos jogos educativos, contudo, ainda não é uma realidade comum a todo território nacional, o que ocorre por inúmeros fatores, dentre eles os relacionados à infraestrutura escolar. Se tratando de conectividade nas escolas a realidade brasileira, por exemplo, ainda está abaixo de outros países, ficando com o penúltimo lugar na posição 45° do *ranking* que listou 46 países, como destaca o estudo feito pelo Instituto Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional (IEDE), o qual utiliza dados do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA¹) de 2015. Em contrapartida, fora

¹ Sigla traduzida do inglês Programme for International Student Assessment.

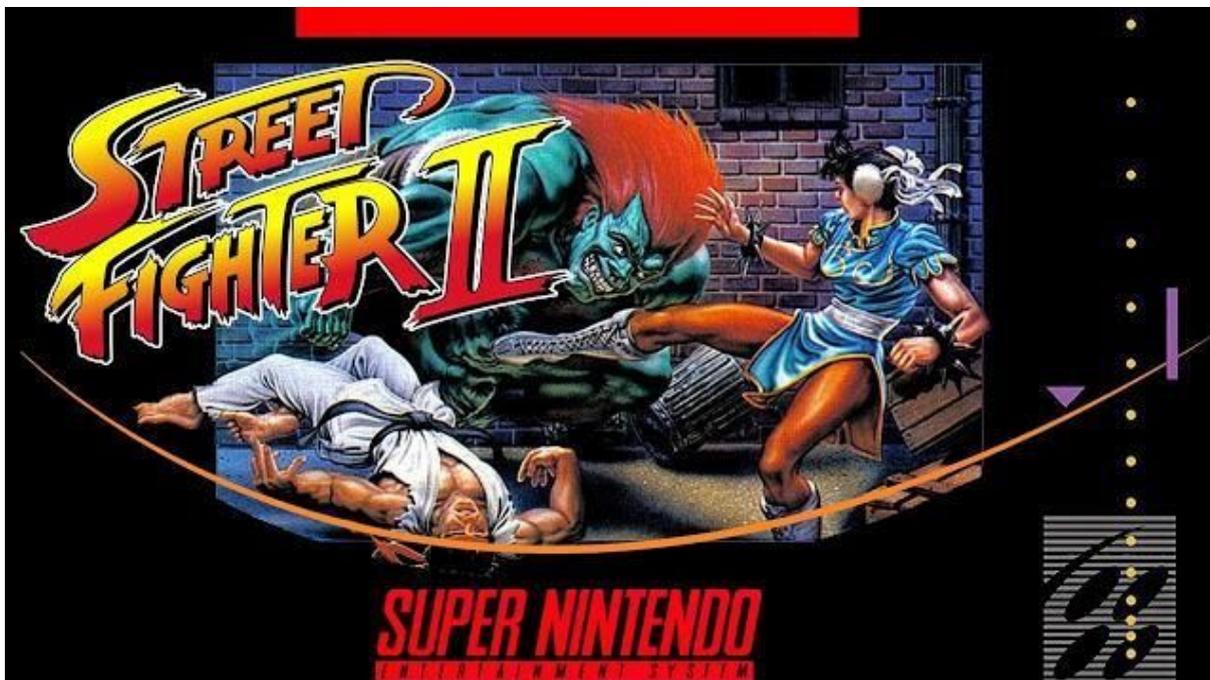
do universo escolar, o Brasil é o 5º país mais conectado do *ranking*, segundo o estudo do IEDE.

Em específico, no caso da disciplina geografia, diante de tamanho potencial dos jogos eletrônicos, é possível concluir que ela quase não explora esse universo, como destaca Lima (2015). Quanto a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, ainda são poucos os exemplos de mudança na geografia escolar. Quando se discute sobre a temática *videogame*, dentro da geografia escolar, temos menos exemplos ainda, o que pode ser evidenciado com uma busca simples por artigos acadêmicos que versem sobre a temática: geografia e jogos de *videogame*.

A realidade da não utilização dos jogos de *videogame* no ensino de geografia tão somente não se explica pela falta de infraestrutura ou desinteresse por parte dos professores, grande parte dessa aversão ocorre pelo preconceito criado a respeito dos males que os jogos dessa ferramenta podem trazer devido aos seus conteúdos violentos ou, em tese, não educativos. Um exemplo disso, é o que ocorre com os celulares e a tentativa de integrá-los ao contexto educacional, em muitos casos esses equipamentos eletrônicos são simplesmente reduzidos a seus possíveis malefícios ou maus exemplos, deixando de lado todo seu potencial enquanto ferramenta didática e, principalmente, sua proximidade com o cotidiano dos estudantes. Porém, o que se observa no cenário educacional é que esses discursos não passam de preconceito tecnológico, ao passo que alguns exemplos pioneiros de sucesso apontam os benefícios cognitivos da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no cotidiano escolar, como é caso do Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino (NuGAME) do Colégio Dom Pedro II, que será apresentado a seguir.

Pensando em todo esse contexto, o presente trabalho busca apresentar uma proposta e plano de aula didático para a disciplina de geografia em sintonia com o *videogame* enquanto ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, ao utilizar o jogo *Street Fighter II*, ilustrado logo à seguir na figura 1, como possibilidade de análise geográfica da paisagem no ensino de geografia. Essa proposta tem por objetivo analisar os elementos presentes na paisagem de cada um dos cenários, do jogo em questão, construídos para representar os diferentes países à que pertencem seus personagens. As análises seguem no sentido de compreender quais são as intencionalidades de cada cenário e personagem diante do contexto em que o jogo foi criado, abrindo, assim, uma possibilidade de estudo de seu contexto histórico.

Figura 1 – Capa do cartucho do jogo *Street Fighter II*



Fonte: THE BUEIRO.

A escolha da disciplina se justifica primeiramente por essa ser minha área de formação na graduação, portanto, corresponde a uma área de conhecimento que tenho grande afinidade com os seus conteúdos. Além disso, acredito em seu potencial enquanto ciência capaz de proporcionar uma leitura clara do mundo, bem como, na sua eficiência em formar cidadãos mais críticos, os quais devem conhecer sua realidade e serem capazes de transformá-la, sendo assim protagonistas de sua própria história. Para além da geografia, a história é uma disciplina com possibilidade de parceria para execução desse plano de aula didático, o tornando, portanto, um trabalho pluridisciplinar², com o potencial de explorar o contexto histórico da Guerra Fria³ a fim de compreender melhor o momento em que o jogo foi criado e realizar análises mais aprofundadas a respeito dele.

Julgo importante destacar também a escolha pela temática do *videogame*, essa tem uma relação direta com minha infância, na década de 1990, quando a diversão se resumia entre as tradicionais brincadeiras de rua e o *videogame* comprado de segunda mão, que contava com empréstimo de cartuchos entre vizinhos e sopros para que eles funcionassem.

² Relação de cooperação entre disciplinas em torno de uma temática comum.

³ Disputa política e militar entre os Estados Unidos da América (EUA) e a antiga União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

Com toda certeza, uma das atividades mais prazerosas da qual tenho lembrança da minha infância e que permanece presente até hoje em meu dia a dia. Grande parte do conhecimento de mundo que construí ao longo dos anos, me foi apresentado primeiro ali, por meio dos jogos de um Super Nintendo⁴.

Hoje, depois de algum tempo, percebo a potencialidade dos jogos como ferramenta para o ensino de geografia, bem como o prazer que traz executar essa atividade. Sendo assim, por que não unir duas importantes temáticas: a geografia enquanto disciplina se apropriando de seus conceitos e temáticas fundamentais e o *videogame* enquanto ferramenta didática usufruindo de seu potencial motivador. Dessa forma, esta proposta pretende tornar o processo de ensino e aprendizagem de geografia um pouco mais atrativo, próximo à realidade do aluno, abrindo possibilidades para uma utilização mais recorrente desse e de outros jogos como ferramenta nesse processo, assim como pretende tornar o uso dos *videogames* mais difundido dentro das escolas.

Para a elaboração deste trabalho, a metodologia empregada se baseia na consulta a referências bibliográficas e documentos sobre as principais temáticas que são: os jogos eletrônicos, o *videogame*, o jogo *Street Fighter II*, a geografia escolar e o conceito de paisagem geográfica. Porém, a grande contribuição e inspiração para este trabalho foi o Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino do Colégio Dom Pedro II - Campus São Cristóvão II, que é um núcleo de pesquisa criado em 2014, formado por estudantes e professores, os quais têm como objetivo a desconstrução de discursos que distanciam o universo dos *games* das escolas e a criação de ligações entre os jogos e o ensino de geografia. Além disso, o NuGAME também utiliza o jogo *Street Fighter II* em uma de suas linhas de pesquisas, porém, trabalha apenas dentro da perspectiva de um núcleo de pesquisa, não incluindo diretamente o contexto da sala de aula.

As seções seguintes que compõem esse trabalho se estruturam no desenvolvimento do plano de aula didático propriamente dito, descrevendo sobre a disciplina escolar à que se destina, os conteúdos curriculares a serem desenvolvidos, os objetivos que se pretende alcançar com ele, o público-alvo contemplado, as características necessárias do contexto escolar, os recursos didáticos TICs utilizados, à previsão de tempo gasto para execução, as atividades à serem desenvolvidas, o produto obtido e as considerações finais da proposta.

⁴ Console de jogos de *videogame* lançado na década de 1990 pela empresa japonesa Nintendo.

1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA

Como destacado anteriormente, esse plano de aula didático se propõe, por meio do jogo de *videogame Street Fighter II*, realizar análises da paisagem geográfica, utilizando o jogo como ferramenta, o que está relacionado ao processo de ensino e aprendizagem de geografia. No entanto, não se engessa somente a essa análise, com o ponto de partida nas paisagens, que no caso do jogo se concretizam em diferentes cenários, pois é possível e necessário um aprofundamento a respeito do contexto histórico em que o jogo foi criado como já exposto aqui, a fim de que as análises sejam bem fundadas e consigam explorar outros conhecimentos, não só da Geografia mas que também dialoguem com a História. As seções que se seguem vão explorar justamente o desenvolvimento desse plano de aula didático.

1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS

Este plano de aula didático visa a utilização de uma ferramenta que se mostra inovadora e atraente para o contexto escolar e é elaborado para a disciplina de geografia, contudo, com a possibilidade de extensão para a disciplina de história, como já descrito anteriormente. Isso porque, as temáticas que permeiam o jogo *Street Fighter II* dialogam com ambas as áreas do conhecimento. Com a área da geografia, se conectam no que tange à análise das paisagens, sendo esse um conceito chave e base da disciplina para compreensão do espaço geográfico. Já com as áreas da geografia e da história, concomitantemente, essas temáticas se associam ao contexto da Velha Ordem Mundial, período este correspondente à Guerra Fria. Desse modo, esse plano de aula didático se estrutura de forma pluridisciplinar, como já destacado, ao se apropriar das duas disciplinas e realizar um desenvolvimento em conjunto.

1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO

Tomando como referência os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Geografia do Ensino Médio (1999, parte IV, páginas 29 – 35), o principal conteúdo curricular da

disciplina a ser desenvolvido nesse plano de aula didático é o conceito de paisagem geográfica, visto que os cenários do jogo *Street Fighter II* serão utilizados para realizar uma leitura indireta da paisagem, ou seja, por meio de imagens. Sendo assim os estudantes deverão demonstrar domínio sobre o conceito. De acordo com os PCNs de Geografia do Ensino Médio (1999, parte IV, páginas 29 – 35), a paisagem geográfica é entendida como uma unidade visível do arranjo espacial que a nossa visão alcança.

Apesar de eleger esse conceito como principal, entende-se que o jogo abre oportunidades para o desenvolvimento de outras temáticas no âmbito da geografia. À partir das descobertas feitas pelos estudantes à respeito das intencionalidades do jogo, será possível explorar outros conhecimentos geográficos. Além disso, um dos princípios do raciocínio geográfico é o da “conexão” que, segundo a terceira versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ensino Fundamental (2017), refere-se ao fato de que um fenômeno geográfico nunca acontece isoladamente, mas sempre em interação com outros fenômenos próximos ou distantes, o que de certo modo exige o aprofundamento em outras questões geográficas para que se tenha uma melhor compreensão.

Outro conteúdo curricular que relaciona a geografia à história, se for o caso de executar um plano de aula didático em conjunto, é o do contexto da Velha Ordem Mundial referente à conjuntura da Guerra Fria. Isso porque o jogo *Street Fighter II* foi criado justamente tendo esse contexto histórico geográfico como plano de fundo, sendo lançado em 1991, junto com o fim da Guerra Fria, portanto, apresenta diversas referências desse período, passíveis de observação e análises. A exemplo temos o personagem “Zangief” representante da antiga União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), o qual apresenta a aparência de mais forte, mas que apesar disso, é o menos escolhido nas partidas por sua pouca jogabilidade com relação a força e agilidade. Ele portanto, representa uma visão dos Estados Unidos da América (EUA) sobre a URSS, bastante difundida nesse contexto. Além disso, o cenário utilizado para apresentar o país de “Zangief” ao mundo, por meio do jogo, foi o chão de uma fábrica, como pode ser observado na Figura 2, logo à seguir, revelando mais uma vez a visão de mundo que se tinha da URSS. Com observações mais atentas nota-se que no “chão da fábrica” existe o símbolo da foice e o martelo que foram incorporados a bandeira Soviética.

Figura 2 – Cenário representando a URSS



Fonte: GAME BLAST.

Em contrapartida, com relação ao mundo bipolar, no contexto da Guerra Fria de disputa por poder entre as duas maiores potências mundiais – EUA e URSS –, o jogo retrata o cenário norte-americano como sinônimo de potência bélica, assim como de “diversão”, contrapondo a ideia de “trabalho” que é atribuída a URSS, por meio da representação de seu cenário. Para apresentar essas ideias, o cenário dos EUA foi inspirado em um ambiente militar, com um avião do tipo caça ao fundo, militares ouvindo música, bebendo e se divertindo ao lado de mulheres também militares, como retrata a Figura 3 a seguir. Além disso, o jogo apresenta dois personagens representantes dos EUA, um deles o lutador “Ken”, o qual tem similaridades com o representante do Japão “Ryu”, com relação a roupas e trejeitos de luta, o que é reflexo do alinhamento entre Japão e EUA durante o período da Guerra Fria, que também é demonstrado no jogo.

Figura 3 – Cenário representando os EUA



Fonte: NOSTALLGIA.

1.3 DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA

O objetivo geral desse plano de aula didático é trabalhar o conceito de paisagem geográfica por meio do jogo *Street Fighter II*, visando uma formação crítica, reflexiva e autônoma dos estudantes, já que partindo desse conceito chave, será possível compreender melhor o espaço geográfico e alguns de seus fenômenos.

Já os objetivos específicos do plano de aula didático são:

1. Desenvolver o conceito de paisagem geográfica;
2. Explorar o contexto histórico da Guerra Fria;
3. Manter espaços de diálogo, considerando também os recursos virtuais;
4. Incentivar a construção de um perfil de estudante pesquisador;
5. Criar um *blog* sobre as descobertas obtidas com as análises do jogo;
6. Romper com a visão negativa sobre os *videogames* e seus jogos.

Ao final do desenvolvimento deste plano de aula didático se espera que os estudantes tenham adquirido as seguintes competências e habilidades, em conformidade com os PCNs de Geografia do Ensino Médio (1999, parte IV, páginas 29 – 35):

1. Reconhecer os fenômenos espaciais a partir da seleção, comparação e interpretação, identificando as singularidades ou generalidades de cada lugar, paisagem ou território.

Nessa competência e habilidade a ênfase fica com o conceito de paisagem ou outros conceitos a depender das necessidade.

2. Reconhecer na aparência das formas visíveis e concretas do espaço geográfico atual a sua essência, ou seja, os processos históricos, construídos em diferentes tempos, e os processos contemporâneos, conjunto de práticas dos diferentes agentes, que resultam em profundas mudanças na organização e no conteúdo do espaço.

Com essa competência e habilidade se busca o entendimento do contexto histórico da Velha Ordem Mundial.

3. Compreender e aplicar no cotidiano os conceitos básicos da Geografia.

Já essa competência e habilidade pretende trazer a aplicação de conceitos como o da paisagem para o dia a dia dos estudantes, ao jogar *videogame* por exemplo.

1.4 PÚBLICO-ALVO

O público-alvo, a que se destina este plano de aula didático, são estudantes de turmas mistas, do 1º ano do Ensino Médio, etapa na qual se destina o conhecimento dos principais conceitos da geografia, dentre eles o da paisagem geográfica. Os estudantes dessa etapa, utilizando do conhecimento adquirido ao longo do Ensino Fundamental, são capazes de realizar outras análises, como por exemplo do contexto histórico, o que torna essa etapa ideal. Além disso, o jogo *Street Fighter II* possui uma indicação etária de não recomendado para menores de 12 anos. Isso acontece com versões mais recentes do jogo, por se tratar de um jogo de luta, no contexto de uma competição, que utiliza imagens com alta qualidade bem próximas da realidade. Desse modo, fica impossibilitada a utilização de versões mais novas, como o *Street Fighter V*, com estudantes que ainda não chegaram ao 8º ano, salvo com a autorização dos responsáveis legais.

1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

Para a realização do plano de aula didático proposto, a escola deve contar com uma infraestrutura mínima de sala de aula composta de mesas e cadeiras, quadro, giz e apagador, sala de computadores (equipada com computadores em número suficiente para acomodar no máximo dois estudantes por máquina, em uma turma com 40 estudantes), acesso à *internet* via

cabo ou *wifi*, sala de mídias com *datashow*, *notebook* para projeção de slides e emular o jogo e cadeiras para acomodar uma turma de pelo menos 40 estudantes. Se possível, seria interessante contar com alguns controles de *videogame* com entrada *Universal Serial Bus*⁵ (USB), para aumentar a jogabilidade. Além disso, para conforto dos estudantes, seus funcionários e a comunidade escolar é necessário um suporte de infraestrutura com refeitório, banheiros, quadra de esporte, sala dos professores, secretaria, biblioteca e pátio.

1.6 RECURSOS DIDÁTICOS TICS

Dentre os recursos didáticos, já apresentados previamente, as TICs necessárias à execução do plano de aula didático são os computadores, sendo pelo menos 20 máquinas, que comportem no máximo dois estudantes por equipamento, o *datashow* instalado na sala de mídias, o *notebook* e os controles de *videogame* caso seja possível.

1.7 TEMPO PREVISTO

Ciente da disponibilidade de 2 aulas de geografia semanais para o Ensino Médio, o tempo previsto para execução desse plano de aula didático é de aproximadamente 4 semanas, ou seja 8 aulas.

1.8 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Primeiramente as atividades a serem desenvolvidas pelos(as) professores(as) versam a respeito do planejamento adequado a suas condições de trabalho para que não ocorra imprevistos durante a execução e tratam sobre a execução propriamente dita do plano de aula didático, onde na posição de professor mediador, o professor participa de todo o processo auxiliando os estudantes em suas construções.

Com relação aos estudantes, as atividades a serem desenvolvidas estão relacionadas justamente com a execução dessa proposta e podem ser divididas em momentos, mais precisamente em três, considerando os três ambientes escolares em que serão desenvolvidas e as fases de desenvolvimento.

⁵ Em português, “Porta Universal”.

- Primeiro momento: Introdução.

Nesse momento será explicada a proposta, assim como serão desenvolvidos os conhecimentos prévios necessários, como os relacionados aos conceitos geográficos e conhecimentos da geografia, e sobre o que é e como jogar o *Street Fighter II*. Para esse momento, se destina uma duração de 2 aulas. Na primeira aula será desenvolvido o conceito de paisagem e explorado o contexto da Guerra Fria. Na segunda aula, o jogo será o tema principal, os alunos tomarão conhecimentos sobre seu contexto de criação e também sobre como jogá-lo, encerrando assim esse momento.

- Segundo momento: Desenvolvimento.

Esse será o momento em que os estudantes serão convidados a jogar o jogo *Street Fighter II* e a criar um *blog*. Devido à necessidade do computador, esse momento será realizado na sala de computadores da escola. Sobre jogar o jogo, o objetivo é que os estudantes o joguem e analisem os cenários. Para jogar na escola existem duas opções: uma delas é emular nos computadores, utilizando emuladores de consoles liberados; a outra é usar *sites* que permitem jogá-lo online gratuitamente, como por exemplo o Minijogos (<https://www.minijogos.com.br/jogo/street-fighter-ii-champion-edition>). Já para a criação do *blog* os estudantes serão divididos em grupos. Para esse momento, de jogo e criação do *blog* se destina uma duração de 4 aulas. Na primeira aula, os estudantes experimentarão o jogo por conta própria, sem maiores orientações sobre os olhares que devem ter à respeito do mesmo. Durante a segunda aula serão orientados sobre a criação do *blog*, já iniciando as postagens sobre as descobertas realizadas. Na terceira aula, serão convidados a jogar o jogo acompanhado com uma lista de questionamentos, dentre eles: Como o globo é representado na tela de seleção de personagens? Existe alguma intencionalidade nessa representação, se sim qual? Quais os elementos e símbolos utilizados nos cenários para representar cada um dos países? Com quais intencionalidades foram utilizados? O carro destruído no bônus de jogo pertence à qual país? Qual possível explicação para essa escolha? Como são representados os personagens de cada país? Etc. Na quarta e última aula desse momento, os estudantes retomam a atividade do *blog*, registrando um pouco mais sobre suas descobertas. Essa atividade do *blog* poderá ser desenvolvida também em casa, deverá ser mediada e estimulada pelo professor e, além disso, poderá ter continuidade ao longo do ano escolar para registro de outras atividades e conhecimentos.

- Terceiro momento: Conclusão.

Aqui os estudantes terão a oportunidade de compartilhar as descobertas com os colegas de turma. Para esse momento se destina uma duração de 2 aulas. Na primeira e na segunda aula, os estudantes compartilharão seus *blogs* com toda turma, ressaltando suas descobertas marcando o encerramento deste trabalho. Para essa conclusão a sala de mídias deverá ser utilizada como espaço de divulgação do produto desenvolvido por cada uma das equipes.

1.9 PRODUTO

Ao longo do desenvolvimento do plano de aula didático, os estudantes serão convidados a criar e alimentar um *blog* contendo as descobertas obtidas a respeito do jogo, baseado nas análises realizadas. Para essa criação, os estudantes continuarão trabalhando em equipes, valorizando o trabalho em conjunto. O espaço do *blog* será também voltado para troca de conhecimentos além da sala de aula, sendo possível dialogar entre as equipes. O professor, nesse momento, será mediador incentivando os diálogos ao levantar questionamentos, fazer considerações e complementos de ideias. O momento de construção e principalmente o de utilização do *blog* pode abrir espaço para diálogos sobre os perigos da rede de *internet* e o comportamento adequado que devemos ter mediante sua utilização. Além disso, trabalhar com um jogo cujo a temática é um campeonato mundial de luta, pode abrir espaço para a discussão da temática da violência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse é um trabalho um tanto quanto inovador e ousado, não apenas no sentido de tentar levar os jogos de *videogame* para dentro da sala de aula, mas também por se apropriar de um jogo com uma temática considerada incomum para o ambiente escolar se propondo o ensino de geografia por meio dele. A geografia pode e deve ser vivenciada no dia a dia, em atividades corriqueiras, como caminhar até o trabalho ou a escola e observar os tipos de nuvens presentes naquele instante na atmosfera, assistir a um filme ou à tv e conseguir ligar o assunto do jornal sobre economia ao que é vivenciado no cotidiano, ao abastecer o carro ou ir ao supermercado. Construir um olhar sensível para enxergar a geografia em toda parte, é uma tarefa importante. Em conjunto com os estudantes, isso é possível de ser feito utilizando os jogos de *videogame* e é de grande relevância para o ensino.

Este plano de trabalho, utilizando o jogo *Street Fighter II*, é portanto, apenas uma proposta para utilizar os jogos de *videogame* dentro do contexto da sala de aula, tornando o ensino de geografia mais atraente aos estudantes e próximo da realidade que vivenciam, saindo do ensino tradicional. Sendo assim, essa proposta pode ser facilmente adaptada para outros jogos do universo dos *videogames* e, a partir deles, construir outros saberes, não só da geografia, mas também de outras disciplinas.

REFERÊNCIAS

Base Nacional Comum Curricular. Terceira versão, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2019.

GAME BLAST. Disponível em: <<https://bit.ly/2OUxf78>>. Acesso em: 05 abr. 2019.

Instituto Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional. Disponível em: <<https://www.portaliiede.com.br/iede-pauta-no-2-pisa-e-o-uso-de-internet-nas-escolas-brasileiras/>>. Acesso em: 31 mar. 2019.

LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. Videogame e Ensino: A Geografia nos Games. GIRAMUNDO, Rio de Janeiro, V. 2 , N . 3 , p. 7 9 - 8 6 , jan . / jun . 2015. Disponível em: <<http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/article/view/207/208>>. Acesso em: 26 jan. 2019.

MINIJOGOS. Street Fighter II. Disponível em: <<https://www.minijogos.com.br/jogo/street-fighter-ii-champion-edition>>. Acesso em: 06 abr. 2019.

NOSTALLGIA . Disponível em: <https://bit.ly/2ZrjcuA>. Acesso em: 21 abr. 2019

Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino. Disponível em: <<https://www.nugame.org/>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio). 1999, parte IV – Ciências Humanas e suas Tecnologias. Páginas 29 – 35. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2019.

PESQUISA GAME BRASIL 2015. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2108318/mod_folder/content/0/Perfil%20do%20Gamer%20Brasileiro%20-%20Sioux.pdf?forcedownload=1>. Acesso em: 03 fev. 2019.

PESQUISA GAME BRASIL 2018. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 03 fev. 2019.

THE BUEIRO. Disponível em: <<https://bit.ly/2UgZlyx>>. Acesso em: 04 fev. 2019.