

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e
Cultura
Curso de Especialização em Teorias e Práticas da
Geografia Escolar

Rodrigo Galvão da Silva

**GTA V - GEOGRAFIA TRABALHADA ATRAVÉS DO
VIDEOGAME: desenvolvendo habilidades da BNCC por
meio do jogo**

Rio de Janeiro
2021



Rodrigo Galvão da Silva

**GTA V - GEOGRAFIA TRABALHADA ATRAVÉS DO VIDEOGAME:
desenvolvendo habilidades da BNCC por meio do jogo**

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Programa de Pós Graduação, vinculado à Pro-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar.

Orientador Professor Dr. Marcos Rodrigues Ornelas de Lima.

Rio de Janeiro
2021

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

S586 Silva, Rodrigo Galvão da
GTA V - geografia trabalhada através do videogame: desenvolvendo habilidades da BNCC por meio do jogo / Rodrigo Galvão da Silva. - Rio de Janeiro, 2021.

28 f.

Artigo científico apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientadora: Marcos Rodrigues Ornelas de Lima.

1. Geografia – Estudo e ensino. 2. Videogames. 3. Paisagem. 4. Atividades pedagógicas. 5. Metodologia de ensino. I. Lima, Marcos Rodrigues Ornelas de. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 910

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Rodrigo Galvão da Silva

**GTA V - GEOGRAFIA TRABALHADA ATRAVÉS DO VIDEOGAME:
desenvolvendo habilidades da BNCC por meio do jogo**

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Programa de Pós Graduação, vinculado à Pro-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar.

Aprovado em: 30 / 09 / 2021.

Banca Examinadora:

Dr. Marcos Rodrigues Ornelas de Lima
Colégio Pedro II

Dr. Demian Garcia Castro
Colégio Pedro II

Dr. Rafael Medeiros de Andrade
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2021

GTA V - GEOGRAFIA TRABALHADA ATRAVÉS DO VIDEOGAME: desenvolvendo habilidades da BNCC por meio do jogo

Rodrigo Galvão da Silva

Resumo: Jogos eletrônicos vêm sendo integrados à educação a partir da busca por novas metodologias de ensino, bem como pelo interesse que despertam nos estudantes, por fazerem parte do cotidiano de uma parcela considerável dos jovens. Esta relação compõe a temática de diversos estudos, sendo, portanto, bem fundamentada e aceita como possibilidade de uso no âmbito educacional. No entanto, ainda não é amplamente difundida e aplicada nas práticas pedagógicas. O presente estudo aborda a utilização do jogo eletrônico Grand Theft Auto 5 (GTA V) aplicado especificamente à disciplina de Geografia escolar. O objetivo consiste em apresentar uma proposta de atividade pedagógica utilizando o GTA V como ferramenta de ensino, buscando alcançar as habilidades e competências trazidas pela Base Nacional Curricular Comum (BNCC). A atividade é direcionada para turmas de 6º ano do ensino fundamental, com foco na percepção de transição de paisagens, por meio de um trabalho de campo virtual. Espera-se auxiliar educadores no processo de inclusão de jogos eletrônicos enquanto possíveis metodologias de trabalho, principalmente para aqueles que não possuem vivência prática com videogames.

Palavras-chave: ensino; jogos; atividade pedagógica; paisagem.

GTA V - GEOGRAFÍA TRABAJADA A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO: desarrollando las habilidades de BNCC a través del juego

Resumen: Los juegos electrónicos se han integrado en la educación a partir de la búsqueda de nuevas metodologías de enseñanza, así como del interés que despiertan en los estudiantes, ya que forman parte de la vida cotidiana de una parte considerable de los jóvenes. Esta relación compone el tema de varios estudios, por lo que está bien fundamentada y aceptada como una posibilidad de uso en el campo educativo. Sin embargo, todavía no se utiliza mucho en las prácticas docentes. Este estudio aborda el uso del juego electrónico Grand Theft Auto 5 (GTA V) aplicado específicamente a la asignatura de geografía escolar. El objetivo es presentar una propuesta de actividad pedagógica utilizando GTA V como herramienta didáctica, buscando alcanzar las habilidades y competencias que aporta la Base Curricular Nacional Común (BNCC). La actividad está dirigida a las clases de 6º año de la escuela primaria, enfocándose en la percepción de transición de paisajes, a través de un trabajo de campo virtual. Se espera que ayude a los educadores en el proceso de incluir los juegos electrónicos como posibles metodologías de trabajo, especialmente para aquellos que no tienen experiencia práctica con los videojuegos.

Palabras-clave: enseñanza; juegos; actividad pedagógica; paisaje.

1 INTRODUÇÃO

Inicializando o sistema, partimos de um Brasil que é líder na América Latina no mercado de jogos digitais (ROCHA, 2015), com uma população total de mais de 200 milhões de habitantes, em que cerca de 20% se encontram na faixa etária de 5 a 18 anos (IBGE, 2019), faixa de idade em período escolar. A relação entre jogos e educação é bem consolidada pelos trabalhos de alguns autores a respeito da relação entre games e gamificação na educação (GEE, 2009; FADEL et al., 2014; FARDO *et. al.*, 2013); sobre a relação geografia e games e os GTA's para aplicação na educação e aprendizagem (ALVARENGA, 2007; GONÇALVES, 2017; LIMA, 2018; MAIA et. al., 2019). Apesar do uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem ser uma ferramenta bem fundamentada, sua aplicação na prática docente ainda não é habitual, o que torna estudos acerca da temática, especialmente aqueles que apresentem propostas pedagógicas, de suma relevância para difundir esta metodologia de trabalho.

O jogo que será utilizado para a realização desta pesquisa será o Grand Theft Auto 5, popularmente conhecido por GTA V. Este é um dos jogos mais jogados do mundo por alunos do ensino básico ao superior (CARVALHO et al., 2014, p.29), sendo comum a realidade prática dos estudantes. O objetivo geral deste trabalho é apresentar uma proposta pedagógica com o intuito de facilitar a aprendizagem de conteúdos do currículo de geografia por meio de jogos eletrônicos, em específico o GTA V, através da realização de um trabalho de campo virtual, utilizando o jogo e fazendo uso das potencialidades do espaço físico virtual, e suas regiões diversas, em que o jogo se passa. Como objetivos específicos buscam-se analisar a utilização de jogos de videogame no ensino de geografia; relacionando o jogo GTA V com as habilidades de geografia previstas na Base Nacional Curricular Comum (BNCC) que reúne conteúdos mínimos que devem ser desenvolvidos ao longo das etapas da educação básica.

O presente estudo consiste em apresentar uma proposta de atividade direcionada a alunos do 6º ano do ensino fundamental, em que a partir de sua realização, deve-se avaliar o aprendizado de conteúdos da geografia escolar como: transições de paisagens; a relação entre o meio rural e urbano; diferentes formas de relevo; tipos de vegetação. Através do uso do espaço físico virtual do jogo para realização da atividade podem ser trabalhadas habilidades da BNCC¹, que serão detalhadas posteriormente. Aspectos específicos acerca da elaboração e desenvolvimento da atividade encontram-se detalhados em tópicos específicos ao longo deste estudo – Metodologia e Proposta de Atividade, respectivamente – bem como a correlação entre os conteúdos de Geografia e as potencialidades do GTA V – Geografia através dos Games.

A respeito da metodologia deste artigo, trata-se de uma pesquisa exploratória, que “tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito, buscando o aprimoramento de ideias” (GIL, 2002, p. 41). A metodologia envolveu levantamento bibliográfico, em periódicos considerando autores de referência, levantamento documental em sites de jornais com colunas e seções editoriais especializadas em jogos, nos quais se buscou exemplos que estimulassem a compreensão do nosso problema de pesquisa.

¹ EF06GE01; EF06GE04; EF06GE05; EF06GE06; EF06GE07; EF06GE10; EF06GE11; EF06GE12; EF06GE13

2 GEOGRAFIA ATRAVÉS DOS VIDEOGAMES

Indo além do currículo escolar, como é possível viver/vivenciar a geografia de forma prática no nosso cotidiano fora da escola inclusive? Como é possível aprender geografia, seus conceitos, temas, lugares e demais definições apresentadas aos alunos na escola? Por meio de um livro, vídeo, desenho no quadro feito pelo professor, descrição de algo, alguém, ou algum lugar? Há décadas, desde que se tem a prática do ensino regular de geografia, e para auxiliar a tarefa de ensinar e o aprendizado, são utilizados materiais e ferramentas diversas.

Fazendo uso da imaginação e representação como ferramentas válidas para o aprendizado geográfico, é possível construirmos uma percepção espacial com as ferramentas tradicionais, ou não tradicionais, como o trabalho de campo virtual. Seguindo essa linha, então por que não utilizar ferramentas lúdicas (SANTANNA; NASCIMENTO, 2011, p. 22; SILVA; CARDOZO, 2018, p. 108), como, por exemplo, os jogos de videogame? Os cenários de diversos jogos são construídos com o intuito de fazer uma representação consideravelmente realística do que querem apresentar como ambiente. Silva (2020, p. 96) apresenta a relação entre a noção de paisagem abordada por Santos (1988) com a que é definida pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) da matéria de geografia para o ensino médio no Brasil, apontando que paisagem é o que conseguimos ver, até onde nossos olhos podem alcançar.

Para Maximiano (2004, p. 89), a paisagem sempre existiu junto do ser humano, através do ambiente vivido e captado pela consciência humana, e mais recentemente, é composta por praticamente tudo o que é possível trazer para dentro do conhecimento e tecnologia humanos. Então, o mundo virtual de um videogame pode ser entendido como paisagem (COUTO *et. al.*, 2018, p. 107), onde é possível identificar diferentes formas de relevo, vegetação, ocupação e uso do solo, junto da vivência com esses espaços, ainda que virtuais, possuindo valor simbólico e impregnada de valores (CORREIA, 2011, p. 10). Silveira e Torres (2019, p. 32) defendem ainda que o poder representativo dos lugares em jogos permite a construção espacial pela imaginação, permitindo, inclusive, a identificação de uma paisagem cultural aos jogadores. Logo, através de um trabalho de campo virtual, é possível até mesmo explorar, andando virtualmente para qualquer direção, e modificar esse mundo, conforme houver liberdade para isso.

Segundo Palma e Cruz (2013, p. 2), a tecnologia deve ser usada como aliada da escola, e com a evolução continuada de hardwares, a representação gráfica torna-se cada vez mais sofisticada e realista, além da capacidade de interação e expansão espacial nos jogos. A expansão espacial nesse caso está contida no sentido do ambiente físico virtual do jogo, popularmente chamado por “mapa do jogo”, ou mesmo expansão do cenário dos jogos de “mundo aberto”, que tem a possibilidade de exploração espacial livre como um dos pontos-chave.

Há jogos de mundo aberto em que a representação espacial atrelada à representação histórica também é essencial para o jogo, como no caso dos jogos da franquia Assassin's Creed, em que cada título foca em algum período histórico e personalidades relevantes da época (BASSAN, 2016, p. 11), com os cenários virtuais ambientados no período em que o jogo se passa sendo recriados através de um longo processo de pesquisa histórica e geográfica do ambiente real (SHAW, 2015; NIELSEN, 2017; SAPIEHA, 2017; GONCHAR, 2020; RAMOS,

2020). Outra franquia em que seus jogos apresentam rica representação espacial e histórica é a de Red Dead Redemption, sendo tema de pesquisa de Baptista e Reis (2020), que traz proposições para o ensino de geografia através do jogo. Relacionando a busca que se faz para garantir uma experiência espacial realística para os jogadores e aprendizado geográfico atrelado a ferramentas e elementos de representação, pode-se tomar como base a análise de Silva (2020, p. 103), a qual considera que

A Geografia pode e deve ser vivenciada no dia a dia, em atividades corriqueiras, [...] como ao assistir a um filme ou à televisão [...]. 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, podendo ser considerado de grande relevância para o ensino.

Associando a análise de Silva (2020, p. 103), pode-se recorrer ainda a contribuição do jogo SimCity para lidar com temas chave da geografia, como espaço, paisagem, território, região e meio ambiente (VALENTE, 2010, p. 4). Ou seja, o uso de jogos para a geografia pode favorecer o ensino e a aprendizagem do espaço geográfico e a realidade socioambiental (SILVA, 2019, p. 44). Junto disso, pode-se atrelar a existência de trabalhos sobre a importância do trabalho de campo, enquanto trabalho de campo virtual (LIMA, 2018; OLIVEIRA, 2019), de forma que, ainda que não seja uma abordagem tradicional, é entendida como uma ferramenta de ensino legítima. É possível então, fazer uso de uma atividade naturalmente associada ao lazer, dentro de um contexto geográfico. Assim, o ato de jogar videogame de forma associada aos conteúdos trabalhados em aula, além de ferramenta de ensino motivadora, mostra-se como instrumento também para analisar o aprendizado por parte dos alunos das competências e habilidades construídas nas aulas teóricas pelo professor (SIQUEIRA, 2019, p. 11).

2.1 Escolhendo o jogo GTA V

GTA V é o título de um dos jogos da franquia Grand Theft Auto (GTA), da empresa de jogos eletrônicos Rockstar Games. Está disponível para diversas plataformas, como os consoles Xbox 360, Playstation 3, Xbox One, Playstation 4, ou mesmo em computadores. A Geografia em GTA V se faz presente já a partir do próprio cenário físico virtual em que ocorrem as dinâmicas do jogo, uma vez que o mapa do jogo é basicamente uma grande ilha, denominada como Estado de San Andreas. Segue abaixo uma imagem do mapa do mundo virtual de San Andreas:

Figura 1 – Mapa do Estado de San Andreas



Fonte: GTA 5. Adaptado pelo autor (2021).

O mapa conta com a presença de diversos elementos presentes no currículo da disciplina de geografia, como diferentes biomas, desertos, florestas de coníferas, cadeias montanhosas, rios, lagos, áreas urbanas e rurais e o oceano que circunda a ilha. A cartografia e a orientação espacial são elementos presentes do jogo, e seu uso é necessário para a realização das missões que o compõem, como o ato simples de locomover-se por San Andreas.

Os demais jogos da franquia também trazem a questão da representação e exploração espacial como um de seus pontos principais, sendo um dos símbolos de sucesso dos jogos de mundo aberto. A preocupação da equipe de

desenvolvimento oficial dos jogos da franquia com a riqueza de detalhes para permitir uma representação espacial o mais fiel possível foi tema do jornal New York Times e outras publicações. O GTA IV, ambientado em Nova York e anterior ao GTA V, é descrito por Kushner (2019, p. 284) como uma das cartas de amor mais apaixonadas já descritas à cidade, o autor traz ainda em seu trabalho a definição de Seth Schiesek (*apud* DAVID KUSHNER, 2019, p. 289):

“A verdadeira estrela do jogo é a cidade em si. [...] Ela parece com Nova York. Soa como Nova York. Se comporta como Nova York. Liberty City foi criada tão meticulosamente que quase cheira como Nova York.”

Ainda que o jogo possua grande riqueza de representação espacial, os jogos da franquia estão entre os mais modificados de forma não oficial, por fãs-jogadores. Entre diversas modificações existentes (mods) para os GTA's, vale destacar o caso do não oficial GTA Rio/Rio de Janeiro, que é um GTA San Andreas não oficial com muitos mods feitos e/ou instalados por brasileiros. A relevância sobre essas modificações nesse caso está no intuito de uma representação mais fiel do Rio de Janeiro, com traços marcantes na paisagem carioca (LIMA, 2018, p. 82), através da inserção no jogo de elementos e características encontrados em sua comunidade local real, dos lugares que os jogadores habitam. A preocupação em modificar e recriar cenários próximos de uma realidade local dentro do cenário original do jogo, que já é uma representação virtual, demonstra relação entre esses jogos e a geografia.

Os jogos da franquia Grand Theft Auto, do primeiro ao último dos GTA's, não existiriam como existem hoje sem a presença chave da geografia. Ainda que a geografia possa passar despercebida para muitos jogadores, aqueles que jogam ou modificam o cenário virtual de algum GTA estarão vivendo uma experiência geográfica, mesmo que de forma inconsciente. Esta experiência se dá através de alguns sentidos, como visão e audição, junto a diferentes percepções de paisagens, como os sons no Deserto de Sonora em relação aos sons do Centro de Los Santos, bem como diferentes experiências de lugar, entre jogadores que preferem jogar por regiões mais de interior do estado e aqueles que preferem as áreas mais urbanizadas.

Saindo virtualmente da sala de aula física, fazendo uso das potencialidades do jogo atrelado a diferentes possibilidades de aprendizagem, como a teoria das inteligências múltiplas de Gardner (1995), através do conceito de inteligência espacial. Aplicada tanto a cenários reais quanto virtuais, os alunos podem desenvolver a habilidade de observar e interagir com o mundo visual por meio de diferentes perspectivas. Ainda que realizadas em um mundo virtual, são experiências que se aproximam daquelas sentidas no mundo real.

O uso de videogames como ferramenta de aprendizagem pode causar estranheza por ser vista em geral como um momento de lazer, e, como aponta Bassan (2016, p. 57), o preconceito por parte da sociedade para com jogos digitais pode ser explicado por uma visão norteadada ainda pelo senso comum, associando-os apenas como atividade de lazer, como perda de tempo em detrimento dos estudos. Outro ponto que pode somar negativamente para imagem da relação entre jogos e aprendizado está na classificação etária recomendada de muitos jogos. O GTA V é classificado para maiores de 18 anos, porém, mesmo com essa classificação etária, como visto anteriormente, é um dos mais jogados pelos estudantes, salientando agora que, inclusive, de forma geral, são os jogos nessa faixa de classificação que lideram o ranking (CARVALHO et al., 2014, p. 36).

O tema violência nos jogos não é o objeto central deste trabalho, porém, alguns jogos em que a representação do mundo for um dos objetivos poderão conter sim violência de alguma forma. Assim como na possibilidade de utilizar um filme com classificação recomendada acima da média de idade de uma turma para fins pedagógicos, propomos o uso de GTA V de forma não violenta, sem abnegar o jogo, fazendo uso de suas outras potencialidades. Alves (2004, p. 196) já tratava da relação entre violência e jogos eletrônicos há cerca de 10 anos antes do lançamento do GTA V, afirmando que não se devem proibir jovens de jogar games que contenham violência.

Ainda que a discussão em torno da violência nos games não tenha se esgotado, a violência nos jogos é um fator de menor relevância para os jogadores em relação aos desafios que os jogos possuem (FERNANDES, *et. al.*, 2017, p. 109), além de que não há uma correlação direta entre atos violentos e o conteúdo dos jogos (FONTOLAN, *et. al.*, 2020, p. 16). Não cabe ficarmos limitados por uma das faces do jogo proposto para uso, ou mesmo outros jogos, mas sim ir além de uma possível limitação, explorando suas possibilidades. Além de Alves (2004), Silva (2020, p. 93) também se mostra favorável a problematizar as questões referentes ao uso do videogame e da classificação na forma de uma nova proposta de abordagem, em vez de optar pelo ato de proibir, utilizando o exemplo dos celulares. Ainda segundo o referido autor, ao invés de proibir, usar os celulares a favor, como instrumento didático e cotidiano dos alunos, pode trazer benefícios cognitivos, usando então as chamadas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), no nosso caso, o uso dos videogames.

3 METODOLOGIA

Para desenvolver habilidades da BNCC a partir do jogo GTA V, um dos elementos mais importantes da metodologia é o próprio ato de jogar o jogo, por parte dos participantes da pesquisa, alunos do ensino fundamental II, sendo uma turma de 6º ano. Para participar da atividade, será solicitada uma autorização prévia a ser assinada pelos responsáveis dos participantes. Os alunos devem ser divididos em grupos de acordo com o tamanho da turma que realizará a atividade, esses grupos, acompanhados pelo professor, devem explorar e visitar regiões do Estado de San Andreas, com o intuito de reconhecer, registrar e relatar posteriormente suas percepções sobre as diferentes paisagens e elementos que encontrem durante seus trajetos.

O mapa do jogo oferece diversas possibilidades de exploração, e, devido a isso, para a atividade proposta selecionamos e sugerimos a visita de sete regiões, dividindo o mapa em parte Sul e Norte, misturando áreas urbanas e rurais, diferentes biomas, atividades econômicas, entre outras pluralidades. Destacamos novamente que as regiões selecionadas são uma sugestão, como forma de facilitar o uso do jogo em questão, seja para aqueles que não o conhecem, ou mesmo aqueles que já o jogaram de alguma forma, porém sem atentar para as possibilidades de exploração educacional a respeito dos conteúdos a serem trabalhados.

A visita às regiões selecionadas pode seguir uma ordem obrigatória predefinida entre esses lugares, de forma a direcionar, com alguma antecedência e previsibilidade, o caminho a ser seguido pelos alunos. Neste caso, o professor pode esperar uma ordem de elementos a serem percebidos, como a sequência de

paisagens, atividades econômicas, biomas, entre outros elementos que possam ser encontrados e identificados pelos alunos de acordo com a ordem de visita. Um possível diferencial entre os grupos será a riqueza de detalhes, percepção e descrição durante a exploração e os trajetos entre as regiões predefinidas. Espera-se que essa primeira opção seja de realização mais fácil para o professor que está tendo primeiro contato com o jogo, já que limita as possibilidades de trajeto, de forma mais previamente organizada.

Outra opção seria permitir aos alunos que sigam a ordem que preferirem para exploração das regiões selecionadas, desde que informem qual sequência seguiram. Neste segundo caso, abre-se margem para a riqueza de possibilidades da ordem de exploração e trajeto que cada um escolher. Imagina-se que dessa forma haverá mais possibilidades e diversidade de elementos percebidos e apresentados pelos alunos em seus resultados, que deverão ser checados pelo professor.

Cabe ao professor escolher qual opção adotará para realizar a exploração das regiões propostas, ou mesmo regiões de seleção própria, em ambas as opções de exploração para a atividade os alunos deverão fazer uso de anotações das características e mudanças percebidas, podendo fazer comparações com os resultados encontrados entre os grupos. Durante o processo de exploração espacial do mapa do jogo, os alunos devem registrar seu entendimento sobre o contexto dos locais que visitaram, descrevendo-os de acordo com suas percepções e o que identificam, apontando, por exemplo, que tipo de atividade econômica acontece, ou quem, ou o quê, ocupa aquele local.

A BNCC, homologada em 2018, é um norteador para os profissionais da área da educação que aponta conteúdos mínimos que devem ser trabalhados durante os níveis da educação básica (BRASIL, 2018). De acordo com a BNCC (BRASIL, 2018), a geografia contribui para desenvolver o pensamento espacial, estimular o raciocínio geográfico para representar e interpretar o mundo em permanente transformação e relacionando componentes da sociedade e da natureza.

Apesar de buscar promover a qualidade do ensino estabelecendo níveis mínimos, a BNCC é tema comum de estudos que a questionam e criticam (GIROTTI, 2016; GUIMARÃES, 2018; MICHETTI, 2020; FRANGELLA, 2021). Porém, ainda que questionada, é a base oficial pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) para ser referência na elaboração dos currículos escolares na educação básica no Brasil.

Dentro do cenário do jogo podem ser trabalhadas durante a atividade algumas habilidades da BNCC, contidas na tabela abaixo:

Tabela 1 – Habilidades da BNCC que podem ser trabalhadas

Código	Habilidades
EF06GE01	Comparar modificações das paisagens nos lugares de vivência e os usos desses lugares em diferentes tempos
EF06GE04	Descrever o ciclo da água, comparando o escoamento superficial no ambiente urbano e rural, reconhecendo os principais componentes da morfologia das bacias e das redes hidrográficas e a sua localização no modelado da superfície terrestre e da cobertura vegetal
EF06GE05	Relacionar padrões climáticos, tipos de solo, relevo e formações vegetais

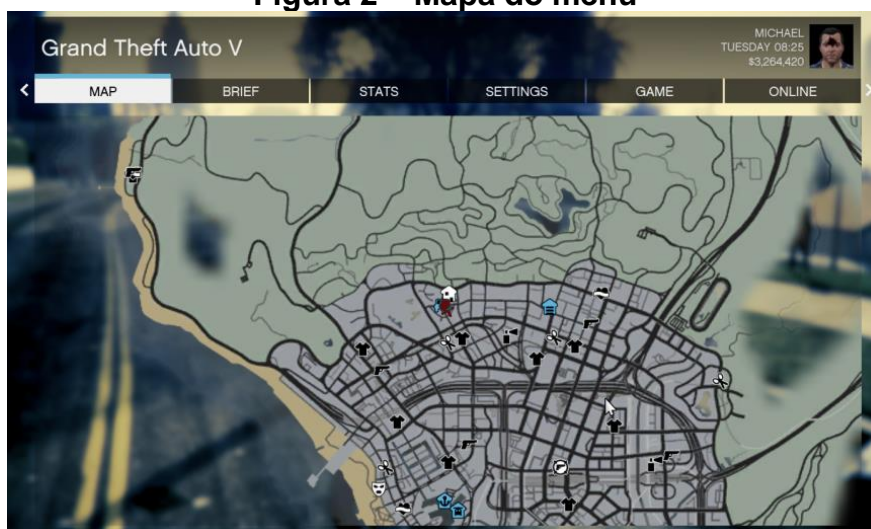
EF06GE06	Identificar as características das paisagens transformadas pelo trabalho humano a partir do desenvolvimento da agropecuária e do processo de industrialização
EF06GE07	Explicar as mudanças na interação humana com a natureza a partir do surgimento das cidades
EF06GE10	Explicar as diferentes formas de uso do solo (rotação de terras, terraceamento, aterros etc.) e de apropriação dos recursos hídricos (sistema de irrigação, tratamento e redes de distribuição), bem como suas vantagens e desvantagens em diferentes épocas e lugares
EF06GE11	Analisar distintas interações das sociedades com a natureza, com base na distribuição dos componentes físico-naturais, incluindo as transformações da biodiversidade local e do mundo
EF06GE12	Identificar o consumo dos recursos hídricos e o uso das principais bacias hidrográficas no Brasil e no mundo, enfatizando as transformações nos ambientes urbanos
EF06GE13	Analisar consequências, vantagens e desvantagens das práticas humanas na dinâmica climática (ilha de calor etc.)

Fonte: BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília (2018). Adaptado pelo autor.

Essas habilidades se relacionam com o jogo através da identificação de diferentes paisagens em seu ambiente virtual, nas quais é possível identificar diferentes biomas, formas de relevo, características da hidrografia local, a presença e uso de diferentes matrizes energéticas, a transição entre meio urbano e rural, atividades econômicas principais entre os lugares visitados, entre diversas possibilidades, atentando para as transições entre esses elementos.

Para localização e exploração espacial, os alunos podem usar o mapa original do próprio GTA V, que pode ser acessado e explorado pelo menu do jogo, o qual pode ser visto na imagem a seguir:

Figura 2 – Mapa do menu



Fonte: O autor (2021).

Este mapa contém a representação de todo o estado de San Andreas, com legenda e localização de diversos pontos de interesse originais do jogo, utilizados

ao longo da história do game. O jogo dispõe ainda para os jogadores a possibilidade do uso de uma espécie de Sistema de Posicionamento Global (GPS), em que o jogador pode marcar um ponto no mapa e, a partir de sua localização atual, um pequeno mostrador na tela do jogo indica qual caminho seguir. Para a atividade, este recurso será desabilitado, permitindo apenas o uso do mapa contido no menu e as noções de posicionamento dos próprios participantes da atividade. Vale atentar que o professor, caso queira, pode imprimir e utilizar os mapas propostos aqui, que estarão em maior tamanho em anexo.

Os alunos poderão usar como meio de transporte um veículo a ser “dado” pelo professor, por meio do uso de código de trapaças no jogo, denominado de *cheat*. Os *cheats* permitem a ativação de algumas funções, elementos ou alteração de características de um jogo, nesse caso será usado um código para gerar veículos, que está descrito na seção de proposta de atividade.

Ao final da atividade, os alunos devem apresentar seus registros de viagem, como um relatório de campo, apontando qual trajeto percorreram, o que encontraram, perceberam e consideraram interessante em relatar. Posteriormente poderão elaborar uma apresentação baseada em seus registros, expondo suas análises das diferentes áreas visitadas, em relação às paisagens encontradas e as transições que vivenciaram pelo caminho que fizeram. Espera-se que ao fim da atividade, a partir de seus registros e posterior transformação em uma análise a ser apresentada, os grupos possam discutir entre si sobre os resultados diversos, fomentando o debate e percepção sobre paisagem e outros conceitos da geografia. Pode ocorrer uma roda conversa com os alunos após as apresentações, possibilitando uma autoavaliação sobre a contribuição da atividade para o aprendizado. Cabe a realização de atividades de verificação baseada nos conteúdos abordados na atividade por meio do GTA V. Com o resultado e análise dos dados coletados, é possível avaliar se foi alcançado de forma satisfatória ou não os objetivos previstos.

A atividade deve ser realizada sem que o jogador cometa atos de violência no jogo, e na realização destes o grupo sofrerá penalizações, pois, apesar de ser um trabalho de campo virtual, a atividade é pautada pela dose de realismo que o jogo apresenta, da qual será aproveitada através de seu uso. Sob supervisão do professor, as condutas dos participantes devem ser baseadas no trabalho de campo presencial, nesse caso o que não se deve fazer no mundo real não deve ser feito no mundo virtual. Por ser uma experiência relativamente virtual, não se espera nenhum risco relevante, podendo ocorrer cansaço visual devido à exposição à tela durante a atividade. Os participantes podem desistir de participar da atividade sem sofrerem penalidades por isso. Como benefício aos participantes da pesquisa, os alunos, tem-se a percepção sobre novas formas de aprendizado, com novas possibilidades de assimilar conteúdos escolares junto de uma atividade atrelada a lazer e diversão (jogar videogame). Os custos² do jogo e de uma possível aquisição de plataforma³ para jogá-lo devem ser considerados.

² O custo do jogo varia de acordo com a plataforma a ser utilizada, até a conclusão deste trabalho, o preço variava de R\$ 60,00 à R\$ 250,00 em sites especializados.

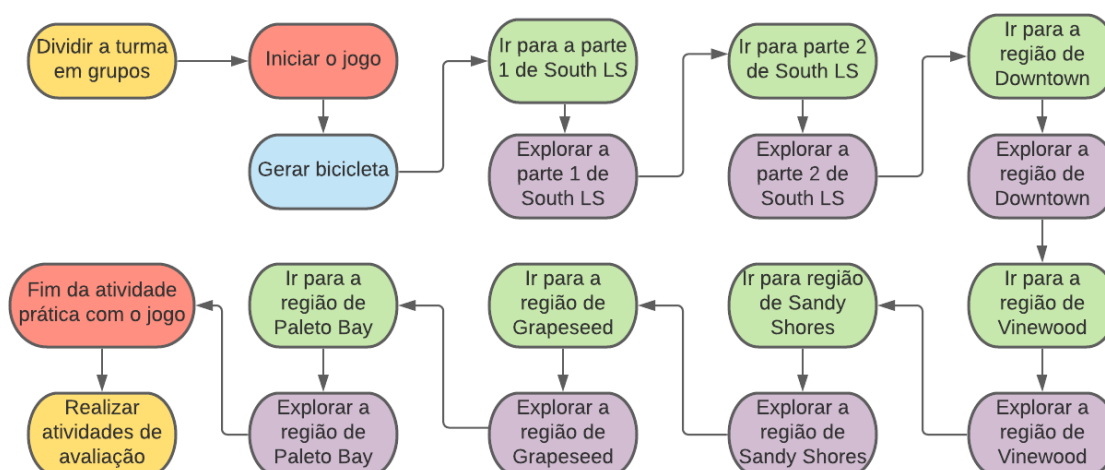
³ Plataformas para utilizar o jogo: Xbox 360, Playstation 3, Xbox One, Playstation 4, ou PC. Seus preços variam bastante, principalmente no caso dos PC's. Até a conclusão deste trabalho, um Xbox 360 usado custa em média R\$ 300,00 em sites de vendas, como o OLX e Mercado Livre.

4 PROPOSTA DE ATIVIDADE

Vamos para o jogo, lembramos que não é necessário possuir conhecimento prévio sobre o GTA V e seu espaço físico virtual, mas é essencial explorá-lo devido às múltiplas possibilidades de percepção e interação com o mundo virtual do jogo. Em relação ao tempo proposto para realização da atividade, propõe-se que o ideal seja a utilização de 3 à 4 tempos de aula, contendo cerca de 45 minutos cada. A atividade pode ser dividida em duas partes, de forma a, se possível, utilizar uma aula de 2 tempos seguidos em um dia, para a exploração de todas as regiões em um só dia, e na aula seguinte, podendo ser de 1 ou 2 tempos, para a apresentação dos resultados. Sabe-se que a realidade de tempos sequenciais difere bastante entre professores, bem como os dias da semana em que essas aulas ocorrem. Considerando isto, com a divisão da atividade em duas partes, na primeira parte seriam exploradas as regiões propostas, e na segunda parte, após possivelmente alguns dias de intervalo entre as aulas, os alunos teriam tempo para analisar, discutir e apresentar seus resultados.

Abaixo consta um fluxograma da atividade proposta, como uma espécie de passo a passo, para melhor visualização do caminho a ser seguido:

Figura 3 – Fluxograma da atividade



Fonte: O autor (2021).

Como sugestão para utilização na aplicação da atividade, selecionamos sete regiões para que os alunos participantes visitem, quatro delas são bairros da cidade de Los Santos, a principal do jogo, e três são cidades menores do interior do Estado de San Andreas. Para a locomoção pelas regiões o professor irá informar aos participantes um código⁴ para gerar um veículo a ser utilizado. O veículo sugerido é a bicicleta, vista na imagem a seguir:

Figura 4 – Bicicleta

⁴ Para versões de Xbox (360/One), o código para a bicicleta é apertar os botões do controle na seguinte sequência: *esquerda, esquerda, direita, direita, esquerda, direita, X, B, Y, RB, RT*. Para a versão de Playstation (Ps3/PS4) a sequência é: *esquerda, esquerda, direita, direita, esquerda, direita, quadrado, círculo, triângulo, R1, R2*. Para a versão de PC, o código a ser digitado no teclado é: *BANDIT*.



Fonte: Gamecored (2014).

Comparado a outros veículos, a bicicleta permite a exploração e locomoção de forma mais lenta, permitindo melhor observação do seu entorno por parte dos alunos, além disso, por ser virtualmente indestrutível, durará toda a atividade.

Os bairros selecionados e propostos para visita em Los Santos são: South Los Santos, dividido em duas partes, Downtown e Vinewood Hills. Segue abaixo uma imagem da cidade de Los Santos com a localização dos bairros em questão:

Figura 5 – Regiões para visita em Los Santos, parte Sul de San Andreas



Fonte: O autor (2021).

Como mostra a imagem acima, foi selecionado algumas regiões da cidade principal do jogo. Essa escolha se deu por serem as regiões de maior contraste considerando o seu conjunto. South Los Santos (South LS) é um dos principais bairros de Los Santos, de classe média baixa/pobre, muito movimentado, e explorando o bairro, pode-se encontrar muitos estabelecimentos comerciais junto

de imóveis residenciais. Muitas dessas residências estão em mal estado de conservação, além de diversos imóveis com avisos de “aluga-se”. Seu território é disputado por gangues, sendo um dos mais perigosos da cidade. Pode-se dividi-lo de acordo com a concentração étnica de seus habitantes, de forma que parte maior é composta majoritariamente por população negra e parte menor por população majoritariamente latina. Além da divisão étnica, os alunos poderão observar outros detalhes, como a diferença entre as falas dos transeuntes das duas partes do bairro, ou mesmo na fachada dos estabelecimentos comerciais.

Após South LS, iremos à Downtown, este bairro é o distrito comercial e financeiro de Los Santos, e onde estão os maiores edifícios da cidade, sede de grandes bancos e grandes empresas, sendo sempre muito movimentado, com muitos pedestres nas calçadas e com trânsito intenso noite e dia. Downtown está ao lado de South Los Santos, sendo uma oportunidade para os participantes observarem a diferença entre o bairro mais pobre da cidade com o centro financeiro de Los Santos.

Ainda em Los Santos, tem-se a região de Vinewood Hills, inspirada em Hollywood, que se localiza ao norte da cidade. Possui relevo mais acidentado, diferentemente das duas regiões anteriores. É uma das regiões mais ricas da cidade, com residências de alto padrão, como mansões, lojas de grife, além de hotéis de luxo. Possui tráfego intenso, com destaque a presença de automóveis de luxo e superesportivos. Vinewood Hills serve como alto contraste a região de South LS seja pelo padrão das habitações, tráfego, topografia, ou mesmo por ser simplesmente uma das regiões financeiramente mais exuberantes da cidade.

Além desses bairros urbanos na cidade principal do jogo, serão visitadas três regiões no interior do Estado: Sandy Shores e seu entorno, Grapeseed e Paleta Bay. A localização dessas regiões pode ser observada na imagem a seguir:

Figura 6 – Regiões para visita no interior de San Andreas, parte Norte



Fonte: O autor (2021).

No mapa acima, nota-se que a região de Sandy Shores é a maior das três regiões de interior, incluindo a cidade de mesmo nome, a pequena vila Harmony e todo o deserto Grand Senora. A região seguinte, de Grapeseed se localiza à nordeste da região anterior, sendo a segunda maior, seguida pela região de Paleta Bay, que além de conter a menor das cidades, é a região mais setentrional do Estado. A seguir tem-se uma representação simulando uma imagem de satélite da região de Sandy Shores:

Figura 7 – Imagem de satélite de Sandy Shores



Fonte: O autor (2021).

Por essa representação, é possível ver que Sandy Shores está inserida em uma região com padrão de representação do solo diferenciado, isso ocorre devido a ser uma região com bioma desértico. Ao explorar a região, pode-se ver que possui clima seco, se localizando o Deserto Grand Senora e o Mar Álamo, um grande lago, sendo o maior corpo hídrico de San Andreas. Além disso, há propriedades abandonadas, se mostrando uma cidade menos movimentada comparada as outras.

Vizinha a região de Sandy Shores, tem-se a região de Grapeseed, que mostra um contraste enorme com a anterior, pois, diferente da região desértica, esta é marcada pelas atividades agrícola e pecuarista. A região é o celeiro do Estado de San Andreas, e ao explorar a região nos deparamos com diversas fazendas, onde se encontra cultivos diversos, além da criação de bovinos e suínos. A exuberância da região destoa do que encontramos pelo entorno de Sandy Shores, espera-se que os alunos percebam isso e apontem em seus relatórios, e, ainda que possa não ser algo problematizado pelos participantes durante a própria atividade, serve como ponto para análise posterior.

Paleta Bay, por ser a cidade mais setentrional do Estado e localizada ao norte da cadeia montanhosa do Monte Chiliad, é relativamente distante dos demais centros urbanos, como Sandy Shores, inserida na região do deserto Grand Senora, e Grapeseed. Paleta Bay é a cidade mais urbanizada dentre as três, ainda que seja a mais isolada. A cidade está localizada entre o oceano e aos pés da maior montanha do jogo, o Monte Chiliad. Possui algumas áreas agrícolas

pequenas a leste, na região central da cidade encontra-se um complexo industrial de uma empresa alimentícia, já a sudoeste há uma floresta de pinheiros, com a presença de uma grande madeireira. A dinâmica urbana da cidade, junto de sua vegetação exuberante serve como ponto de contraste com a região de Sandy Shores.

As regiões sugeridas para visita e realização da atividade foram listadas a seguir de acordo com uma ordem sugerida de visita, acordo com a primeira opção apresentada anteriormente na metodologia. Desta forma, o professor pode então esperar um pré-ordenamento do que pode ser encontrado, percebido e indicado pelos alunos participantes da atividade. Além das regiões por completo, há a sugestão aqui de alguns pontos específicos para visita, que podem ser vistos abaixo, num mapa de localização de pontos para visita (pode ser visto em anexo em tamanho maior):

Figura 8 – Pontos para visita



LEGENDA

- PONTO DE VISITA**
- 1 - OBSERVATÓRIO GRIFFITH**
- 2 - FAZENDA LA FUENTE BLANCA**
- 3 - FÁBRICA STONER CEMENT WORKS**
- 4 - PARQUE EÓLICO**
- 5 - CAMPO PETROLÍFERO**
- 6 - PONTO MAIS ALTO DO DESERTO**
- 7 - PONTO MAIS ALTO DE SAN ANDREAS**
- 8 - PONTE CALAFIA**
- 9 - VINÍCOLA MARLOWE**

Fonte: O autor (2021).

Estes podem ser visitados antes pelo professor, até como uma forma para que este possa conhecer e explorar o jogo antes da realização da atividade. Não se propõe uma obrigatoriedade de visita por parte dos alunos durante a visita as regiões do jogo, mas sim como possibilidades de descoberta por parte dos próprios participantes da atividade, sejam explorando dentro das áreas das regiões obrigatórias ou durante o trajeto que fizerem entre elas. Por exemplo, o parque eólico sugerido se encontra as margens de uma das rodovias que liga Los Santos a Sandy Shores, então, caso algum grupo siga de Los Santos à Sandy Shores por tal rodovia, pode, ou não, perceber, explorar e apontar o parque eólico em seus registros. Há outros pontos que podem ser visitados, visto que o mapa físico virtual do jogo é amplo, sugerimos então que seja solicitada aos grupos a recomendação em seus relatórios de cinco pontos para a visita pelos demais grupos, justificando o porquê de suas escolhas. Cabe ainda sugerir aos alunos que comparem elementos identificados no jogo com o mundo real, considerando sua realidade local, apontando se encontram esses elementos em algum lugar que conhecem. Por exemplo, pode ser questionado aos alunos se eles identificam no jogo algum lugar que seja semelhante com o local onde residem, registrando isso.

Ao final da atividade, os alunos devem apresentar seus registros de viagem, como um relatório de campo, apontando qual trajeto fizeram, o que encontraram, perceberam e consideraram interessante em relatar. Posteriormente poderão elaborar uma apresentação baseada em seus registros, expondo suas análises das diferentes áreas visitadas, em relação às paisagens encontradas, as transições que vivenciaram pelo caminho que fizeram.

5 CONCLUSÕES

Não se propõe aqui que o trabalho de campo virtual substitua o real, este autor considera que seria sim ótimo poder visitar diferentes lugares como florestas, desertos, montanhas e demais lugares com seus alunos. Porém, em um mundo de custos, dificuldades e responsabilidades, o uso de jogos de videogame pode ser uma opção, a partir do ambiente físico de uma sala de aula, para um universo de percepções a cada aluno.

Não é necessário ser amante de jogos eletrônicos para entender após algumas leituras que os jogos permitem múltiplas possibilidades para uso em sala de aula, já havendo grande fundamentação teórica sobre isso. Considerando a literatura consultada para elaboração deste trabalho, aqui está então mais uma possibilidade do uso de jogos para fins educacionais, através de uma proposta de atividade, buscando trazê-la de forma clara e objetiva, visando facilitar ao máximo sua aplicação.

A busca que os jogos da série fazem para representação espacial permite aos seus jogadores a experiência de viagens virtuais à diferentes lugares. Com a evolução da capacidade de processamento dos consoles e computadores, junto dos jogos eletrônicos se tornando cada vez mais realistas, com destaque aqui para a representação espacial, nós, professores, temos uma ótima ferramenta em mãos para uso didático. Considerando o que a BNCC propõe como habilidades, junto ao que é proposto nesse estudo, concluímos que é possível desenvolvê-las com os alunos por meio do jogo GTA V.

Infelizmente devido a pandemia do Covid-19, este trabalho não pode ser aplicado durante sua elaboração, sendo um dos motivos ao qual se limitou a uma proposta de atividade. Devido a isso, uma das finalidades desse trabalho, como pode ser observada após a exposição da proposta de atividade, mostrou-se ainda servir aos professores como uma espécie de receita, de fácil adaptação e aplicação, seja para os que já conhecem o jogo e desenvolveram atividades educacionais baseadas no mesmo, seja para quem não tem experiência com este mundo de possibilidades. Espera-se que a atividade proposta não se limite em si mesma, servindo de facilitador para que seus praticantes, seja o professor ou os alunos, possam repensá-la, acrescentando seus toques especiais de tempero, agregando novas abordagens, trabalhando outros conceitos da geografia, ao sabor da realidade que tiver disponível em mãos.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, André Lima. **Grand Theft Auto**: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame. 2007. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. 2004. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

BAPTISTA, Leandro; REIS, Diego Geovan. Aplicabilidade dos jogos eletrônicos no ensino de geografia: proposições para o jogo Red Dead Redemption 2. **Geografia** (Londrina), Londrina, v. 29, n. 2, p. 279-298, jul 2020.

BASSAN, Jéssica. **Análise do uso de jogos digitais no ensino de geografia**: uma experiência na Escola Estadual Professora Josepha Cubas da Silva. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Geografia) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Ourinhos, SP, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**: educação é a base. Brasília: MEC/SEF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 14 set. 2021.

CARDOSO, Phillipe Valente; SANTOS, Kairo da Silva. Realidade virtual e geografia: o caso do Google Cardboard Glasses para o ensino. **Revista Tamoios**, [S.l.], v. 11, n. 2, jan. 2016. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/tamoios/article/view/19925/15134>. Acesso em: 12 jun. 2021.

CARVALHO, Ana Amélia; ARAUJO, Inês Cardoso; ZAGALO, Nelson; GOMES, Tiago; BARROS, Cândida; MOURA, Adelina; CRUZ, Sónia. Os jogos mais jogados pelos alunos do Ensino Básico ao Ensino Superior. In: encontro sobre jogos e mobile learning, 2º., 2014, Braga, Portugal. **Atas** [...]. Braga, Portugal: Universidade do Minho. Centro de Investigação em Educação (CIEd), 2014.

CORRÊA, Roberto Lobato. Denis Cosgrove – a paisagem e as imagens. **Espaço**

e Cultura, [S.l.], n. 29, p. 7-21, jun. 2011. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/3528/2454>. Acesso em: 10 out. 2021.

COUTO, Leandro Cosme Oliveira; AREDA, Lucas Diniz de; TRAVASSOS, Luiz Eduardo Panisset; LAUDARES, Sandro. Lugares e paisagens virtuais: uma aproximação conceitual e metodológica de representações geográficas em jogos digitais. **Revista GEOgrafias**, Belo Horizonte, MG, v. 26, n. 2, p. 103-124, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/geografias/article/view/19368/16375>. Acesso em: 8 jun. 2021.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo, SP: Pimenta Cultural, 2014. 300 p. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao>. Acesso em: 13 out. 2021.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**: Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013.

FERNANDES, Diego Moreira; CARAMILLO-GOING, Luana; LEMOS, Daisy Inocencia Margarida de; AVOGLIA, Hilda Rosa Capelão; ALVES, Hélio. Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, São Paulo, SP, v. 37, ed. 92, p. 94-114, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94651818008>. Acesso em: 11 out. 2021.

FONTOLAN, Marina; COSTA, Janaína Pamplona da; MONTEIRO, Marko Synésio; VELHO, Léa Maria L. S. FONTOLAN - rockstar e controvérsia sobre violencia nos videogames. **Revista UNINTER de COMUNICAÇÃO**, Curitiba, PR, v. 8, ed. 15, p. 3-17, 2020. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/revistacomunicacao/index.php/revista/article/view/842>. Acesso em: 9 out. 2021.

FRANGELLA, Rita. O que se disputa na/com a Base Nacional Comum Curricular?. **Revista Espaço do Currículo**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 1-7, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/rec/article/view/57084>. Acesso em: 22 out. 2021.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas**: a teoria na prática. Tradução: Maria Adriana Verissimo Veronese. 1. ed. Porto Alegre, RS: Penso, 1995. 356 p.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan/jun 2009.
GIL, Antônio. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIROTTI, Eduardo Donizeti. Dos PCNS a BNCC: o ensino de geografia sob o domínio neoliberal. **Geo UERJ**, [S.l.], n. 30, p. 419-439, out. 2016. ISSN 1981-9021. Disponível em: <https://www.e->

publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/23781. Acesso em: 22 out. 2021.

GONÇALVES, Phelipe Zaché. **Bem vindo a Los Santos**: a geografia em Grand Theft Auto V e sua aplicabilidade na educação. 2017. Tese (Mestrado em Geografia) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

GONCHAR, Olga. **Educational aspect of non-educational games**: on a case study of 'Assassin's creed 2' and 'Assassin's creed: Origins'. 2020. Tese (Bacharelado em Cultura e Artes) – South Eastern Finland University of Applied Sciences, Finlândia, 2020.

GUIMARÃES, Iara Vieira. Ensinar e aprender Geografia na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Ensino em Re-Vista**, v. 25, n. 4, p. 1036-1055, 20 dez. 2018. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/46456>. Acesso em: 22 out. 2021.

KUSHNER, David. **O Grande Fora da Lei**: a origem do GTA. Tradução: Fabio M. Barreto. 1. ed. [S. l.]: Darkside, 2014.

LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. **A geografia dos/nos jogos eletrônicos**: diálogos entre games, espaço e ensino. 2018. Tese (Doutorado em Geografia) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

MAIA, Alessandra; DIAS, Caroline; COSTA, Andrew da; SILVA, Renata da; FREITAS, Eric; MARQUES, Beatriz. Modificações em Videogames para além da produção: uma investigação sobre o fenômeno dos mods como uma forma de interação jogador-jogo. *In*: SB GAMES, 18., 2019, Rio de Janeiro, RJ. **Anais [...]**. Rio de Janeiro, RJ: [s. n.], 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198384.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2021.

MAXIMIANO, Liz Abad. Considerações sobre o conceito de paisagem. **Raega - O Espaço Geográfico em Análise**, [S.l.], v. 8, dez. 2004. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/raega/article/view/3391>. Acesso em: 9 out. 2021.

MICHETTI, Miqueli. Entre a legitimação e a crítica: as disputas acerca da Base Nacional Comum Curricular. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, SP, v. 35, n. 102, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/7NZC9VwjKWZKMv4SPQmTXPJ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 22 out. 2021.

NIELSEN, Holly. Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt. **The Guardian**, [S. l.], 5 out. 2017. Educação. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>. Acesso em: 23 jun. 2020.

OLIVEIRA, Maria Tatiane Ferreira de. **A importância do trabalho de campo para o processo de ensino-aprendizagem na Geografia**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Geografia) – Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, PB, 2019.

PALMA, Ane Cibele; CRUZ, Fabielle Rocha. A aprendizagem mediada por jogos digitais. *In: XI Congresso Nacional De Educação – EDUCERE - 2013, 11., 2013, Curitiba. Anais [...]. [S. l.: s. n.], 2013. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/8816_6458.pdf. Acesso em: 2 abr. 2021.*

RAMOS, Alberto Venegas. Aesthetic uses of the past and limits in the reconstruction of historical spaces inside a videogame. **Culture & History Digital Journal**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. e004, 2020. Disponível em: <https://cultureandhistory.revistas.csic.es/index.php/cultureandhistory/article/view/178>. Acesso em: 17 ago. 2021.

ROCHA, Leonardo Lucas Rodrigues. **A indústria criativa de games no Brasil**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Econômicas) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara, SP, 2015.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação. **REVEMAT: Revista Eletrônica de Educação em Matemática**, Santa Catarina, SC, v. 6, ed. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>. Acesso em: 5 out. 2021.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado**, fundamentos Teóricos e metodológicos da geografia. São Paulo: Hucitec, 1988.

SAPIEHA, Chad. How Ubisoft Montreal used historians to make Ancient Egypt authentic in Assassin's Creed Origins: the Montreal game maker recruited era experts for its latest historical adventure to help create an interactive history tour within the game. **Financial Post**, [S. l.]. Tecnologia, p. 1-2, 27 out. 2017. Disponível em: <https://financialpost.com/technology/gaming/how-ubisoft-montreal-used-historians-to-make-ancient-egypt-authentic-in-assassins-creed-origins>. Acesso em: 11 dez. 2020.

SHAW, Adrienne. The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III. **Loading...: The Journal of the Canadian Game Studies Association**, Canadá, n. 14, p. 4-24, 2015. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/157/185>. Acesso em: 16 jun. 2021.

SILVA, Bruna Mendes da. O Jogo Street Fighter II como possibilidade de análise da paisagem geográfica no ensino de geografia. **Revista Polyphonia**, [s. l.], v. 31, n. 2, p. 91-104, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/sv/article/view/67090/35921>. Acesso em: 15 jul. 2021.

SILVA, Christian Nunes da. O uso de geojogos interativos digitais como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem de geografia. **RASENG: Revista Amazônica Sobre Ensino de Geografia**, Belém, v. 1, n. 1, p. 40-61, 2019. Disponível em: <https://publicacoes.ifpa.edu.br/index.php/raseng/article/view/10/5>. Acesso em: 26 ago. 2021.

SILVA, Risolene Maria da; CARDOZO, Olga Gonzalez. O lúdico como ferramenta facilitador no processo ensino aprendizagem. **Revista Científica de Iniciación a la Investigación**, Asunción, Uruguai, v. 3, ed. 1, p. 97-113, 2018. Disponível em: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/rcuaa/article/view/424/344>. Acesso em: 4 out. 2021.

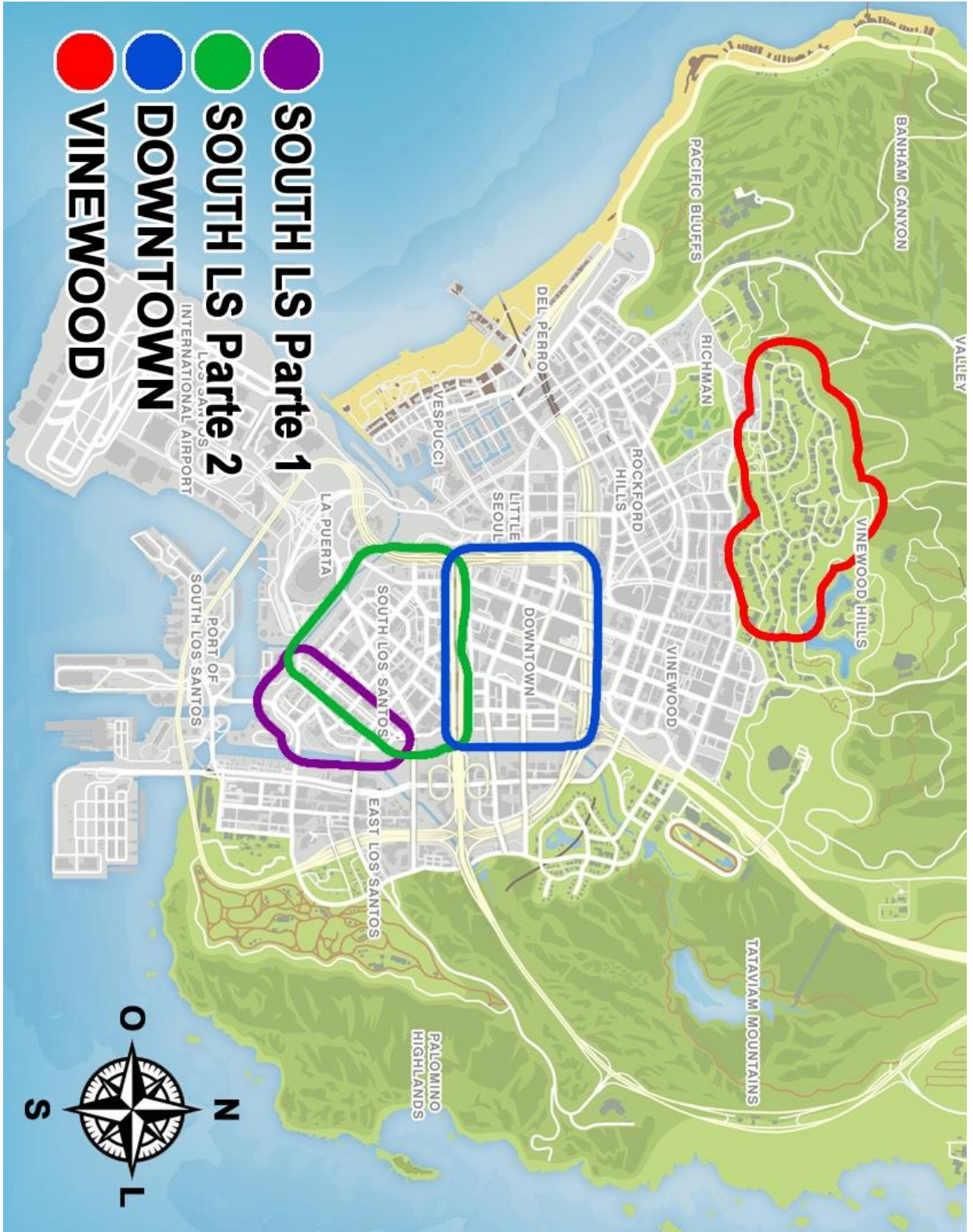
SILVEIRA, Debora Susan; TORRES, Marcos Alberto. A percepção do espaço em jogos eletrônicos de gerenciamento urbano: o caso de Tropicó 3. **RA'EGA: O Espaço Geográfico em Análise**, Curitiba, v. 46, n. 2, p. 29-39, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/raega/article/view/53554/38735>. Acesso em: 5 jan. 2021.

SIQUEIRA, Beatriz. O ensino de geografia física e os jogos digitais: trabalhando suscetibilidade, vulnerabilidade e resiliência frente aos desastres naturais. **Terrae Didática**, Campinas, SP, v. 15, p. e019022, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/td/article/view/8653224/21320>. Acesso em: 16 set. 2020.

VALENTE, Henrique Reis. **As potencialidades do jogo de computador Simcity 4 como material instrumental para o ensino de geografia junto ao ensino médio**. 2010. Monografia (Bacharelado em Geografia) – Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2010.

ANEXOS

ANEXO I – MAPA SUL DE SAN ANDREAS



ANEXO II – MAPA NORTE DE SAN ANDREAS



ANEXO III – PONTOS DE VISITA



LEGENDA

- PUNTO DE VISITA
- 1 - OBSERVATÓRIO GRIFFITH
- 2 - FAZENDA LA FUENTE BLANCA
- 3 - FÁBRICA STONER CEMENT WORKS
- 4 - PARQUE EÓLICO
- 5 - CAMPO PETROLÍFERO
- 6 - PONTO MAIS ALTO DO DESERTO
- 7 - PONTO MAIS ALTO DE SAN ANDREAS
- 8 - PONTE CALAFIA
- 9 - VINÍCOLA MARLOWE

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a mim mesmo, reconhecendo as dificuldades que eu mesmo criei ao longo da realização do trabalho, mas sem esquecer que é da minha mente que vive numa confusão de ideias que saiu a desse trabalho.

Agradeço a minha namorada, Juliana Munhoz, pelo apoio, auxílio nos momentos que precisei, e foram muitos... Sempre presente e disposta a me ajudar. Assim como é para a minha vida, foi um dos pilares para a realização deste trabalho.

Agradeço a turma de 2019, vulgo a primeira e a melhor, do curso de pós-graduação em Teorias e Práticas da Geografia Escolar, do Colégio Pedro II. Graças à turma, no conjunto, com seus integrantes no geral, eu aprendi muito sobre prática docente, antes mesmo de possuir de fato uma prática docente. Posso destacar sim alguns colegas em específico, porém não o farei porque a turma em geral merece destaque, simplesmente espetacular para minha formação. Ainda nesse contexto, agradeço ao próprio ano de 2019, que foi um dos melhores anos que vivi.

Agradeço ao meu orientador, Marcos Lima, pela sua magnificência, paciência e boa vontade, sempre presente quando precisei, ainda que eu mesmo tenha feito pouco uso ao longo desse tempo, digo isso até mesmo com um sentimento de “desperdício”, reconheço que poderia ter aproveitado mais.

Agradeço a vida, por estar de pé até aqui, mesmo após navegar por um mar de pequenas batalhas, com vitórias e derrotas, principalmente de 2020 pra cá. Pandemia; dormir na rua dentro do carro por ficar desabrigado; custos com tratamento de câncer do meu cachorro; um acidente grave onde perdi meu carro, que amava e amo, e ganhei algumas cicatrizes; falta de tempo para respirar, inclusive também tocar este artigo, devido a trabalho; entre várias outras porradas da vida. Nada disso me parou, não vim de tão longe pra desistir, então agradeço a um dos meus defeitos, que também é uma qualidade, a teimosia, por não desistir fácil das coisas.

Agradeço ainda ao Rashid, pela música Acendam as Luzes, a qual me acompanha desde o dia que realizei a prova do vestibular da UFF de 2011. Afinal, eu vim de muito longe e trouxe algumas coisas para falar, então me deixem falar. Algumas coisas aconteceram, não perdi nenhuma chance, algumas delas que me perderam. O melhor é que agora eu não estou falando da parte ruim, de onde eu vim, se você não tem saída, vence.

Por fim, agradeço por ter chegado até aqui e poder fazer esses agradecimentos, independente de quem for ler isso posteriormente, ainda que ninguém lesse, gratidão é algo bom, faz bem.