

OS DESAFIOS E AS POTENCIALIDADES DA EXPERIENCIAÇÃO PEDAGÓGICA COM VIDEOGAMES NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA

Eduardo Meira de Araújo Sobrinho¹

Ana Clara Prates Gusmão Di Girolamo Nascimento²

Weslei Ferreira Barreto³

Resumo

O presente resumo expandido busca descrever e interpretar a partir das percepções de estudantes do Ensino Médio, os desafios e potencialidades da experiência com videogames nos processos de ensino-aprendizagem da Geografia. Ressalta-se que não se trata de gamificação (não foram utilizadas mecânicas de pontuação, desafios ou dinâmicas típicas desse enfoque). Os videogames foram mobilizados como ambientes virtuais de observação e vivência geográfica, e não como dispositivos lúdicos baseados em motivação ou competição. A pesquisa fundamenta-se em abordagens qualitativas de base hermenêutica e fenomenológica, adotando o método fenomenológico. Como dispositivos de produção de informações, realizou-se observação participativa em aulas de Geografia que envolveram videogames, e entrevistas com quatro estudantes de uma escola pública estadual em Vitória da Conquista (BA). Os resultados revelaram que, inicialmente, os estudantes percebiam os videogames como desvinculados dos conteúdos geográficos. Contudo, ao experienciarem mundos virtuais em sala, passaram a reconhecer nos jogos digitais potencialidades para compreender fenômenos como cartografia, localização e espacialidade. Esses ambientes mostraram-se espaços de vivência que favorecem uma compreensão mais sensível e engajada dos conteúdos. Apesar disso, limitações estruturais, pedagógicas e socioeconômicas dificultaram sua adoção, indicando a necessidade de formação docente que integre esse recurso de modo crítico e contextualizado.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem de Geografia; Videogames; Fenomenologia.

1 Graduando em Licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, *campus* Vitória da Conquista-Ba. Voluntário do grupo de pesquisa-extensão Educação Geográfica e Psicossocial das Imagens Contemporâneas (EduGeoPsIC). E-mail: eduardomasobrinho@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, *campus* Vitória da Conquista-Ba. Voluntária do grupo de pesquisa-extensão Educação Geográfica e Psicossocial das Imagens Contemporâneas (EduGeoPsIC). E-mail: claradigirolamo@hotmail.com

3 Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia e Licenciado em Geografia, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, *campus* Vitória da Conquista. Pesquisador do grupo de pesquisa-extensão Educação Geográfica e Psicossocial das Imagens Contemporâneas (EduGeoPsIC). Email: wesley22fts@gmail.com

Introdução

O cenário sociopolítico-espacial contemporâneo é profundamente marcado pelo neoliberalismo, pela globalização e pelo avanço técnico-científico-informacional (Santos, 1996), com transformações econômicas, tecnológicas, espaciais e culturais. Desde os anos 1990, as TDICs modificaram intensamente a vida social e os processos formativos, alterando comunicação, trabalho e relação espacial (Prensky, 2001). Nesse contexto, os videogames emergem como expressões do consumo acelerado, reunindo entretenimento, arte e interatividade, ao mesmo tempo em que evidenciam desigualdades de acesso, dada a hegemonia de softwares dos EUA e do Japão. Diferem da gamificação, definida por Zichermann e Cunningham (2011) como um sistema de incentivos baseado em mecânicas de jogos.

Prensky (2012) caracteriza os videogames como programas digitais interativos, enquanto Moreira e Schlemmer (2020) argumentam que o ensino digital integra ambientes virtuais e mídias para práticas colaborativas, superando a lógica individual do jogo, especialmente em experiências coletivas (*multiplayer*). Essas potencialidades são relevantes na Geografia, disciplina historicamente associada à memorização e pouco atrativa (Carvalho, 1998), cuja função é favorecer a compreensão crítico-criativa do mundo em múltiplas escalas (Lopes, 2022).

Quando distante do “mundo-da-vida”, o ensino de Geografia tende à repetição mecânica. Contudo, articulado a um trabalho docente problematizador que emprega videogames, torna-se mais dinâmico e conectado ao cotidiano discente. O objetivo é descrever e interpretar os desafios e potencialidades da experiência com videogames no ensino-aprendizagem da Geografia, a partir de percepções de estudantes do Ensino Médio. A pesquisa utilizou método fenomenológico, com abordagem qualitativa, e dados obtidos por observação participativa e entrevistas com quatro estudantes de uma escola pública em Vitória da Conquista (BA).

Metodologia

O resumo expandido se ancora em uma perspectiva qualitativa, inspirada na Hermenêutica e na Fenomenologia, sendo o método adotado o fenomenológico. Tal perspectiva não se opõe à utilização de informações estatísticas, mas implica, sobretudo, no mergulho nas vivências e na produção de significados emergentes a partir delas (Lopes, 2022). O método, por sua vez, afasta-se da ideia de neutralidade científica e aproxima-se de uma postura mais sensível, voltada à descrição e à interpretação dos fenômenos à luz do repertório das experiências imaginárias de quem os percebe.

Como dispositivo de produção de informações, foi adotada a observação participativa em situações pedagógicas de experiência com videogames em aulas de Geografia e a entrevista fenomenológica com quatro estudantes do Ensino Médio, sendo o campo empírico um colégio da Rede Pública Estadual de Educação, em Vitória da Conquista-Ba. Os critérios para a inclusão dos participantes nesta investigação foram os seguintes: ser estudante regular do Ensino Médio de uma escola pública estadual, ter experiências moderadas ou avançadas com os videogames e demonstrar desejabilidade em participar da pesquisa.

Por fim, a análise das informações produzidas seguiu o viés descritivo e interpretativo, inspirado na Fenomenologia delineada por Giorgi (2006), articulando-se, simultaneamente, a fundamentos da Hermenêutica.

Resultados e discussão

A partir das entrevistas fenomenológicas com quatro estudantes do Ensino Médio, buscamos compreender os desafios e as potencialidades da experiência de videogames nos processos de ensino-aprendizagem da Geografia escolar. As percepções revelaram tanto as condições que favorecem o uso desses dispositivos tecnológicos em sala de aula quanto as limitações que ainda dificultam sua implementação.

Quanto às potencialidades, os resultados mostram que, inicialmente, os estudantes tinham uma visão restrita sobre a relação entre videogames e conteúdos geográficos. Após as vivências em sala de aula, observou-se uma

ressignificação desse entendimento: os jogos passaram a ser associados a mapas, localizações e dinâmicas espaciais, articulando o universo lúdico aos conceitos geográficos.

Essa mudança contribuiu para que temas geralmente considerados pouco atrativos, como Cartografia, Geologia e leitura de mapas, fossem revisitados de forma mais dinâmica e interativa. Os estudantes destacaram que os videogames possibilitaram uma aprendizagem mais imersiva, favorecendo a compreensão de noções espaciais complexas e estabelecendo paralelos entre os “mundos virtuais” e o espaço geográfico real.

Outro aspecto relevante foi o fortalecimento da participação: alunos antes tímidos ou pouco engajados passaram a interagir de maneira mais ativa. Também emergiu um desenvolvimento crítico nas falas, quando alguns refletiram sobre desigualdades de acesso às tecnologias e sobre o papel dos jogos na compreensão das contradições do espaço vivido.

Quanto às dificuldades, apesar dos avanços observados, os estudantes evidenciaram importantes desafios. O primeiro refere-se à infraestrutura escolar: a ausência de dispositivos fornecidos pelo Estado inviabiliza a continuidade da experientiação com jogos em larga escala. Apontaram ainda a necessidade de preparo docente, visto que professores sem familiaridade com os videogames tendem a resistir à proposta ou a utilizá-la de modo superficial.

Outro ponto foi a potencialidades de dispersão em sala de aula, uma vez que alguns ainda percebem os videogames apenas como lazer, o que pode dificultar a consolidação de sua função pedagógica sem mediação qualificada do professor. Por fim, destacou-se a questão socioeconômica: o alto custo dos dispositivos limita o acesso de parte dos estudantes, reforçando as desigualdades digitais presentes no contexto educacional brasileiro.

Conclui-se que a experientiação com videogames no ensino-aprendizagem da Geografia mostra-se uma prática promissora, especialmente por aproximar os estudantes de conteúdos historicamente tratados como “decoreba” e por ampliar a criticidade frente às realidades socioespaciais. Contudo, sua efetivação depende de condições estruturais, formativas e pedagógicas que permitam a integração qualificada dos jogos digitais às

práticas escolares. Assim, os videogames não devem ser compreendidos apenas como formas de entretenimento, mas como dispositivos capazes de potencializar a construção do conhecimento geográfico quando inseridos em práticas didáticas problematizadoras.

Conclusões

O estudo mostra que os videogames favorecem o ensino de Geografia, ampliando a compreensão de cartografia, localização e espacialidade. Tornam as aulas mais criativas e desenvolvem o pensamento crítico. Os desafios incluem infraestrutura, custos e resistência docente, mas a mediação docente potencializa os resultados.

Referências

CARVALHO, M. B. **Geografia: ciência da sociedade**. Campinas: Papirus, 1998.

GIORGI, A. Difficulties encountered in the application of the phenomenological method in the social sciences. **Análise Psicológica**, 24 (3), 2006, p.353-361.

Disponível em:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/20797222.2008.11433956>.

Acesso em: 21/10/2025

LOPES, W. F.; SITJA, L. M. Q. Percepções docentes sobre potencialidades do trabalho pedagógico com imagens no ensino-aprendizagem da Geografia escolar. **Revista Imagens da Educação**, v. 12, n. 2, p. 163-181, abr./jun. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/imagenseduc.v12i2.55716>. Acesso em: 21/10/2025

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. Por um novo conceito e paradigma de educação digital OnLIFE. *Revista UFG, Goiânia*, v. 20, n. 26, p. 1–20, 2020. DOI: 10.5216/revufg.v20.63438. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acesso em: 17/11/2025

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. Disponível em: <https://www.emerald.com/oth/article-abstract/9/6/1/318200/Digital-Natives-Digital-Immigrants-Part-2-Do-They?redirectedFrom=fulltext>. Acesso em: 10/10/2025

SANTOS, M. **A natureza do espaço:** técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1996.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. " O'Reilly Media, Inc.", 2011.