

# O Jogo *Street Fighter II* como Possibilidade de Análise da Paisagem Geográfica no Ensino de Geografia

Bruna Mendes da Silva\*

## Resumo

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes no cotidiano dos brasileiros. Dados da Pesquisa Game Brasil (PGB, 2015) comprovam 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 poucos se apropriam 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 da paisagem geográfica no ensino de Geografia. A metodologia empregada no desenvolvimento desta proposta se baseia na consulta às 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.

## The Game *Street Fighter II* as a Possibility of Geographic Landscape Analysis in Geographic Teaching

### Abstract

Electronic games are increasingly present in Brazilians daily life. Data from Game Brasil Research (PGB, 2015) show that this entertainment activity is used as an interaction way by parents and children. However, although this is a very widespread activity, the Brazilian school context still does not reflect this reality in the same way, especially when it comes to videogames, because it does not appropriate this universe in order to achieve the teaching and learning process. Given this scenario, this work aims to develop a didactic lesson plan by using *Street Fighter II* game as a possibility of analyze the geographic landscape in Geography teaching. The methodology used in this proposal is based on bibliographical references and documents about the main subject matters - electronic games, videogame, *Street Fighter II* game, school geography and the concept of geographical landscape -, by reference and inspiration to the experience developed by the Center for Games Activities and Teaching Methodology (NuGAME) of Dom Pedro II College.

**Keywords:** *Street Fighter II*, landscape, geography teaching.

---

## 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

---

\* Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Licenciada em Geografia pela mesma universidade. E-mail: silvabmendes@gmail.com.

correspondia, em 2018, a aproximadamente 157 milhões de pessoas, sendo considerado, portanto, esse um dado bastante expressivo. Dados de 2015 da PGB comprovam 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 possuem de trazer prazer a seus adeptos enquanto atividade de entretenimento. Enxergando 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 o *videogame* Nintendo Wii® como ferramenta na reabilitação de pacientes, segundo afirma Batista *et al.* (2012), que esse artefato “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” (p. 297).

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 por inúmeros fatores, dentre eles os relacionados à infraestrutura escolar. Em se tratando de conectividade nas escolas, a realidade brasileira, por exemplo, ainda está abaixo de outros países, ficando com o penúltimo lugar, na posição 45º do *ranking* que listou 46 países, como destaca o estudo realizado pelo Instituto Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional (IEDE), que utiliza dados do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA<sup>1</sup>) de 2015. Em contrapartida, fora do universo escolar, o Brasil é o 5º país mais conectado do *ranking*, ainda segundo o estudo do IEDE.

Em específico, na disciplina de Geografia, é possível concluir que quase não se explora o universo dos jogos eletrônicos como uma ferramenta, igual destaca Lima (2015). A exploração deficiente desse recurso, no caso da Geografia, pode ser entendida como uma perda, uma vez que esse campo do conhecimento poderia explorar o potencial dos jogos eletrônicos para trabalhar de modo indireto conceitos fundamentais como o território, a região, o lugar, a paisagem, e para a compreensão do espaço geográfico no

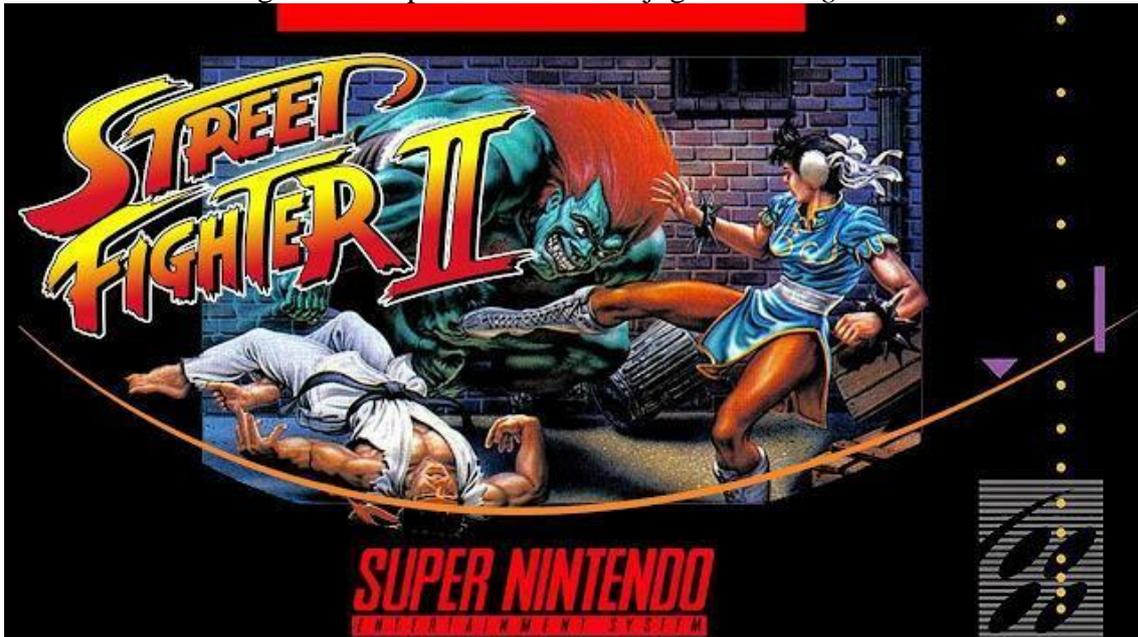
---

<sup>1</sup> Sigla traduzida do inglês Programme for International Student Assessment.

processo de ensino e aprendizagem. O que se vê, na verdade, são poucos exemplos de mudança na Geografia escolar. Quando se discute sobre a temática *videogame* e seus jogos, no âmbito da Geografia escolar ou mesmo em um universo mais amplo, como o do ensino de todas as outras disciplinas, temos menos exemplos ainda, o que pode ser evidenciado com uma busca simples por artigos acadêmicos que tratem sobre as temáticas: Geografia e jogos de *videogame* ou ensino e jogos de *videogame*.

A realidade da não utilização dos jogos de *videogame* no ensino em geral, ou no de Geografia, não se explica tão somente pela falta de infraestrutura ou desinteresse por parte dos professores. Grande parte desse problema ocorre pelo preconceito criado a respeito dos males que os jogos dessa ferramenta podem ocasionar, 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 busca aproximar os jogos de *videogame* ao ensino de Geografia.

Considerando todo esse contexto, o presente trabalho busca apresentar uma proposta de plano de aula didático para a disciplina de Geografia em sintonia com o *videogame* como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, utiliza o jogo *Street Fighter II*, ilustrado a seguir na Figura 1, como possibilidade de análise da paisagem geográfica no ensino de Geografia. Essa proposta tem por objetivo analisar os elementos presentes na paisagem de cada um dos cenários do jogo em questão, os quais são construídos para representar os diferentes países a 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: Arquivo da internet: disponível em: <https://bit.ly/2UgZlyx>. Acesso em: 4 fev. 2019.

Percebendo a potencialidade dos jogos como ferramenta para o ensino de Geografia, capaz de construir conhecimento, bem como o prazer que traz executar essa atividade, por que não unir duas importantes temáticas? A Geografia enquanto disciplina, apropriando-se de seus conceitos e temáticas fundamentais, e o *videogame* como ferramenta didática, usufruindo de seu potencial motivador. A partir dessa possibilidade, esta proposta pretende tornar o processo de ensino e aprendizagem de Geografia um pouco mais atrativo e próximo à realidade do estudante, abrindo possibilidades para uma utilização mais recorrente desse e de outros jogos como ferramenta nesse processo, tornando, assim, o uso dos *videogames* mais difundido nas escolas.

Para a elaboração deste trabalho, a metodologia empregada se baseia na consulta a referências bibliográficas e documentos sobre as principais temáticas que serão aqui tratadas, são elas: 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. O NuGAME se constitui em um núcleo de pesquisa criado em 2014, formado por estudantes e professores, que tem 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.

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

### **Desenvolvimento do Plano de Aula**

Como destacado anteriormente, o plano de aula didático se propõe a realizar análises da paisagem geográfica, utilizando o jogo de *videogame Street Fighter II* como ferramenta. No entanto, não se engessa somente a essa análise. O ponto de partida são as paisagens, que no caso do jogo se concretizam em diferentes cenários, mas ainda 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. As análises podem, por exemplo, dialogar com a História, permitindo uma parceria entre as disciplinas para a execução desse plano de aula.

### *Disciplina ou conjunto de disciplinas*

Este plano de aula didático visa à utilização de uma ferramenta que se mostra inovadora e atraente para o contexto escolar e é elaborado para a disciplina de Geografia. Contudo, há possibilidade de extensão para a disciplina de História, o que faz desta proposta um trabalho pluridisciplinar<sup>2</sup>. Essa possibilidade é justificada pelo fato de que as temáticas que permeiam o jogo *Street Fighter II* dialogam com ambas as áreas do conhecimento. No caso da Geografia, essas temáticas se conectam à análise das paisagens, que permite se apropriar do potencial da Geografia enquanto ciência capaz de proporcionar uma leitura clara do mundo, assim como oportuniza explorar sua eficiência em formar cidadãos mais críticos, que devem conhecer sua realidade e serem capazes de

---

<sup>2</sup> Relação de cooperação entre disciplinas em torno de uma temática comum.

transformá-la, sendo assim protagonistas de sua própria história. Já no que diz respeito às áreas de Geografia e de História, concomitantemente, essas temáticas se associam ao contexto da Velha Ordem Mundial, período este correspondente à Guerra Fria<sup>3</sup>. Nesse sentido, o jogo apresenta potencial para explorar o contexto histórico da Guerra Fria, a fim de compreender melhor o momento em que foi criado e realizar análises mais aprofundadas a seu respeito.

### *Conteúdo a ser desenvolvido durante o projeto*

Tomando como referência os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Geografia do Ensino Médio (Brasil, 1999), o principal conteúdo curricular da disciplina a ser desenvolvido neste 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 (Brasil, 1999), a paisagem geográfica é entendida como o uma unidade visível do arranjo espacial que a nossa visão alcança. Em concordância com a descrição desse documento, Santos (1988) define a paisagem geográfica como sendo tudo aquilo que nós vemos, ou seja, o que 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. A partir das descobertas realizadas pelos estudantes a respeito das intencionalidades do jogo, será possível explorar outros conhecimentos geográficos. A tela de seleção do jogo, por exemplo, permite explorar conhecimentos cartográficos, visto que ao selecionar o personagem que irá jogar é preciso escolher por meio de um planisfério. Temáticas relacionadas aos tipos de cultura pelo mundo, também podem ser abordadas, já que cada cenário destaca características típicas do local escolhido para jogar, como no caso do Brasil, em que se retrata a população ribeirinha da Amazônia. Essa amplitude de contextos possíveis de serem explorados permitem colocar em prática um dos princípios do raciocínio geográfico: o da “conexão”. Segundo a terceira versão da Base Nacional

---

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

Comum Curricular (BNCC) do Ensino Fundamental (Brasil, 2017), o raciocínio de conexão 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 desses fenômenos.

Outro conteúdo curricular que relaciona a Geografia com a História, caso opte-se por executar um plano de aula didático em conjunto, é o do contexto da Velha Ordem Mundial, referente à conjuntura da Guerra Fria. Isso por que o jogo *Street Fighter II* foi criado justamente tendo esse contexto histórico-geográfico como plano de fundo e lançado em 1991, junto com o fim da Guerra Fria. Por isso, apresenta diversas referências a esse período que são passíveis de observação e de análise. Um exemplo dessa menção é o personagem “Zangief”, representante da antiga União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), que apresenta uma aparência de homem mais forte, mas apesar disso, é o menos escolhido nas partidas, devido a sua pouca jogabilidade em relação à força e à agilidade. Esse personagem, 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, revelando mais uma vez a visão de mundo que se tinha da URSS na época. Com observações mais atentas nota-se que no “chão da fábrica” existe o símbolo da foice e do martelo pertencentes à bandeira soviética.

Figura 2 – Cenário representando a URSS



Fonte: Arquivo da internet disponível em: <https://bit.ly/2OUxf78>. Acesso em: 5 abr. 2019.

Por outro lado, sobre o 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”. Essa representação se contrapõe à ideia de “trabalho” que é atribuída à 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, além de militares ouvindo música, bebendo e se divertindo ao lado de mulheres também militares, como retrata a Figura 3. O jogo apresenta dois personagens representantes similares: o dos EUA e o do Japão. Esses personagens - o lutador “Ken”, dos EUA, e o “Ryu”, do Japão - apresentam similaridades relacionadas às roupas e aos trejeitos de luta, o que reflete o alinhamento entre Japão e EUA durante o período da Guerra Fria, também demonstrado no jogo.

Figura 3 – Cenário representando os EUA



Fonte: Arquivo da internet disponível em: <https://bit.ly/2XEYbOW>. Acesso em: 1 jul. 2019.

#### *Definição dos objetivos a serem alcançados com o desenvolvimento do plano de aula*

O objetivo geral deste 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 adquiram as seguintes competências e habilidades em conformidade com os PCNs de Geografia do Ensino Médio (Brasil, 1999, p. 35):

1. Reconhecer os fenômenos espaciais a partir da seleção, comparação e interpretação, identificando as singularidades ou generalidades de cada lugar, paisagem ou território;
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;
3. Compreender e aplicar no cotidiano os conceitos básicos da Geografia.

Essas competências e habilidades permitirão, por exemplo, dar ênfase no conceito de paisagem ou outros conceitos a depender das necessidades, no caso do desenvolvimento da primeira delas. Já com o desenvolvimento da segunda, pode-se promover o entendimento do contexto histórico da Velha Ordem Mundial. Além disso, aplicar conceitos como o da paisagem para o dia a dia dos estudantes, ao jogar *videogame*, por exemplo, a partir do desenvolvimento do terceiro conjunto de competências e habilidades.

### *Público-alvo*

O público-alvo a que se endereça este plano de aula didático são estudantes de turmas mistas, do 1º ano do Ensino Médio, etapa a qual se destina o conhecimento dos principais conceitos da Geografia abordados pelo trabalho com o jogo, dentre eles o da paisagem geográfica. Os estudantes dessa etapa, utilizando-se 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 ocorre com as versões mais recentes do jogo, por se tratar de um jogo de luta, no contexto de uma competição, que utiliza imagens com alta definição e 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.

### *Caracterização da escola e recursos didáticos TICS*

Para a realização do plano de aula didático proposto, a escola deve contar com uma infraestrutura mínima de sala de aula. Para tanto, deve ser composta de mesas e cadeiras, quadro, giz e apagador, bem como de 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* e *notebook* para projeção de slides e emular o jogo, além de 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*<sup>4</sup> (USB), para aumentar a jogabilidade. Outra necessidade voltada para o conforto dos estudantes, dos funcionários e da comunidade escolar é a de ter uma infraestrutura com refeitório, banheiros, quadra de esporte, sala dos professores, secretaria, biblioteca e pátio.

Dentre os recursos didáticos, já apresentados previamente, as TICs necessárias à execução deste 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.

---

<sup>4</sup> Em português, “Porta Universal”.

### *Tempo previsto*

Ciente da disponibilidade média de duas aulas de Geografia semanais para o Ensino Médio, o tempo previsto para execução deste plano de aula didático é de aproximadamente quatro semanas, ou seja, oito aulas.

### *Atividades a serem desenvolvidas*

Primeiramente, as atividades a serem desenvolvidas pelos(as) professores(as) versam a respeito do planejamento adequado às suas condições de trabalho, para que não ocorra imprevistos durante a execução. Além disso, tratam sobre a execução propriamente dita do plano de aula didático, no qual na posição de professor-mediador, o(a) professor(a) participa de todo o processo, auxiliando os estudantes em suas construções.

No que diz respeito aos estudantes, as atividades a serem desenvolvidas estão relacionadas com a execução desta proposta e podem ser divididas em momentos, mais precisamente em três, considerando os três ambientes escolares em que serão desenvolvidas, bem como as fases de desenvolvimento.

No primeiro momento, será realizada a introdução da proposta que consistirá em uma explicação sobre ela, assim como o desenvolvimento dos conhecimentos prévios necessários para sua execução: os conhecimentos relacionados aos conceitos geográficos e à Geografia de um modo geral; e os conhecimentos sobre o que é e como jogar o *Street Fighter II*. Para esse momento, se destinam duas aulas. Na primeira aula, o intuito é desenvolver o conceito de paisagem e explorar o contexto da Guerra Fria. A segunda aula, por sua vez, terá o jogo como tema principal. Nesse momento, os estudantes tomarão conhecimento sobre seu contexto de criação e como jogá-lo.

Já no segundo momento, haverá o desenvolvimento da proposta, a partir da qual os estudantes serão convidados a jogar *Street Fighter II* e a criar um *blog*. Devido à necessidade do computador, esse momento será realizado na sala de computadores da escola. Sobre o ato de jogar, o objetivo é de 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; e a outra é acessar *sites* que

permitem jogá-lo online gratuitamente, como 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 destinam quatro aulas. Na primeira aula, os estudantes experimentarão o jogo por conta própria, sem maiores orientações sobre os olhares que devem ter a 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, por sua vez, os estudantes serão convidados a jogar acompanhado com uma lista de perguntas, a saber: 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 do jogo pertence a qual país?; Qual é a possível explicação para essa escolha?; Como são representados os personagens de cada país?; dentre outras que o professor-mediador achar pertinente. Na quarta e última aula desse momento, os estudantes retomarão a atividade do *blog*, registrando um pouco mais sobre suas descobertas. Essa atividade do *blog* poderá ser desenvolvida também em casa, desde que seja mediada e estimulada pelo(a) professor(a). Interessante destacar que o *blog* pode ser uma ferramenta para ser utilizada ao longo do ano escolar para registro de outras atividades e conhecimentos.

Por fim, no terceiro momento ocorrerá a conclusão da proposta. Nesse momento, os estudantes terão a oportunidade de compartilhar as suas descobertas com os colegas de turma. Para esse momento se destinam duas aulas. Na primeira e na segunda aula, os estudantes compartilharão seus *blogs* com toda turma, ressaltando suas descobertas, marcando, assim, 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.

### *Produto*

Ao longo do desenvolvimento do plano de aula didático, os estudantes serão convidados a criar e a 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(a) professor(a) 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 cuja temática é um campeonato mundial de luta, pode abrir espaço para a discussão da temática de violência, por exemplo.

### Considerações Finais

Este é um trabalho um tanto quanto inovador e ousado, não apenas no sentido de tentar levar os jogos de *videogame* para a sala de aula, mas também por se apropriar de um jogo com uma temática considerada incomum para o ambiente escolar. Na mesma medida, por propor 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, bem como ao assistir a um filme ou à televisão 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*, podendo ser considerado 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* no contexto da sala de aula, tornando o ensino de Geografia mais atraente aos estudantes e próximo da realidade que vivenciam, saindo, assim, do tradicional. Cabe destacar que esta proposta pode ser facilmente adaptada para outros jogos do universo dos *videogames* e, a partir deles, construir com estudantes outros saberes, não só da Geografia, mas também de outras disciplinas.

## Referências

BATISTA, Juliana Secchi *et al.* Reabilitação de idosos com alterações cognitivas através do videogame Nintendo Wii®. *Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano*, Passo Fundo, v. 9, n. 2, p. 293-299, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rbceh/article/view/293-299/pdf>. Acesso em: 3 fev. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília, MEC, 1999. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 31 mar. 2019.

IEDE Pauta nº 2: Pisa e o uso de internet nas escolas brasileiras. *Iede*, 2018. Disponível em: <https://www.portaliede.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. 79-86, jan./jun. 2015. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/article/view/207/208>. Acesso em: 26 jan. 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?force\\_download=1](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2108318/mod_folder/content/0/Perfil%20do%20Gamer%20Brasileiro%20-%20Sioux.pdf?force_download=1). Acesso em: 3 fev. 2019.

PESQUISA game Brasil. 2018. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 3 fev. 2019.

SANTOS, Milton. *Metamorfoses do estado habitado*. São Paulo: Hucitec, 1988.

Recebido em: 02 jul. 2019.

Aceito em: 05 maio. 2020.