

**SMARTPHONES E JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: JOGO  
ÁRIDA BACKLANDS AWAKENING PARA OS ANOS FINAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Elaine da Silva Reges<sup>1</sup>  
Universidade Federal de Pernambuco  
elainesilva.reges@ufpe.br

Vânia Maria Tibúrcio Ramos<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Pernambuco  
vania.tiburcio@ufpe.br

**Resumo**

O impacto das TIC's e das TDIC's na educação é um fenômeno muito maior do que se imagina, vai além da sala de aula, emerge na sociedade como um todo. Essas tecnologias têm sido responsáveis por algumas transformações na educação, apontadas por muitos como diferencial na qualidade e “salvação” da educação. Em contrapartida aos que acham que as tecnologias são a renovação e evolução, existem aqueles que “demonizam” sua utilização, principalmente dos dispositivos móveis como *smartphones* ou *tablets*, e culpam as mesmas ou os mesmos por qualquer insucesso em sala de aula. Os *games*, então, são os mais apedrejados quando o assunto é conteúdo ministrado e habilidades desenvolvidas. O objetivo deste artigo é demonstrar importância do uso dos dispositivos móveis enquanto ferramenta em nossa prática e a uso do jogo *Árida: Backlands Awakening* como recurso pedagógico para o ensino da Geografia nos anos finais do ensino fundamental.

**Palavras Chave:** Dispositivos; Educação; Geografia; Jogos.

**Introdução**

O dinamismo do mundo atual e toda sua complexidade exige, principalmente dos docentes ou qualquer indivíduo envolvido com educação, uma apropriação dos conhecimentos tecnológicos. Para qualquer direção que olharmos os dispositivos digitais estarão presentes.

O século XXI é marcado por suas telas e seus *touches*, e isso faz parte do cotidiano das pessoas e do ambiente escolar. Dentre os dispositivos o *smartphone* foi o que mais se popularizou nos últimos anos. Cheio de aplicativos e tecnologia de ponta, ele pode ser aliado ou vilão em sala de aula.

Neste trabalho abordaremos a importância do uso destes dispositivos, seus recursos e jogos como aliados em nossa prática pedagógica. Baseadas na apropriação do conhecimento, da disponibilidade de nos reinventarmos e entendermos as tecnologias digitais para além da instrumentalização, sem nos tornarmos refém das mesmas em nosso fazer diário. Enquanto educadoras temos a consciência de que somos mediadoras no processo de ensino e aprendizagem a partir das metodologias ativas. Como nos diz Tonetto (2018, p.119), “para compreender

---

<sup>1</sup> Aluna do Programa de Programa de Pós-graduação Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede – PROFGEO - UFPE.

<sup>2</sup> Aluna do Programa de Programa de Pós-graduação Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede – PROFGEO - UFPE.

as tecnologias digitais para além de uma visão instrumental, é importante considerar a distinção entre uma ferramenta e um dispositivo.”

A escola precisa acompanhar todo esse momento de transformação, adotando uma postura favorável as mudanças. Tal posicionamento facilita a comunicação e a compreensão do agir e pensar dessa geração. Para dizermos que a inclusão digital de fato acontece e que os discentes não são meros operadores de dispositivos tecnológicos, é papel da escola e do professor trabalhar o uso destas ferramentas de modo consciente, desenvolvendo assim a capacidade de questionar e a criticidade dos nossos alunos a cada *click*.

## **Métodos**

As tecnologias da informação e comunicação (TIC) e as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC's) tem provocado grandes transformações na sociedade, como já dito anteriormente, e é mais que necessário que façamos uma reflexão e um planejamento para inserção e execução das mesmas nos projetos educacionais.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, no seu artigo 2º, destaca: [...] “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. E neste contexto, atualmente podemos incluir os *smartphones* como um facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Os docentes não devem estar temerosos quando ao uso das tecnologias mas estarem aptos e qualificados para sua utilização pois:

A aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. (UNESCO, 2013, p. 7)

Não somos inocentes e nem incoerentes ao ponto de acharmos que a tecnologia é um fim em si mesma, ela é um meio, uma fruição. Nossos discentes precisam ser instigados à leitura e a investigação para se tornarem cidadãos críticos e agentes de transformação. Necessitam de bom processo formativo em interpretação e alfabetização cartográfica. Mas esta formação acontece somente em sala de aula, construída na relação dialógica professor-aluno.

Neste mundo de diferentes signos, linguagens, e de grande volume de informações, enquanto docente, nos sentimos desafiadas a imergir no “mundo” dos nossos alunos, tanto da tecnologia, como no mundo dos jogos digitais. De acordo com Oliveira Jr. (2011), ao usarmos a expressão “diferentes linguagens” estamos falando da necessidade de diversificarmos os materiais e instrumentos utilizados no ambiente escolar. E neste nosso processo de ressignificação profissional e acadêmica fomos apresentadas ao jogo **Árida: Backlands Awakening**, produto comercial não intitulado como pedagógico.

O uso dos *smartphones* e *tablets* nas aulas de Geografia, juntamente com jogos digitais, especificamente o jogo *Árida*, deixa claro que a escola está cada vez mais imersa em tecnologia.

Segundo Giordani (2019): “E-práticas pedagógicas significa que sim, podemos pensar em aproveitar o potencial cognitivo da cibercultura para nossas escolas se atualizarem, se reinventarem em um momento histórico de protagonismo dos alunos.”

As aulas ministradas a partir das metodologias ativas frente as ditas aulas tradicionais se mostram mais interativas, interessantes e envolventes para os discentes. Alcançam o objetivo de demonstrar que o uso efetivo de *smartphones* como instrumento auxiliar na prática docente e de jogos como recurso pedagógico é de grande valia, uma quebra de paradigmas no processo do desenvolvimento das competências e habilidades no ensino da Geografia.

O *Árida* é um jogo que se passa no sertão baiano, no final do século XIX e tem como protagonista uma menina chamada Cícera, a qual tem por objetivo sobreviver a grande seca e chegar a Canudos. Contempla a habilidade EF07GE11 da BNCC (2018, p.387):

Caracterizar e compreender as dinâmicas dos diferentes componentes físico-naturais no território nacional, bem como os principais impactos causados pelas ações antrópicas, sua distribuição e biodiversidade (Florestas Tropicais, Cerrados, Caatingas, Mata de Cocais, Complexo do Pantanal, Mangues, Campos Sulinos e Matas de Araucária).

O jogo *Árida*, retrata o relevo, a vegetação, alimentação, utensílios e a fé do povo sertanejo. Explora os elementos cartográficos, o que requer dos jogadores boa noção de localização e direção, bem como habilidades estratégicas para cumprirem os desafios propostos. O avanço das fases só ocorre após a coleta de materiais necessários e cumprimento dos desafios indicados.

Adotamos uma sequência didática, composta de cinco aulas para o 7º ano do ensino fundamental, com a utilização do jogo como recurso pedagógico baseado na interação e na vivência. Isto proporciona ao aluno uma visão mais ampla do sertão nordestino. Na primeira aula a proposta é apresentada a turma e feita a introdução e instalação do jogo *Árida* nos aparelhos. É explicado as principais características e funcionalidades do aplicativo e também há exibição de *slides* compostos por imagens que refletem as características da Caatinga, permeada por uma discussão sobre os desafios e potencialidades da região.

A segunda e a terceira aula são reservadas para que os alunos joguem as primeiras fases, onde são observadas às características físicas e naturais do bioma da caatinga e a contextualização histórica. Ao longo desta atividade exploratória os discentes gravam as telas do jogo, com aplicativos de captação de vídeos, de suas escolhas, para avaliarem suas estratégias e avanços ao longo da atividade.

Durante a quarta aula são abordadas questões contemporâneas como sustentabilidade e desenvolvimento na Caatinga. A quinta e última aula é o momento da reflexão e avaliação de caráter qualitativo, permeada por uma roda de diálogo sobre o uso do *smartphone* enquanto dispositivo facilitador da aprendizagem e do jogo como recurso pedagógico.

## **Resultados e discussões**

Nosso objetivo nesta construção foi apresentar o sertão nordestino e o bioma da Caatinga sobre a ótica do jogo *Árida*, como recurso didático facilitador para a compreensão das questões relacionadas ao relevo, clima, vegetação, aspectos culturais e históricos, característicos deste espaço.

Por ser um jogo comercial e pago, ficamos limitadas apenas a cinco *smartphones* para uso compartilhado, o que segundo Tonetto (2022 p.34): [...] “em nossas instituições educacionais, na maioria das vezes, não há escolha, é fazer a gambiarra ou ficar esperando as tais condições e materiais para realizar o trabalho”. A solução encontrada é sempre dividir a turma em grupos.

A adoção do *smartphone* e do *game* como recurso didático, deixa claro que o uso de metodologias ativas dá ao aluno autonomia e senso de responsabilidade, o que fortalece o processo de ensino- aprendizagem. O professor mantém seu papel de mediador, orientador e incentivador, para que os objetivos propostos sejam alcançados.

Desmistificar o uso dos *smartphones* e dos jogos como algo ruim no processo educacional também é um dos nossos objetivos neste trabalho. Como nos diz Giordani (2019, p.195):

A questão também é compreender quem é este aluno contemporâneo, que está imerso nas tecnologias na sua cotidianidade. É perceber que, ao entrar na escola, o aluno carrega, em sua mochila, milhares de horas gastas em videogames, Internet e celulares, cujas habilidades o tornam nativo digital.

Todo este momento lúdico e de imersão, a partir do uso dos dispositivos e seu jogo, proporciona um diferencial no momento da retomada do livro didático. Os alunos conseguem observar, analisar e compreender melhor a paisagem e de que forma a seca afeta diretamente o modo de vida da população. Entendem ainda a questão do êxodo rural tão corriqueira no sertão.

Para alunos residentes à Região Metropolitana do Recife, da rede pública de ensino, em sua maioria oriundos de comunidades carentes, o sertão é algo muito distante do seu poder de abstração, digamos que inatingível e incompreensível para esta faixa etária.

Vale ressaltar que para obter êxito neste tipo de atividade com *smartphones* e jogos digitais, toda escola precisa ter, ou pelo menos esperamos que tenha, uma estrutura mínima de conectividade. O que na realidade das escolas públicas muitas vezes não acontece. Neste momento mais uma vez nos remetemos as “gambiarrras” de Tonetto (2022), ao destacar a gourmetização das gambiarrras e das tecnologias digitais na educação como solução mágica para os problemas que enfrentamos há décadas.

O uso do *smartphone* e dos jogos digitais, para o ensino da Geografia cria, um ambiente de interesse e desafios, tanto para os docentes como para os discentes. É um momento de aprendizagem, troca de experiências e de vivência pedagógica diferenciada.

## **Conclusões**

Esse trabalho explorou o potencial uso do *smartphone* como um dispositivo facilitador na prática pedagógica, através do jogo “Árida”, para abordar o bioma da caatinga e o sertão nordestino. Ao longo do trabalho, examinamos como essa abordagem pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais envolvente, interativo e significativo para os alunos.

Os resultados indicam que a utilização do *smartphone* e do jogo “Árida” proporciona uma experiência de aprendizagem imersiva, o que permite aos discentes explorem virtualmente o bioma da Caatinga e vivenciem os desafios e particularidades do sertão. Observamos ainda

o aumento do interesse e da motivação dos alunos em relação ao tema, o que conseqüentemente impacta positivamente na assimilação e retenção do conhecimento.

No entanto, é importante ressaltar que a integração desses aparelhos como instrumentos e seus aplicativos como ferramenta pedagógica requer uma abordagem equilibrada, combinando o uso da tecnologia com métodos tradicionais de ensino e incentivando a reflexão crítica sobre o conteúdo apresentado no jogo. É fundamental que os educadores estejam preparados para orientar os alunos na utilização adequada do *smartphone* no processo da aprendizagem, promovendo a conscientização sobre seu potencial e suas limitações.

À medida que avançamos no cenário educacional, é evidente que a tecnologia continua a desempenhar um papel cada vez mais relevante. O uso dos *smartphones* e *games* exemplificado pelo jogo "Árida", representa uma abordagem promissora para envolver os alunos de maneira mais profunda e significativa, especialmente ao explorar questões tão pertinentes quanto ao bioma da Caatinga e ao sertão nordestino.

O sucesso da atividade depende de planejamento e os objetivos claros, bem como a plena consciência de que dispositivos e recursos digitais estão a serviço das nossas práticas pedagógicas, e não para nos tornarem escravos ou escravos deles. Logo, ao considerarmos as recomendações e os resultados apresentados, concluímos que a integração cuidadosa do *smartphone* e dos jogos digitais como parte do arsenal educacional contribui de forma positiva para a formação de indivíduos mais conscientes, informados, críticos e engajados com os desafios e riquezas dos espaços e do seu cotidiano.

## **Referências**

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. 387p.

GIORDANI, Ana Cláudia; TONINI, Ivaine Maria. Cibercultura e currículo nômade: potencialidades para aprender Geografia. In: Movimentos para ensinar geografia: Oscilações. 2. ed. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019. p. 187-198.

UNESCO Policy Guidelines for Mobile Learning. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). Paris, France, 2013. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227770>. Acesso em 23/06/2023

\_\_\_\_\_. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em 23/06/2023

\_\_\_\_\_. Disponível em: [https://ead08.proj.ufsm.br/pluginfile.php/727245/mod\\_resource/content/1/Oliveirajr\\_Girardi\\_Diferentes%20linguagens%20no%20ensino%20de%20Geografia.pdf](https://ead08.proj.ufsm.br/pluginfile.php/727245/mod_resource/content/1/Oliveirajr_Girardi_Diferentes%20linguagens%20no%20ensino%20de%20Geografia.pdf). Acesso em 21/07/2023.

\_\_\_\_\_. Disponível em: [https://ead08.proj.ufsm.br/pluginfile.php/727252/mod\\_resource/content/1/Tonetto\\_Tonini\\_TIC%20para%20al%C3%A9m%20da%20vis%C3%A3o%20instrumental.pdf](https://ead08.proj.ufsm.br/pluginfile.php/727252/mod_resource/content/1/Tonetto_Tonini_TIC%20para%20al%C3%A9m%20da%20vis%C3%A3o%20instrumental.pdf). Acesso em 23/06/2023

\_\_\_\_\_. Disponível em: [https://ead08.proj.ufsm.br/pluginfile.php/727420/mod\\_resource/content/1/Livro%20desaprender%20versao%20WEB.pdf](https://ead08.proj.ufsm.br/pluginfile.php/727420/mod_resource/content/1/Livro%20desaprender%20versao%20WEB.pdf). Acesso em 10/06/2023