



## **JOGO DIGITAL PARA ENSINAR GEOGRAFIA DO LUGAR: O CAMPUS SEDE DA UFPG NO MINECRAFT EDUCATION**

Lucas Expedito Gomes Batista<sup>1</sup>, Prof. Dr. Luiz Eugênio Pereira Carvalho<sup>2</sup>

### **RESUMO**

A disciplina geografia, em sua trajetória, foi bastante estigmatizada pelo predomínio de uma abordagem descritiva e mnemônica de ensino. São marcas desse percurso a figura do professor detentor do conhecimento e o aluno que mostra o aprendizado da memorização e repetição. Assim, parece importante a diversificação metodológica na busca de superação de um modelo de ensino-aprendizagem baseado na fala do professor. O Grupo de Pesquisa sobre Ensino, Meio Ambiente e Cidade vem contribuindo com produções sobre o uso de jogos para o ensino de geografia. Parte-se do princípio de que os jogos são recursos didáticos que possibilitam a mediação entre os conhecimentos sobre o espaço geográfico e as vivências cotidianas no ambiente de sala de aula. Este projeto tem como objetivo: produzir uma modificação para o jogo *Minecraft Education*, envolvendo o cenário da UFPG com dinâmicas voltadas ao ensino de Geografia do Lugar. Foi percorrido o seguinte percurso metodológico i) debates teóricos sobre uso de jogos no ensino de geografia; ii) planejamento: concepção do game design educacional, idealização da ambientação, estrutura, dinâmica e objetivo do jogo; iii) formação da equipe para o manuseio dos softwares necessários à construção da modificação no Minecraft; iv) a produção das modificações; iv) pós-produção - testes e avaliação do produto. Como resultados, o produto aponta para dois caminhos diferentes de inovação. O primeiro, ao ampliar o número de jogos para o ensino de geografia. O segundo, indica a inovação na formação docente de geografia ao desenvolver em graduandos habilidades para construção de jogos digitais.

**Palavras-chave:** Metodologia de Ensino de Geografia, Recurso didático, Inovação Tecnológica

---

<sup>1</sup> Graduando da Licenciatura em Geografia, Unidade Acadêmica de Geografia, UFPG, Campina Grande, PB, e-mail: lucas.expedito@estudante.ufcg.edu.br

<sup>2</sup> Licenciado em Geografia - UFPE, Doutor em Geografia, Unidade Acadêmica de Geografia, UFPG, Campina Grande, PB, e-mail: luiz.eugenio@professor.ufcg.edu.br



## ***DIGITAL GAME TO TEACH GEOGRAPHY : THE CAMPUS OF UFCG IN MINECRAFT EDUCATION***

### **ABSTRACT**

The discipline of geography has been significantly stigmatized by the predominance of a descriptive and mnemonic approach to teaching. This trajectory is marked by the figure of the teacher as the holder of knowledge and the student demonstrating learning through memorization and repetition. Thus, it seems important to diversify methodologies in the quest to overcome a teaching-learning model based on the teacher's speech. The Research Group on Teaching, Environment, and City has contributed to productions on the use of games for teaching geography. It is based on the principle that games are didactic resources that facilitate mediation between knowledge of geographical space and everyday experiences in the classroom environment. This project aims to produce a modification for the game Minecraft Education, involving the scenario of UFCG with dynamics focused on teaching Geography of the Place. The following methodological path was taken: i) theoretical debates on the use of games in geography education; ii) planning: conception of educational game design, idealization of the setting, structure, dynamics, and objective of the game; iii) formation of the team to handle the software necessary for the modification in Minecraft; iv) production of the modifications; v) post-production - testing and evaluation of the product. As a result, the product points to two different paths of innovation. The first expands the number of games for teaching geography. The second indicates innovation in the training of geography teachers by developing skills in undergraduates for creating digital games.

**Keywords:** Teaching Methodology in Geography, Didactic Resource, Technological