

O USO DE GAMES E FILMES NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO.

Eduardo Donizeti Giroto

egiroto@usp.br¹

David Augusto Santos

davidaugusto295@gmail.com²

Resumo

Neste trabalho, apresentamos os resultados de um estudo de caso desenvolvido com alunos do 3º ano do Ensino Médio em uma escola municipal de São Caetano do Sul, resultado do projeto “A construção do raciocínio geográfico na escola pública”, em parceria com o Laboratório de Ensino de Geografia e Material Didático (LEMADI), do Departamento de Geografia da USP. Neste projeto, foi proposto aos alunos e alunas o desenvolvimento de interpretações de filmes e jogos (eletrônicos ou não) a partir de conceitos geográficos como território, espaço, lugar, escala. Além disso, solicitamos aos discentes construírem análises que possibilitassem a articulação entre os contextos dos filmes e jogos com os conteúdos vinculados a geografia, principalmente relacionados à regionalização do espaço mundial. A partir do estudo foi possível perceber os jogos os filmes podem ser importantes instrumentos de mediação pedagógica a serem utilizados no processo de ensino-aprendizagem em geografia, contribuindo para a construção do raciocínio geográfico pelos alunos e alunas.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino Médio; Geopolítica; Raciocínio Geográfico.

Introdução

O uso de jogos e filmes no ensino de geografia vem sendo facilitado, nos últimos anos, pelo desenvolvimento e divulgação de novos recursos tecnológicos, principalmente sites e canais de vídeos na internet, bem como pela ampliação (ainda que em escala muito reduzida) da infraestrutura tecnológica de algumas escolas públicas no país. Em nossa experiência, partimos do pressuposto de que a utilização destes recursos no ensino de geografia pode contribuir para a ressignificação dos mesmos, vistos que eles estão presentes no cotidiano de muitos alunos e alunas. Além disso, carregam e divulgam visões geográficas de mundo, repletos de interesses e estratégias que precisam ser desvendadas e compreendidas, principalmente em um mundo no qual os diferentes meios de comunicação encontram-se concentrados e diretamente vinculados ao poder econômico e político (ARBEX, 2001).

¹ Professor Doutor do Departamento de Geografia da USP.

² Professor do Ensino Médio da Rede Municipal de São Caetano do Sul, SP.



Sendo assim, o presente artigo busca apresentar e divulgar uma experiência didática envolvendo a utilização de jogos e filmes no processo de ensino-aprendizagem em geografia. Tal experiência foi desenvolvida com 11 turmas do Ensino Médio de uma escola pública de São Caetano do Sul e teve duração de 1 trimestre letivo. O principal objetivo da mesma foi possibilitar aos alunos e alunas, a partir da interpretação geográfica de filmes e jogos, a compreensão da visão geopolítica presente nos mesmos e a relação com o mundo contemporâneo.

Para a apresentação de tal experiência, organizamos este artigo da seguinte forma: primeiramente, realizamos uma breve discussão teórica sobre a geopolítica e a construção do raciocínio geográfico na educação básica. Após isso, descrevemos a experiência desenvolvida, analisando os resultados alcançados, utilizando-nos dos textos, reflexões e representações cartográficas produzidas pelos alunos e alunas. Por fim apresentamos algumas considerações acerca das dificuldades ocorridas nas experiências, problematizando-as.

Esperamos, a partir da partilha dessa experiência, contribuirmos com os demais professores da Educação Básica na busca da construção de um ensino de geografia que seja capaz de possibilitar aos alunos uma compreensão crítica e transformadora do mundo em que vivemos.

O raciocínio geográfico e o ensino de geografia: discussões preliminares.

O raciocínio geográfico pode ser concebido como a capacidade de estabelecer relações espaço-temporais entre fenômenos e processos, em diferentes escalas geográficas. Sua origem precede o processo de sistematização do campo disciplinar da geografia ocorrido no final do século XIX, a partir das obras de Kant, Humboldt, Ritter, Ratzel e La Blache. Está na necessidade das primeiras sociedades humanas (nômades e seminômades) de se organizarem e se projetarem espacialmente, construindo para isso estratégias espaciais, fundamentais para a sobrevivência em um momento no qual a proteção e o alimento são elementos escassos. Por isso, faz-se necessário interpretar e produzir o espaço a partir dos interesses e estratégias de sobrevivência do grupo.

Segundo Claval (2010) antes de ser um conhecimento sistematizado, construído e transmitido a partir de certas regras e valores aceitos na ciência moderna, a geografia é um saber diretamente vinculado a vida dos sujeitos em suas relações com os diversos espaços-tempo nos quais vivem, produzem e contemplam. Tal percepção da geografia da vida está no



fundamento do raciocínio geográfico e se baseia na afirmação do autor de que “todo homem é geógrafo” (p. 11).

A geografia, enquanto saber vinculado as experiências dos sujeitos em relação aos espaços-tempos em que vivem, precede sua sistematização como ciência moderna. Tal afirmação vai ao encontro das análises feitas por Claval (2010). Segundo o autor,

Ela é resultante das experiências renovadas e de procedimentos imaginados há muito pelos homens para responder aos imperativos de sua vida cotidiana, dar um sentido às suas existências e compreender o que acontece para além dos horizontes que eles frequentam costumeiramente. As ciências sociais criticam os saberes empíricos, os sistematizam, ampliando-os ou revolucionando-os, mas estão enraizados no mesmo fundo de necessidades e curiosidades (p.11)

Apesar da construção da ciência moderna se dar a partir da crítica ao senso comum, ao que é percebido, vivido e experienciado, Claval demonstra em seu texto que há um processo de continuidade entre tais saberes, uma vez que, tanto o saber do senso comum, como o da geografia sistematizada, científica, buscam produzir respostas às questões que envolvem a relação dos sujeitos com os espaços-tempos em que vivem.

Segundo Lacoste (1993), o saber geográfico se constitui como um saber-estratégico. Em livro clássico “A geografia, isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra”, o autor analisa o surgimento deste saber, antes mesmo de sua sistematização como campo científico no século XIX, mostrando a relação do mesmo com as estruturas de poder de muitos impérios e estados. Para o autor,

A geografia é, de início, uma saber estratégico estreitamente ligado a um conjunto de práticas políticas e militares e são tais práticas que exigem o conjunto articulado de informações extremamente variadas, heteróclitas à primeira vista, das quais não se pode compreender a razão de ser e a importância, se não se enquadra no bem fundamentado das abordagens de saber pelo saber (LACOSTE, 1993, p. 23)

Alguns exemplos contemporâneos podem ser citados: o desenvolvimento da logística e o estudo das localizações industriais; o papel das novas tecnologias de controle do espaço (a mais popular delas é o Google Earth e seu sucessor, o Google Street View); a produção do espaço urbano e a lógica territorial da especulação imobiliária; a distribuição dos estádios na Copa do Mundo, como pode ser evidenciada no caso brasileiro pelo processo que resultou na escolha do Bairro de Itaquera, na zona leste de São Paulo, para a construção de um dos estádios a serem utilizados durante o evento em 2014.

Portanto, em diferentes escalas é possível perceber que o raciocínio geográfico tem desempenhado uma importante função nas relações geopolíticas mundiais e está cada vez mais atrelado as condições de reprodução do capitalismo. Configura-se como um saber estratégico e essencial. No entanto, se olharmos para as aulas de geografia em muitas escolas públicas do país, o mesmo dá lugar a uma geografia nomenclatura, repetição de um conjunto de conteúdos apresentados de forma desconexa.

Retomando as contribuições de Lacoste, encontramos alguns elementos que nos ajudam a compreender esta situação. Ao analisar o papel do ensino de geografia na educação básica, o autor aponta que “de todas as disciplinas ensinadas na escola, no secundário, a geografia é a única a parecer um saber sem aplicação prática fora do sistema de ensino” (1993, p.33). Com isso, Lacoste mostra que a disciplina de geografia, na educação básica, foi construída como a função de mascarar a geografia como um saber estratégico. Para tanto, difundiu-se uma geografia enfadonha, pouco significativa, tanto para alunos como professores.

Uma disciplina maçantes, mas antes de tudo simplória, pois, como qualquer um sabe, em geografia nada há para entender, mas é preciso ter memória. De qualquer forma, após alguns anos, os alunos não querem ouvir falar dessas aulas que enumeram, para cada país, o relevo – clima – vegetação – população – agricultura – cidades – indústria (LACOSTE, 1933, p. 21)

É possível analisar pelas contribuições do autor, que este distanciamento entre a geografia da educação básica e o raciocínio geográfico foi historicamente construído, possuindo o objetivo de impedir que mais sujeitos tenham acesso a este conhecimento considerado essencial para a reprodução das estruturas de poder em diferentes épocas, inclusive no mundo contemporâneo.

Assim sendo, o reconhecimento da produção deste distanciamento nos leva a necessidade de refletirmos e alterarmos nossas práticas educativas que têm contribuído para a reprodução do mesmo. A construção do raciocínio geográfico pressupõe, por parte dos alunos, além do domínio de certos conteúdos, o desenvolvimento de algumas habilidades, dentre as quais observar, localizar, orientar-se, interpretar, relacionar, tendo como fundamento a dimensão geográfica dos fenômenos.

Estabelecendo um diálogo com a concepção sócio-constructivista do ensino, concebemos a aprendizagem como um processo que envolve diferentes momentos. Não se trata de mera transmissão de conhecimentos que vão do professor aos alunos, mas necessita



de postura ativa dos mesmos, no sentido de reconstruir, confrontar, resignificar as informações, dados, conhecimentos. Nesta ação, os alunos dialogam com os conhecimentos e experiências que já possuem sobre o assunto a partir da mediação, feita pelo professor, através de símbolos, signos e instrumentos.

Neste processo, os filmes e games podem ser concebidos como instrumentos, carregados de signos, símbolos e significados, a serem utilizados na mediação do ensino-aprendizagem em geografia. Por fazerem parte do cotidiano dos alunos e possuírem uma linguagem ampla, diversa e plural têm, de início, uma potencialidade a ser explorada no ensino de geografia.

Vale ressaltar, porém, que tais instrumentos, por si só, não podem ser concebidos como os principais responsáveis na construção do raciocínio geográfico pelos alunos. O papel do professor na construção e estratégias didáticas para o uso dos mesmos é de fundamental importância, sendo que tal planejamento deve ter como norte os objetivos que se busca alcançar no ensino de geografia em determinada série / ano/ ciclo.

Neste sentido, a utilização de jogos e filmes como recursos para a mediação do processo de ensino-aprendizagem em geografia surge como importante alternativa didática que pode contribuir com professores e alunos para a construção do raciocínio geográfico. Foi com base neste pressuposto que desenvolvemos a experiência didática que passaremos a descrever e analisar.

Os jogos e filmes na construção do raciocínio geográfico

A experiência didática utilizando jogos e filmes no ensino de geografia foi desenvolvida em uma escola pública municipal de São Caetano do Sul, na região metropolitana de São Paulo, a partir do projeto “A construção do raciocínio geográfico na escola pública”, em parceria com o Laboratório de Ensino de Geografia e Material Didático (LEMADI), do Departamento de Geografia da USP. A proposta foi realizada com 11 turmas do 3º ano do Ensino Médio, resultando em uma total de 330 alunos participantes.

A proposta consistia que os alunos, em grupos, escolhessem um jogo ou um filme e fizessem uma análise da visão geopolítica do mesmo e foi apresentada no início do trimestre para que os discentes pudessem ter um tempo maior para a construção de uma análise mais aprofundada dos materiais. A ideia também foi que, com o decorrer do trimestre e as

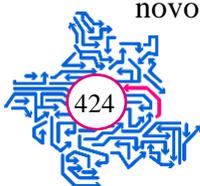
discussões em aula, os alunos e alunas conseguissem associar os conteúdos da geografia com a análise dos jogos e filmes.

Foi dada total liberdade para que os discentes fizessem a escolha dos materiais. Em relação a análise, foi entregue aos alunos um roteiro com questões e conceitos norteadores que contribuíssem para que os mesmos pudessem aprofundar a compreensão e interpretação dos materiais. Para que os alunos pudessem compreender melhor como deveria ser feito tal análise, foram apresentadas algumas sugestões de jogos e filmes. Um dos jogos mostrados como exemplo foi *Call of Duty*, produzido pela Microsoft para Xbox 360 e que retrata episódios tanto de guerras históricas (como a 2ª Guerra Mundial), como apresenta situações hipotéticas de conflitos. No 4º game da série, o conflito envolve dois grupos de inteligência militar (um dos EUA e um da Inglaterra) que combatem um déspota do Oriente Médio e seu aliado do Leste Europeu. A missão dos dois grupos de inteligência é impedir que tal déspota tenha acesso a um antigo arsenal nuclear no Leste Europeu e com isso inicie um conflito com proporções mundiais.

A situação apresentada pelo jogo permite problematizar uma série de elementos fundamentais para se compreender a nova ordem mundial. Entre eles, destacam-se: o fim da URSS e o destino do seu arsenal nuclear; a visão dos EUA sobre os países e a população do Oriente Médio; as novas estratégias de guerra. É possível fazer relação com os principais conflitos do mundo atual, seus agentes e processos, utilizando-se de reportagens, tabelas, mapas e gráficos.

Outro exemplo de jogo sugerido foi *Resident Evil*, da Capcom. Tal série, também disponível em filmes, conta a história de um acidente envolvendo experiências com um vírus chamado T, desenvolvido por uma gigantesca corporação mundial (a Umbrella). Tal empresa desenvolvia, secretamente, armas químicas e biológicas, tendo como principais compradores governos do mundo todo. Após o acidente com o *T-vírus*, a população de *Racoon City* (cidade onde está localizada a Umbrella) é contaminada, transformando-se em zumbis. Em pouco tempo, a contaminação se alastra e atinge diferentes países. Enquanto um grupo contratado pela Umbrella tenta controlar a contaminação e o vazamento da informação sobre a mesma, outro grupo investiga as causas daquela contaminação e aos poucos vão descobrindo uma rede complexa de relações que envolvem diferentes empresas, governos e países.

Os dois últimos episódios da série (5 e 6), disponíveis para Xbox 360 e PS3 trazem novos elementos para a história. O 5º se passa na África, onde a Umbrella, em associação com



grupos locais, produz uma variedade do T-vírus. Já no 6º, nos deparamos uma estratégia do Secretário de Defesa dos EUA que ordena um falso ataque terrorista contra a China com o intuito de justificar a sua permanência no poder e obter “carta branca” para realizar aquilo que deseja.

O jogo possibilita discutir as causas e consequências das guerras biológicas e químicas, associando-as a episódios recentes como o ocorrido na Síria em 2013. Outro ponto importante é a discussão sobre a visão que os jogos trazem sobre o continente africano e a China, bem como o porquê da escola destes lugares para o cenário do jogo. É possível discutir, com o auxílio de tabelas e gráfico, o crescimento do mercado de games nos países emergentes, principalmente os BRICs, o que resulta, inclusive, no aparecimento de um número cada vez maior de jogos legendados e até falados em português no mercado brasileiro de games.

Dessa forma, os exemplos acima ajudaram os alunos a compreenderem melhor a atividade que deveria ser desenvolvida. Para que os alunos pudessem aprofundar a interpretação teórica dos jogos, durante o trimestre, foram trabalhados alguns conceitos importantes tanto da geografia quanto da geopolítica, entre eles Heartland, Espaço Vital, território, territorialidade, Área Pivot, Estado Tampão, sendo que os mesmos foram utilizados na interpretação de diferentes conflitos ocorridos na velha e da nova ordem mundial. Em cada aula, buscou-se que os alunos articulassem tais conceitos com os materiais que estavam analisando, bem como a geopolítica do mundo contemporâneo. Para a construção destes conceitos, partimos do pressuposto apresentado por CAVALCANTI (2001, p.148): “é do confronto dessa dimensão do vivido com o concebido socialmente – os conceitos científicos – que se tem a possibilidade de reelaboração e maior compreensão do vivido, pela internalização consciente do concebido”.

O objetivo era que os alunos e alunas, a partir de suas experiências espaciais, construíssem estes conceitos, problematizando e interpretando situações cotidianas. O intuito era possibilitar aos alunos a compreensão de que a geopolítica está presente nas diferentes dimensões e escalas geográficas, e não apenas nos conflitos entre países.

No final do trimestre, os alunos apresentaram os resultados das análises feitas de duas formas. Primeiramente, a partir de seminários-debates, nos quais, com o auxílio de recursos audiovisuais discutiram o jogo / filme escolhidos, socializando as análises feitas com os

demais alunos. Em um segundo momento, entregaram uma análise escrita dos materiais, tendo como foco principal discutir a visão geopolítica difundida pelos mesmos.

No relato que se segue de um dos grupos de alunos e alunas, temos as percepções sobre as territorialidades representadas no jogo “*Call of Duty: Black Ops II*”.

Conclui-se que Call of Duty: Black Ops II é um jogo que aborda temas sobre a Guerra Fria, uma segunda Guerra Fria hipotética, e uma possível Terceira Guerra Mundial, também hipotética. Observa-se que, novamente, os Estados Unidos da América “salva o mundo” de um “terrorista” que tenta acabar com a sua soberania mundial. Observa-se também que, um único soldado americano é capaz de escolher o destino do terrorista sem levar um arranhão sequer e “salvar o mundo”. (Análise geopolítica feita por um grupo de alunos do 3º Ano B)

Na interpretação construída pelo grupo, é possível verificar como os mesmos vão compreendendo a visão estratégia de mundo difundido pelo jogo. A ideia de uma superpotência, capaz de derrotar todos os seus inimigos sem sofrer grandes consequências está no centro da dinâmica do jogo e permite que os alunos e alunas estabeleçam correlações com situações muito semelhantes com a dinâmica geopolítica contemporânea. A atuação do EUA como principal potência após o fim da Guerra Fria e todas as suas consequências para a dinâmica da ordem mundial puderam ser amplamente discutidos com as problematizações trazidas pelo grupo durante os seminários.

Outro exemplo de jogo escolhido pelos alunos foi “*Medal of Honor: Battlefield 3*” que abandona a temática de Guerra Fria e dá oportunidade ao jogador participar de conflitos armados mais recentes, como as missões que acontecem no Afeganistão e apresentam como protagonistas soldados de elite do exército dos EUA, como pode ser observado na imagem 1 produzida pelos alunos e alunas de um grupo do 3º ano G:



Imagem 1: É possível observar no mapa a movimentação das tropas americanas e dos terroristas pertencentes ao grupo talibã em Musa Qala, Afeganistão. É um território de intenso combate entre tropas americanas e o Talibã. O jogo se passa em vários lugares dentro do Afeganistão, e sempre tem-se disponível um mapa da região em que você está.

O jogo “*Medal of Honor BF3*” envolve a relação geopolítica acerca do entendimento dos elementos da natureza como parte estratégica do território para avançar nas missões do jogo, conforme é destacado na análise feita pelo grupo de alunos e alunas:

O jogo mostrou a visão estadunidense da guerra contra os “terroristas”, o desenvolvimento das armas e as técnicas de invasão. A realidade retratada faz com que entendamos as dificuldades dos soldados norte-americanos na invasão contra o Talibã, como por exemplo: relevo com dobramentos modernos e o clima. Armas usadas representaram a desigualdade no desenvolvimento armamentista entre as forças de cada lado. (Análise geopolítica feita por um grupo de alunos do 3º Ano G)

Neste relato, aparecem duas questões fundamentais para o entendimento da dinâmica da regionalização do espaço mundial contemporâneo. De um lado, o conhecimento territorial como elemento estratégico nas disputas geopolíticas, seja no Afeganistão, no Iraque, na Síria. Do outro, o papel da indústria armamentista no controle dos conflitos e de suas estratégias. Durante a apresentação do grupo, foi possível discutir sobre o tamanho desta indústria, seus interesses e representantes, estabelecendo, inclusive, relações com a realidade brasileira a partir da discussão sobre o papel desempenhado no Congresso Nacional pela indústria de armas no Brasil (a chamada “bancada da bala”).

Outro jogo escolhido pelos alunos foi o “League of Legends” (também conhecido por LoL). É um MOBA³ e tem como objetivo central atacar o Nexus (torres onde os jogadores devem atacar durante a partida). Os alunos e alunas tiveram o desafio de fazer uma análise do jogo a partir do contexto da Guerra Fria. A representação a seguir, produzida por um grupo de

³ Multiplayer online battle arena: jogo de estratégia em grupo no tempo real.

alunos e alunas do 3º ano E, apresenta os resultados da análise da relação entre o jogo e o contexto da Guerra Fria:

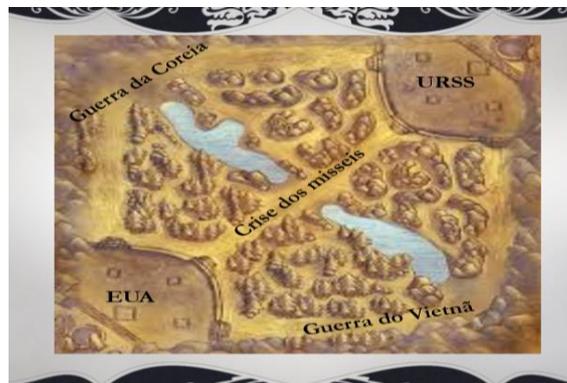


Imagem 2: Summoner's Rift é o principal mapa do jogo, composto por três linhas com quatro áreas denominadas Jungle (Floresta), onde se localizam os monstros neutros, e o Rio que divide o mapa entre Azul e Roxo. Neste exemplo o grupo de alunos fizeram uma correlação com 3 acontecimentos da Guerra Fria (Top lane- Guerra da Coreia; Mid lane- Crise dos mísseis; Bot lane- Guerra do Vietnã).

Na representação, é possível identificar uma hierarquia dos principais conflitos envolvendo as duas superpotências durante a Guerra Fria. Nas extremidades, temos os conflitos indiretos, como as guerras da Coreia e do Vietnã, no qual não houve o enfrentamento efetivo entre EUA e URSS. No centro, há a representação da crise dos mísseis, principal momento de confronto aberto entre as duas potências e que coloquei em evidência o risco de Guerra Nuclear representado pela Guerra Fria.

No relato apresentado pelo grupo, destacam-se mais algumas correlações do jogo com os contextos geopolíticos na Guerra Fria.

Levando em consideração que os jogadores profissionais (pró-players) em sua maioria afirmam que é melhor defender bem e se proteger, do que meramente atacar ou se arriscar, a Guerra Fria caracterizada pela bipolaridade ideológica em que representa uma área geográfica a ser dominada ou defendida estaria relacionada com o Nexus (estrutura principal), no sentido de égide. Como neste período de conflito ideológico entre o capitalismo e o socialismo (EUA x URSS) observamos mais um jogo de ideias do que um confronto efetivo das armas nucleares hipoteticamente desenvolvidas. Assim no LoL o confronto acontece, porém cada campeão segue uma ideologia própria e influenciada por uma espécie de governo (influência maior). Nos anos de bipolaridade, houve altos investimentos em armamento, contudo não se constatou este embate muito especulado. Relacionar esta característica investidora do período com o jogo seria o investimentos na Building (conjunto de itens) e nas Runas através de pontos adquiridos pelas partidas, ou seja, com o objetivo de sobreviver mais tempo que o adversário. (Análise geopolítica feita por um grupo de alunos do 3º Ano E)

Neste relato, é possível perceber um interessante processo de conceitualização desenvolvido pelos alunos e alunas que passam a nomear a realidade do jogo a partir dos conceitos e contextos construídos durante as aulas de Geografia. Trata-se, portanto, de um processo de ressignificação do cotidiano, que os leva a vivenciar a experiência do jogo a partir de outras perspectivas, estabelecendo relações com conteúdos que, em um primeiro momento parecem distante.

Foi dada também a opção para que os alunos e alunas construíssem a análise geopolítica a partir de filmes. Entre os escolhidos, destacou-se “*Capitão América: O Primeiro Vingador*” (filme estadunidense de 2011, baseado no personagem Capitão América, da Marvel Comics). A história se passa na época da 2ª Guerra Mundial em que um soldado do exército dos Estados Unidos, Steve Rogers, se torna cobaia de uma experiência científica que acaba por modificar sua forma física, tornando-o a principal arma do exército estadunidense na luta contra o exército de Adolf Hitler. A seguir temos o relato de um grupo de alunos e alunas acerca da análise geopolítica do filme:

A Geoestratégia de Capitão América se torna explícita no momento em que Steve analisa o mapa que o exército da Alemanha demarcou para atacar os Estados Unidos. Capitão América está na Alemanha para libertar alguns soldados, que irão se alinhar ao exército americano. Esses soldados são de vários países, por isso, entende-se a influência que os Estados Unidos têm nos outros países, a partir do momento que Steve chama-os para entrar na Guerra ao seu lado. (Análise geopolítica feita por um grupo de alunos do 3º Ano D)

Na apresentação do seminário, foi muito interessante perceber como a discussão da visão difundida a partir do filme fez com que os alunos e alunas estabelecessem inúmeras relações com outros filmes, compreendendo assim o papel da indústria cinematográfica, principalmente a dos EUA, como importante elemento estratégico na ordem mundial.

No decorrer da atividade, foi possível perceber também como o trabalho com games e filmes produz um efeito de intertextualidade, principalmente com livros e histórias de quadrinhos, fonte de inspiração para muitos destes jogos e games. Neste processo, inúmeras propostas de continuidades da proposta de análise foram trazidas pelos discentes, demonstrando assim as potencialidades da mediação pedagógica proposta para o ensino de Geografia.

Considerações Finais

A partir desta experiência construída, foi possível verificar uma mudança da relação dos alunos e alunas com as temáticas de geopolítica no ensino de Geografia. Neste processo, os discentes passaram a compreender as diferentes dimensões escalares das estratégias geopolíticas, entendendo, inclusive, o papel dos games e filmes na difusão de certa visão geoestratégia de mundo. Com isso, é possível perceber um processo de construção do raciocínio geográfico que pressupõe uma mudança de olhar a partir da vida cotidiana e que se dá também na apropriação que os alunos e alunas fazem dos conceitos fundamentais da geografia, como território, região, espaço, para nomear diferentes fenômenos. Tais conceitos estão expressos tanto nos relatos escritos, quanto nas apresentações orais realizadas.

Nos trabalhos apresentados foram levantadas as representações cartográficas dos jogos e filmes direcionados para um olhar espacial dentro de uma escala de análise mundial (a Guerra Fria e Guerra no Afeganistão). Esses resultados foram satisfatórios à medida que os alunos participaram mais das aulas e começaram a perceber que os conceitos trabalhados em sala de aula podem ter uma abordagem que não se restringe ao livro didático apenas. Em outras palavras, é de grande importância proporcionar situações de aprendizagem que possa valorizar as referências dos alunos quanto ao uso dos games e filmes.

Em nossa perspectiva, o desenvolvimento do projeto possibilitou aos alunos e alunas pensar a geografia a partir de diferentes linguagens, presentes no cotidiano de muitos deles, mas alvo de pouca reflexão geográfica até o presente momento. Com isso, atingimos uma dos objetivos que pensamos ser central na disputa pelo currículo (ARROYO, 2011) no ensino de geografia na escola pública: estimular as capacidades de reflexão e criação de cada sujeito. Tal constatação é uma das razões pelas quais continuamos a lutar em defesa da escola pública e por um ensino de geografia cada vez mais significativo para alunos e professores.

Referências bibliográficas

ARBEX JR, J. *Showrnlismo: a notícia como espetáculo*. São Paulo: Casa Amarela, 2001.

ARROYO, M. *Currículo, território em disputa*. Petrópolis: Vozes, 2011.

CLAVAL, T. *Terra dos Homens*. São Paulo: Contexto, 2010.

CASTROGIOVANNI, A (Org). *Ensino de Geografia: práticas e textualizações no cotidiano*. Porto Alegre: Mediação, 2009.



CAVALCANTI, L. de S. *Geografia, Escola e construção do conhecimento*. Campinas: Papyrus, 2001.

LACOSTE, Y. *A geografia, isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra*. 3ª edição. Campinas: Papyrus, 1993.

