



DESCOBRINDO SÃO PAULO

INICIAR



Daniele Cristina da Costa

9792074

INTRODUÇÃO

Os jogos têm características importantes que fazem com que sejam produtos culturais muito apreciados. Três delas são o poder de entreter aqueles que participam deles, seja como jogadores ou observadores, a exigência de raciocínio lógico para a resolução dos problemas e o protagonismo que os jogadores assumem (MACEDO, 2013), podendo ser uma ferramenta estimulante e eficaz para o trabalho em sala de aula.

Para tanto, é necessário que professores e professoras conheçam os jogos que já estão disponíveis no mercado e os que fazem parte da cultura de sua sociedade e de outras para que tragam para as aulas, surgiram para seus educandos e para que adaptem os jogos antigos ou criem novos de acordo com os objetivos pedagógicos que pretendem alcançar.

Para o contexto deste trabalho é importante destacar que no universo dos games encontramos muitos que são baseados em fatos históricos e que usam conhecimentos geográficos para desenvolver suas propostas. Contudo, não são todos que visam o aprendizado dos conceitos que estão por trás dessas ciências fazendo com que elas apareçam como pano de fundo para curiosidades e conhecimentos gerais. De toda forma, a emoção que os jogos evocam fazem com que públicos de todas as idades aprendam e/ou aprofundem diversos saberes de forma lúdica e prazerosa, assim como compartilhem experiências conjuntas.

Sabendo disso, os jogos no contexto escolar funcionam tanto para aprender e fixar conceitos quanto podem promover situações que demandem sociabilidade com a equipe ou com o oponente. Mas para que seja uma ferramenta de ensino e aprendizagem, professores e professoras precisam ter objetivos claros e devem focar em desenvolvê-los sem deixar com que os jogos sejam utilizados a pretexto ou que tenham um fim neles mesmos, mas que sejam significativos, intencionais e divertidos.

JUSTIFICATIVA

A proposta do jogo ***Descobrimdo São Paulo*** foi pensada a partir de três pontos chaves: o interesse das crianças em jogos virtuais, o uso das tecnologias digitais no contexto da sala de aula e os tempos atuais de pandemia, nos quais estamos reclusos e buscando novas estratégias de trabalho.

Quanto ao interesse das crianças, deve-se considerar que muitas delas têm tido cada vez mais contato com celulares, tablets e computadores, e isso pode ser tanto positivo quanto perigoso, uma vez que estão expostas a diversos estímulos visuais e auditivos, que fogem da realidade de uma infância saudável, assim como ficam mais suscetíveis a serem alvos de crimes. De toda forma, esses aparelhos fazem parte do cotidiano e estilo de vida de muitas famílias e essas questões devem ser observadas para que os jogos pedagógicos virtuais sejam de fato uma ferramenta de aprendizado relevante e segura.

Sobre o uso de dispositivos digitais no contexto escolar, podemos destacar as mudanças dinâmicas e constantes das sociedades, que se valem dos benefícios e da praticidade dessas novas tecnologias. Nos cabe pensar que se as práticas mudam e abrem espaço para novos instrumentos, porque a escola não acompanha esse ritmo? Para responder a questão é necessário considerar fatores como a alfabetização digital de professores e educandos, e a garantia de acesso às ferramentas e subsídios adequados (hardware, software, internet). Embora seja um assunto importante para ser tratado, este trabalho não visa aprofundar a discussão, mas abri-la à reflexão.

O foco aqui é apresentar uma proposta básica, de fácil elaboração e de simples jogabilidade, que leve em conta o contexto de isolamento social em que professores e estudantes tenham acesso à internet em computadores ou tablets; que considere a praticidade das mídias digitais, seu apelo ao entretenimento e à diversão; que possibilite o aprendizado do que pretende ensinar, e que preze pela segurança das crianças.

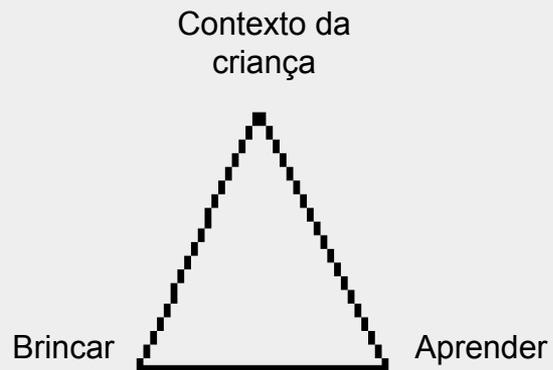
Quanto ao aprendizado, precisamos destacar que os jogos no contexto escolar devem ser ferramentas para ampliar e aprofundar conhecimentos enquanto as crianças brincam, pois “o brincar e o estudar podem estar juntos, porque enquanto a criança brinca ela aprende um monte de coisas” (KISHIMOTO, 2016). E juntamente com o brincar, na proposta apresentada aqui, abordamos conceitos geográficos e fatos históricos a partir daquilo que é significativo para os estudantes, a sua realidade:

o cotidiano se modifica e se torna um elemento importante para conhecer o espaço vivido, uma vez que faz parte da vivência do homem. Não o cotidiano repetitivo, mas o que se transforma pela prática social, pela necessidade de o homem estabelecer relações com o outro. O cotidiano, então, passa a ser explorado como forma de objetivar novos produtos que são condicionantes para a mudança do espaço. É nesse cotidiano que os alunos vivem. (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, p.254)

O estudo desse cotidiano a partir de um jogo acontece pelas conexões que serão feitas por questionamentos orientadores como “por que as coisas estão onde estão?”. Essa pergunta, por exemplo, conduz à reflexão sobre as relações do homem com o meio sendo

possível observar e analisar as marcas expressas na paisagem, que modificam o conteúdo dos objetos e que se transformam em determinado momento histórico. Nessa perspectiva, estudar o espaço geográfico é repensar o contexto no qual ele está inserido e, ao mesmo tempo, a história que dá vida e organiza o espaço socialmente produzido. (CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, p.255)

A proposta que trazemos então, trabalha da seguinte forma:



Contexto da criança	Realidade social e cultural em que vive	Estudo sobre a cidade de São Paulo
Brincar	Jogos e brincadeiras adequados à idade e interesse da criança	Jogo virtual de comandos simples
Aprender	Objetivo final de aprendizado	Aprender conceitos de geografia pela resolução de problemas

O JOGO

O ***Descobrimdo São Paulo*** é baseado no jogo dos anos 80 *Where in the world is Carmen Sandiego?*. Essa personagem é enigmática por ser uma anti-heroína, que começou sua história como detetive e acabou se tornando a super ladra mais difícil de se encontrar e capturar.

O objetivo do console, além do entretenimento, era ensinar alguns aspectos da Geografia, uma vez que Carmen viaja por todo mundo explorando novos lugares e se escondendo. Para encontrá-la, o jogador assumia o papel de detetive saindo em busca de pistas, que abordam questões geográficas, sociais, econômicas e de lógica dentro do contexto da história do jogo.



Em 2019, a personagem voltou às mídias em uma série da Netflix e em dois jogos, um de tabuleiro e outro virtual que tem a mesma proposta dos anos 80, mas com uma nova arte, nova história e com o apoio do Google Earth. Uma versão curta e interativa pode ser gratuitamente acessada pelo link g.co/carmensandiego, que irá direcionar o internauta ao jogo *Onde no Google Earth está Carmen Sandiego*, possibilitando a visualização do globo terrestre, das imagens de satélite em alta definição, permitindo interação com a Terra, mapas e lugares, abordando diversas características dos países por onde a personagem passou e simulando de forma lúdica e atrativa uma experiência de imersão. É uma aventura pelo mundo sem sair de casa.



Apesar das possibilidades de interação que o Google Earth fornece, exploração em diferentes visões (oblíqua e vertical), da representação do globo e dos países, das informações geográficas e geopolíticas, o jogo da Carmen pode servir apenas para entretenimento e limitar a Geografia em curiosidades e/ou conhecimentos gerais. É uma sugestão bem interessante que pode ser trabalhada nas aulas à distância, mas a partir de um plano e objetivo. Por isso, a proposta do **Descobrimdo São Paulo** visa a resolução de problemas a partir dos conceitos da geografia para contribuir com o desenvolvimento do raciocínio geográfico.

SISTEMA OPERACIONAL: A proposta apresentada neste trabalho não conta, com o aporte tecnológico de um jogo virtual profissional, uma vez que se articula com funcionalidades básicas por ser desenvolvido na plataforma Apresentações Google, podendo ser feito também no Power Point Office, que permite incluir mais opções de interação.

A dinâmica do ***Descobrimdo São Paulo*** é montada com os recursos disponíveis na opção **Inserir** ao topo da barra de ferramentas do Apresentações Google. Para este protótipo foram utilizados Imagens, Vídeos, Formas, Animação e Links, sendo estes dois últimos os principais para a movimentação dos elementos inseridos nos slides ou para as transições entres eles.

ESTILO DE ARTE: Os primeiros videogames foram lançados no anos 70, naquela época as tecnologias de arte digital não eram tão avançadas como as que temos hoje, e as imagens de muitos jogos até meados dos anos 90 eram feitas com os pixels bem aparentes, diferentemente das imagens vetorizadas, que são limpas e curvilíneas. Contudo, esse modelo em pixels, por evocar um sentimento de nostalgia e fazer parte da história dos games, acabou se tornando um estilo de arte digital tão prestigiado quanto as animações 2D e 3D, e passou a ser conhecido então por Pixel Art.

A pixel art não apenas encanta as crianças e jovens dos anos 80 e 90, como também tem ganhado a atenção e o interesse das crianças do século XXI. Um exemplo é o jogo Minecraft, que simula um mundo em pixels.



O Minecraft é um dos jogos mais vendidos e consumidos ao redor do mundo, oferece também propostas educacionais e garante bastante diversão: minecraft.net

Para montar as artes de primeiro plano do ***Descobrindo São Paulo*** foi utilizado o site **pixilart.com**, que oferece diversas ferramentas para a criação de desenhos pixelizados, permite baixar a imagem em formatos e tamanhos diferentes e seu uso é gratuito e seguro, sendo uma opção prática para a elaboração de arte digital.



Já as imagens de fundo foram retiradas do banco de imagens do Google, mas podem ser feitas no Pixilart também.

PARA QUEM: O público alvo são as crianças do 2ºano do Ensino Fundamental, por serem cognitivamente maduras para apreender as propostas do jogo, por já terem algum nível de leitura e por terem também facilidade no manejo de tecnologias digitais.

PARA QUÊ: Com esse jogo, pretende-se ensinar os conceitos de paisagem e lugar; trabalhar com os princípios de localização, extensão, distribuição, conexão e analogia e desenvolver habilidades apresentadas no Currículo da Cidade de São Paulo:

(EF02G01) Reconhecer os vínculos afetivos que construímos nos espaços de vivência, tais como a escola, o bairro, a rua, a cidade, entre outros, pensando nas semelhanças e diferenças dos usos desses espaços.

(EF02G02) Conhecer a história das migrações no bairro ou comunidade em que vive, registrando por meio de desenhos, tabelas e gráficos simples.

(EF02G03) Comparar costumes e tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou na comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças (étnico-racial, religiosas, culturais, físicas etc.).

(EF02G04) Conhecer outros bairros da Cidade de São Paulo, por meio de mapas e ilustrações.

(EF02G07) Identificar as diferenças e as semelhanças nas paisagens dos lugares de vivência, representando, por meio de desenhos.

(EF02G09) Aplicar, de forma lúdica, princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora etc.).

(EF02G12) Reconhecer as características das paisagens no ambiente em que vive, identificando a ação humana na preservação e degradação das paisagens naturais.

(EF02G15) Relacionar o dia e a noite a diferentes tipos de atividades sociais (horário escolar, comercial, sono, brincar, estudar em casa etc.).

(EF02G16) Identificar os recursos da natureza (madeira, areia, argila, brita etc.) na construção e na produção da moradia, das ruas, dos edifícios institucionais etc.

A HISTÓRIA: O Sr. Olvidar é um empresário muito ambicioso que pretende construir novos empreendimentos em São Paulo, o problema é que ele quer usar os espaços de lugares históricos e para isso ele tenta convencer as pessoas que de a História não tem valor, que os prédios já estão antigos demais e precisam ser substituídos por algo melhor e que renda mais lucro. Além da tentativa de apagar a memória e identidade de São Paulo, o Sr. Olvidar não se importa com os perigos de permitir construções sem conhecer as situações geográficas dos lugares que quer explorar. Sua principal adversária é a professora Sofia, que sempre acaba com os planos do empresário por meio do conhecimento que compartilha com os envolvidos em cada caso, sejam civis, políticos etc. Contudo, o Sr. Olvidar está cada vez mais ágil e esperto, pois passou a se esconder da professora para executar planos secretos de destruição da cidade. Para essa nova missão, a professora não vai conseguir impedi-lo sozinha, ela precisará da ajuda do(a) maior detetive do Brasil: a criança que está jogando.

COMO JOGAR: O jogo conta com 7 pontos de referência pelos quais as crianças irão passar:

1. Viaduto Santa Ifigênia
2. Mosteiro de São Bento
3. Ladeira Porto Geral
4. Pateo do Collegio
5. Igreja da Ordem Terceira do Carmo
6. Praça da Sé
7. Praça da Liberdade e Igreja Santa Cruz das Almas dos Enforcados

Cada lugar terá informações sobre sua história e situação geográfica, seja para a contextualização ou para a resolução do problema que será proposto e terão também pistas para o próximo ponto que as crianças devem seguir. Neste trabalho serão apresentadas as perguntas e propostas de atividade para cada lugar, porém, por questão de praticidade, o jogo será simulado apenas com um lugar.

Para facilitar tanto na elaboração quanto para jogar, a sugestão de rota proposta aqui segue um fluxo contínuo começando do Viaduto Santa Ifigênia e terminando na Praça da Liberdade. Se o professor ou professora quiser explorar mais as opções interativas do Apresentações Google, pode deixar o jogo um pouco mais complexo, mas para isso precisará de bastante atenção para montar as sequências dos slides. O lugar escolhido para esta simulação foi a **Ladeira Porto Geral (+ Rio Tamandateí)**. Cada ponto aparecerá no mapa inicial sinalizado por ícones que indicam a situação do jogador:



CONCLUÍDO



BLOQUEADO



EM PROCESSO



BÔNUS

- ❖ **CONCLUÍDO:** fase finalizada. (nesta apresentação está fechada)
- ❖ **BLOQUEADO:** a fase será aberta quando a anterior for concluída.
- ❖ **EM PROCESSO:** a fase em que o jogador está.
- ❖ **BÔNUS:** não é uma fase, mas apresenta dados importantes para a compreensão de alguma etapa do jogo.

VIADUTO SANTA IFIGÊNIA

Problema: Transformar o viaduto em uma avenida para a circulação de grandes automóveis

Perguntas: Qual o uso e função do Viaduto hoje?

Enfoque histórico: Quando e porque foi construído; segregação social e racial entre os moradores do bairro Santa Ifigênia e a elite.

Proposta de atividade: Caminhar pelo Google Maps de uma igreja para a outra, entrar nelas, observar sua arquitetura e localização e caminhar até o viaduto e também observar os dois lados. Responder um quiz sobre essas observações.

Pista: Ele disse que queria ouvir o canto gregoriano para saber se era arte mesmo; Ele disse que iria convencer os monges a morarem em outro lugar; Ele disse que seria generoso dessa vez e compraria um pão artesanal do mosteiro.

VIADUTO SANTA IFIGÊNIA

Sugestão de imagem:



Ponte de Santa Ifigênia, 1827, Debret.

MOSTEIRO DE SÃO BENTO

Problema: Realocar a igreja e demolir o prédio para a expansão da avenida do viaduto.

Perguntas: Onde está localizado? O que o Mosteiro significa para a cidade?; Qual sua função e uso?

Enfoque histórico: Quando foi construído, porque e para quem.

Proposta de atividade: Entrar no Mosteiro, observar os detalhes e responder as perguntas sobre sua arquitetura.

Pista: Ele disse que procura por investidores e que iria convencer vários comerciantes; Ele disse que já estava bem perto de onde precisava ir; Eu o vi descendo a ladeira.

LADEIRA PORTO GERAL

Problema: Fechar a parte superior do canal do rio Tamanduatef e construir prédios comerciais por cima.

Perguntas: Qual a função do rio hoje?; Quais os problemas de escondê-lo?; Quais os perigos de fazer grandes modificações considerando a cidade como é hoje?

Enfoque histórico: como era a região antigamente e qual a função da ladeira, para onde ela ia.

Proposta de atividade: Um quiz problematizando a proposta do Sr. Olvidar e sobre a história da ladeira e do rio.

Pista: Eu o vi subindo a ladeira e seguindo à esquerda pela Rua Boa Vista; Ele disse que iria dar uma nova origem para a cidade.

PATEO DO COLLEGIO

Problema: Demolir para construir um prédio comercial com um mirante no topo.

Perguntas: Onde está localizado? Qual sua importância? Como é utilizado hoje?

Enfoque histórico: tratar da começo da história de São Paulo; da posição estratégica próxima ao rio, mas em lugar seguro; da catequização dos indígenas pelos jesuítas.

Proposta de atividade: Procurar dentro do Museu uma imagem que mostre como era a região e vestígios do material do qual o prédio é feito.

Pista: Um padre avisa a professora Sofia e o/a detetive que um outro padre amigo da Ordem do Carmo ligou dizendo que tem um homem lá querendo conversar sobre a demolição da igreja. Disse que em breve o Pateo também seria modificado, mas isso não é verdade!

IGREJA DA ORDEM TERCEIRA DO CARMO

Problema: Demolir o prédio para construir um hotel.

Perguntas: Qual a importância dessa igreja para a história da cidade?; Quem a frequentava e quem a utiliza hoje?; Onde está localizada? Quais os problemas de se construir um empreendimento como o Sr. Olvidar quer?

Enfoque histórico: constantes transformações do prédio da Ordem do Carmo

Proposta de atividade: Montar três quebra - cabeças com imagens distintas da igreja para verificar suas transformações e a mudança da paisagem ao redor.

Pista: Acredito que esse homem não conseguiu muito apoio com os comerciantes e está tentando se apropriar dos terrenos por outros meios: intimidando as igrejas históricas! A igreja mais próxima está na Praça da Sé. Corram! Vocês estão perto!

IGREJA DA ORDEM TERCEIRA DO CARMO

Sugestão de imagens:



Convento do Carmo, 1827, Debret.



José Wash Rodrigues - Várzea do Carmo e
Rio Tamanduateí, 1858, Acervo do
Museu Paulista da USP

PRAÇA DA SÉ

Problema: Planificar toda a praça, tirando as árvores, os monumentos, o chafariz e cercando para reduzir a circulação de pessoas.

Perguntas: Qual a importância da Praça da Sé para São Paulo?; Quais os problemas de se planificar a praça (econômico, social, urbanístico, histórico)?.

Enfoque histórico: O que é o Marco Zero; Quando foi feita a Catedral e para quem; Quem frequentava a praça e qual sua função e uso hoje.

Proposta de atividade: Entrar na Catedral para observar os detalhes; responder ao quiz.

Pistas: Ele disse que iria almoçar yakisoba durante uma grande festa; Ele disse que vai fazer sociedade com empreendedores japoneses.

PRAÇA DA LIBERDADE E IGREJA SANTA CRUZ DAS ALMAS DOS ENFORCADOS

Problema: Demolir a igreja por ser pequena e modificar a paisagem por ser sempre igual.

Perguntas: Qual a importância dessa igreja para a história do bairro?; O que o bairro da Liberdade representa hoje?

Enfoque histórico: Sobre a Liberdade antiga que abrigava italianos, negros e demais imigrantes; local de referência para a pena de morte (enforcamento) e transformação em um bairro majoritariamente asiático.

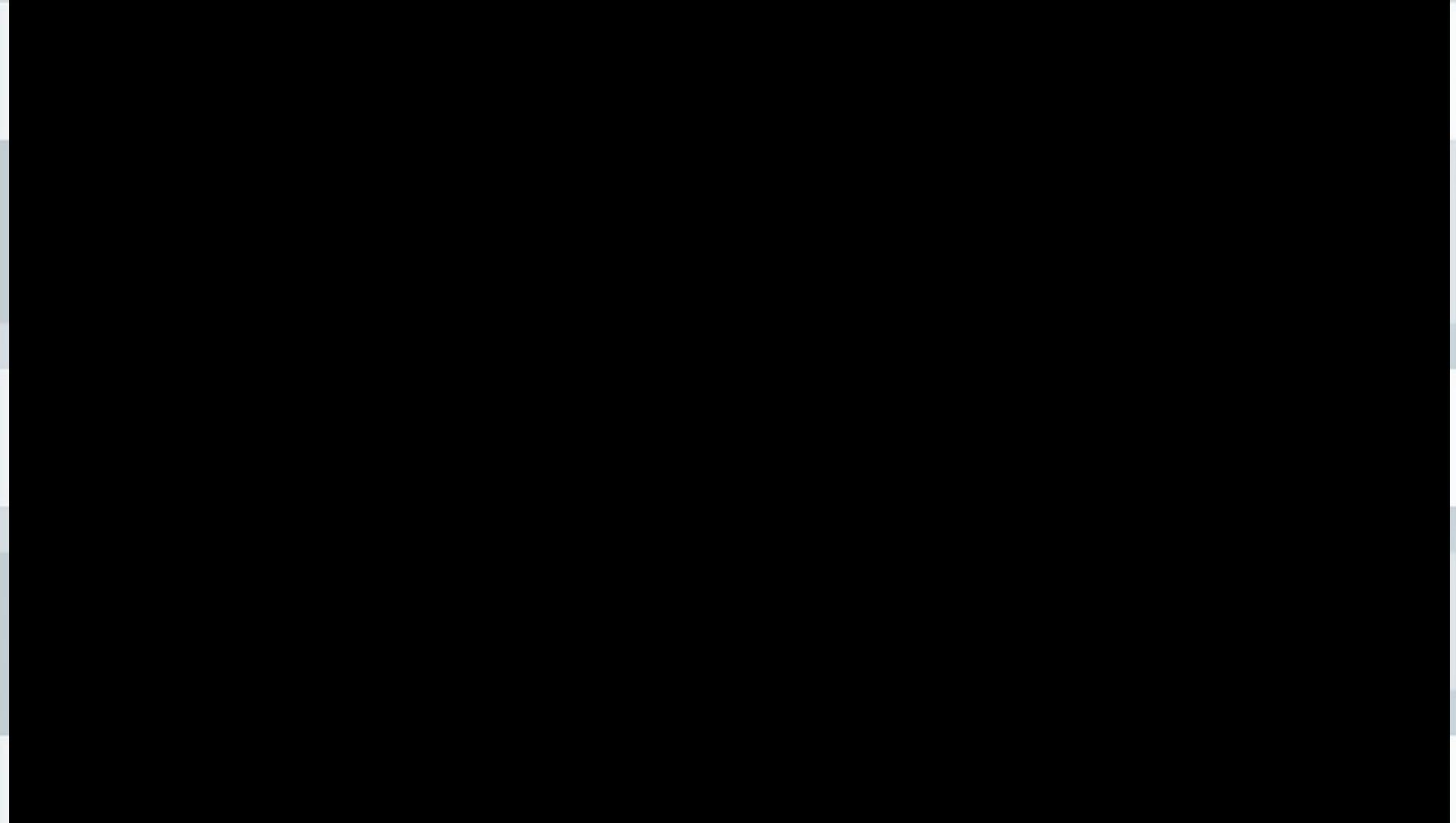
Proposta de atividade: análise da paisagem em momentos diferentes: dia, noite, fim de semana, dias festivos, procurar uma imagem antiga daquele lugar dentro da igreja.

Desfecho: É Ano Novo Chinês, e o Sr. Olvidar aproveita a festa para conversar com os donos das lojas. A professora Sofia e o/a detetive estão disfarçados com roupas típicas e encontram o empresário saindo de um restaurante. Ele é pego e precisa entregar seus planos para as autoridades.



DESCOBRINDO SÃO PAULO

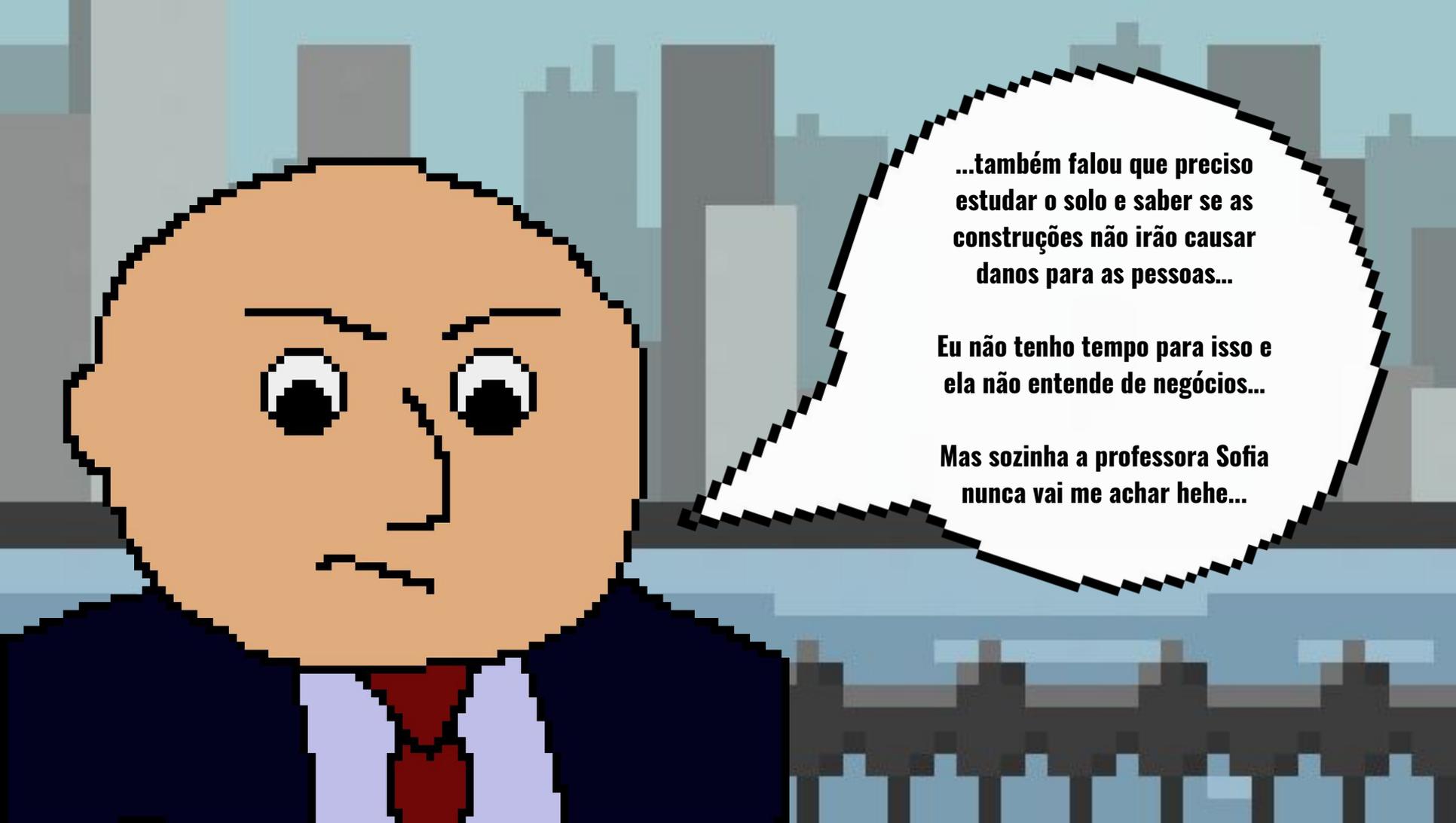
INICIAR





**Eu vou conquistar toda
a cidade para construir grandes
empreendimentos no lugar dos
prédios antigos e sem valor!**

**Meu problema é aquela
professora...
Ela fala que não posso apagar a
História...**



...também falou que preciso estudar o solo e saber se as construções não irão causar danos para as pessoas...

Eu não tenho tempo para isso e ela não entende de negócios...

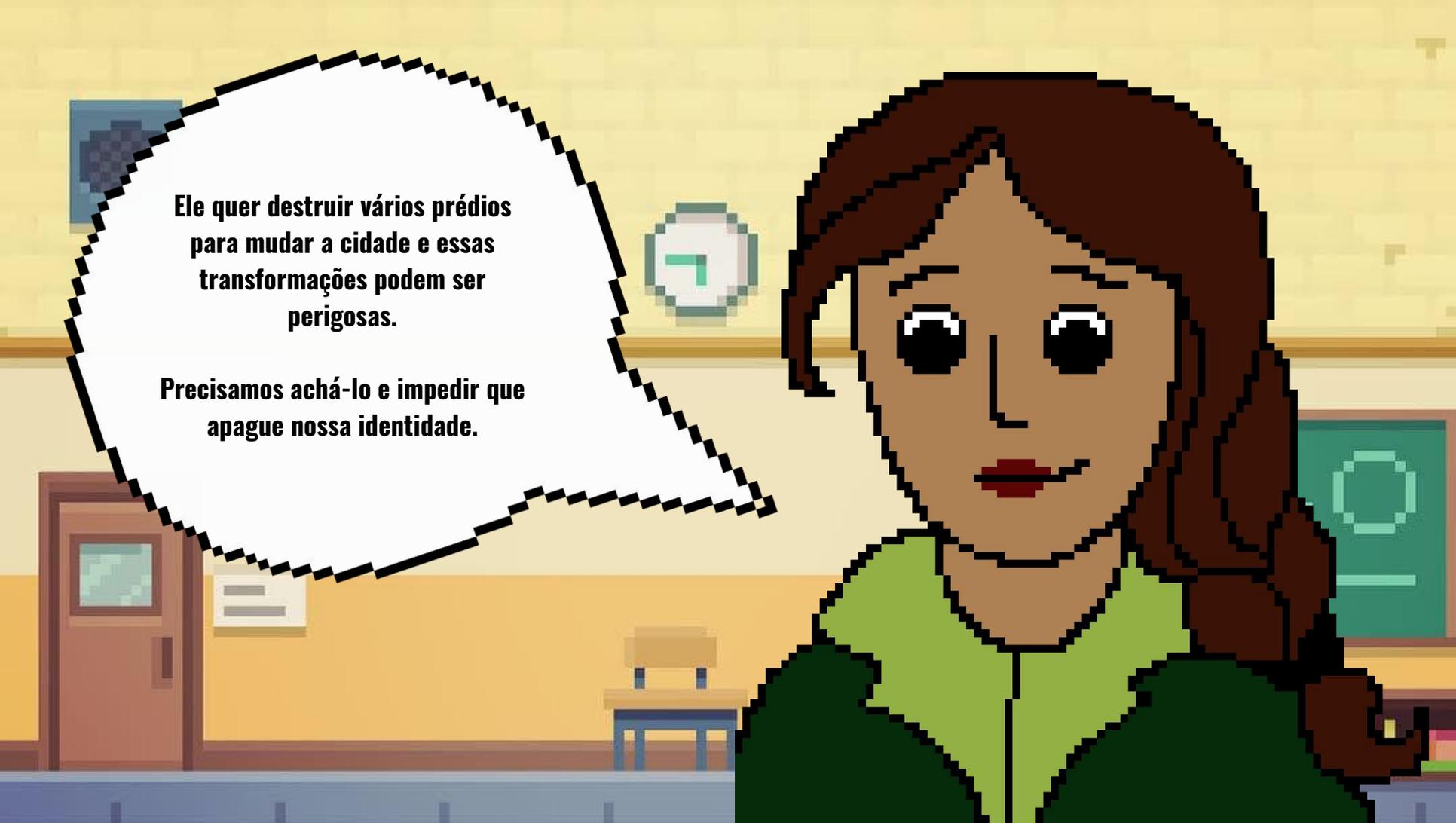
Mas sozinha a professora Sofia nunca vai me achar hehe...

DESCOBRINDO SÃO PAULO

**Olá detetive,
eu sou a professora Sofia!**

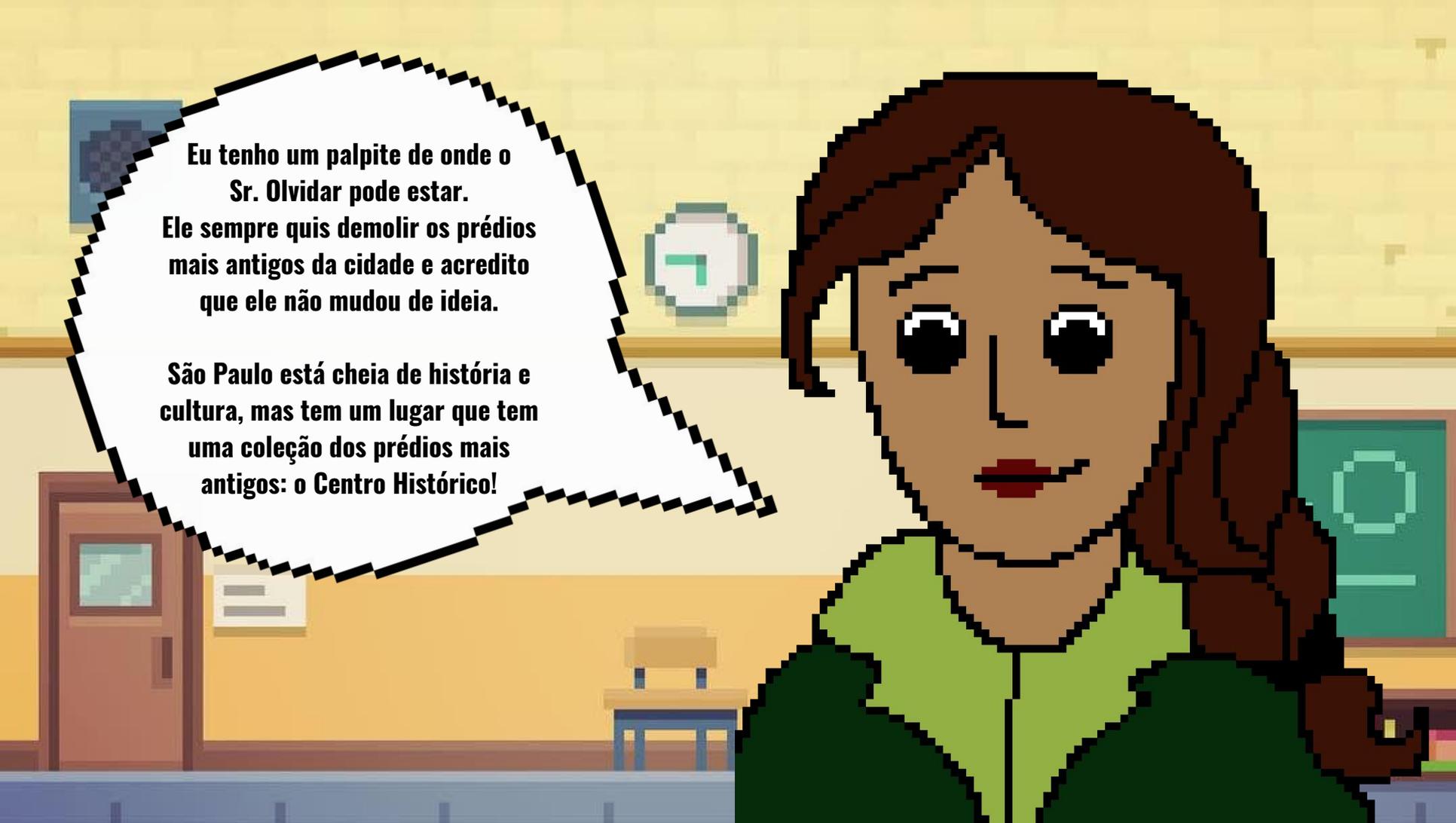
**É um prazer te conhecer e
saber que vamos trabalhar
juntos para salvar São Paulo
dos planos do Sr. Olvidar.**



A pixel art illustration of a woman with brown hair in a braid, wearing a green top, standing in a classroom. A large white speech bubble with a black dashed border is positioned to her left. The background shows a classroom with a yellow wall, a clock, a door, a desk, and a chalkboard.

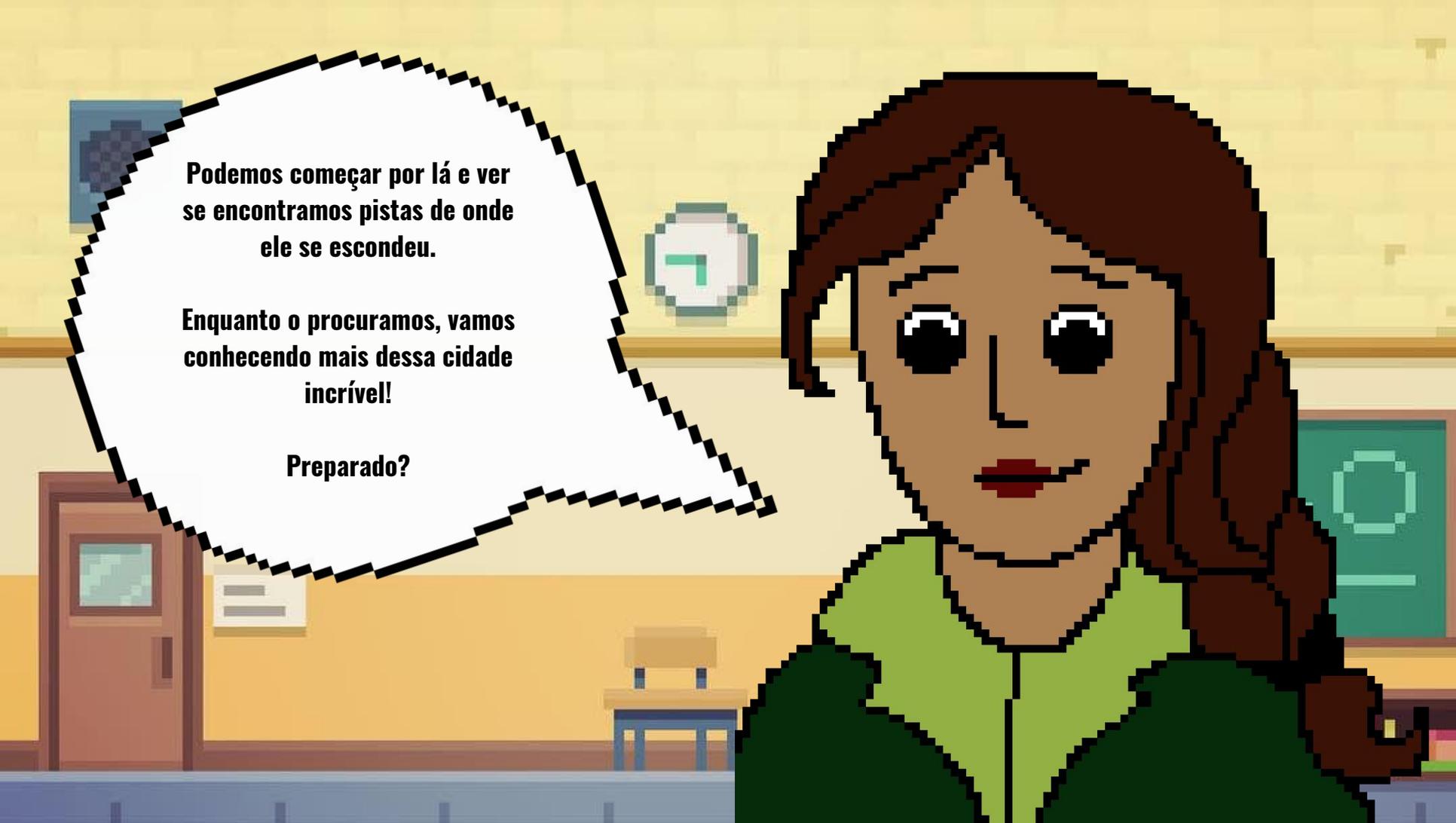
**Ele quer destruir vários prédios
para mudar a cidade e essas
transformações podem ser
perigosas.**

**Precisamos achá-lo e impedir que
apague nossa identidade.**



Eu tenho um palpite de onde o Sr. Olvidar pode estar. Ele sempre quis demolir os prédios mais antigos da cidade e acredito que ele não mudou de ideia.

São Paulo está cheia de história e cultura, mas tem um lugar que tem uma coleção dos prédios mais antigos: o Centro Histórico!

A pixel art illustration of a woman with brown hair in a braid, wearing a green top, standing in a classroom. A large white speech bubble with a black dashed border is positioned to her left. The background shows a classroom with a door, a clock, a chalkboard, and a desk.

**Podemos começar por lá e ver
se encontramos pistas de onde
ele se escondeu.**

**Enquanto o procuramos, vamos
conhecendo mais dessa cidade
incrível!**

Preparado?



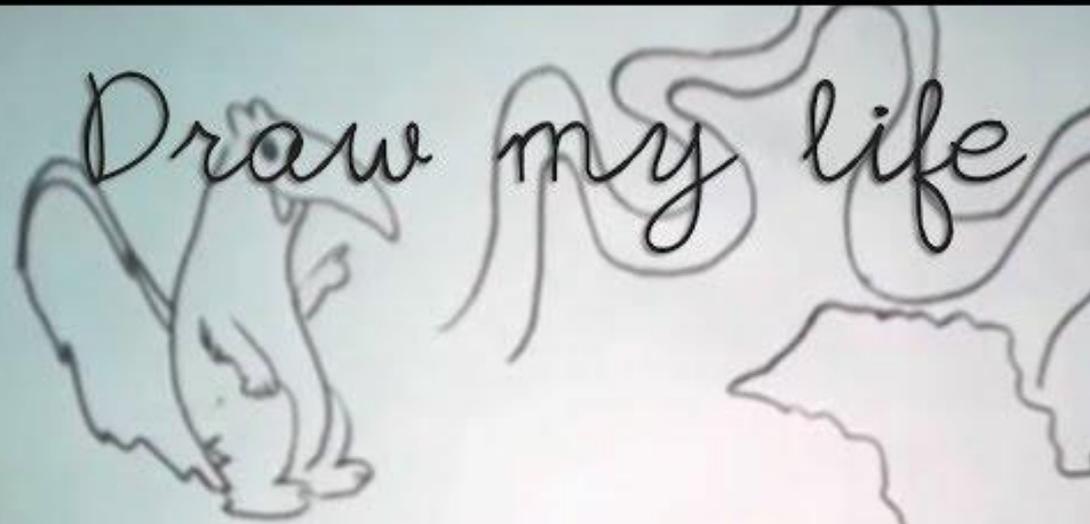
CENTRO
HISTÓRICO



MUSEUS



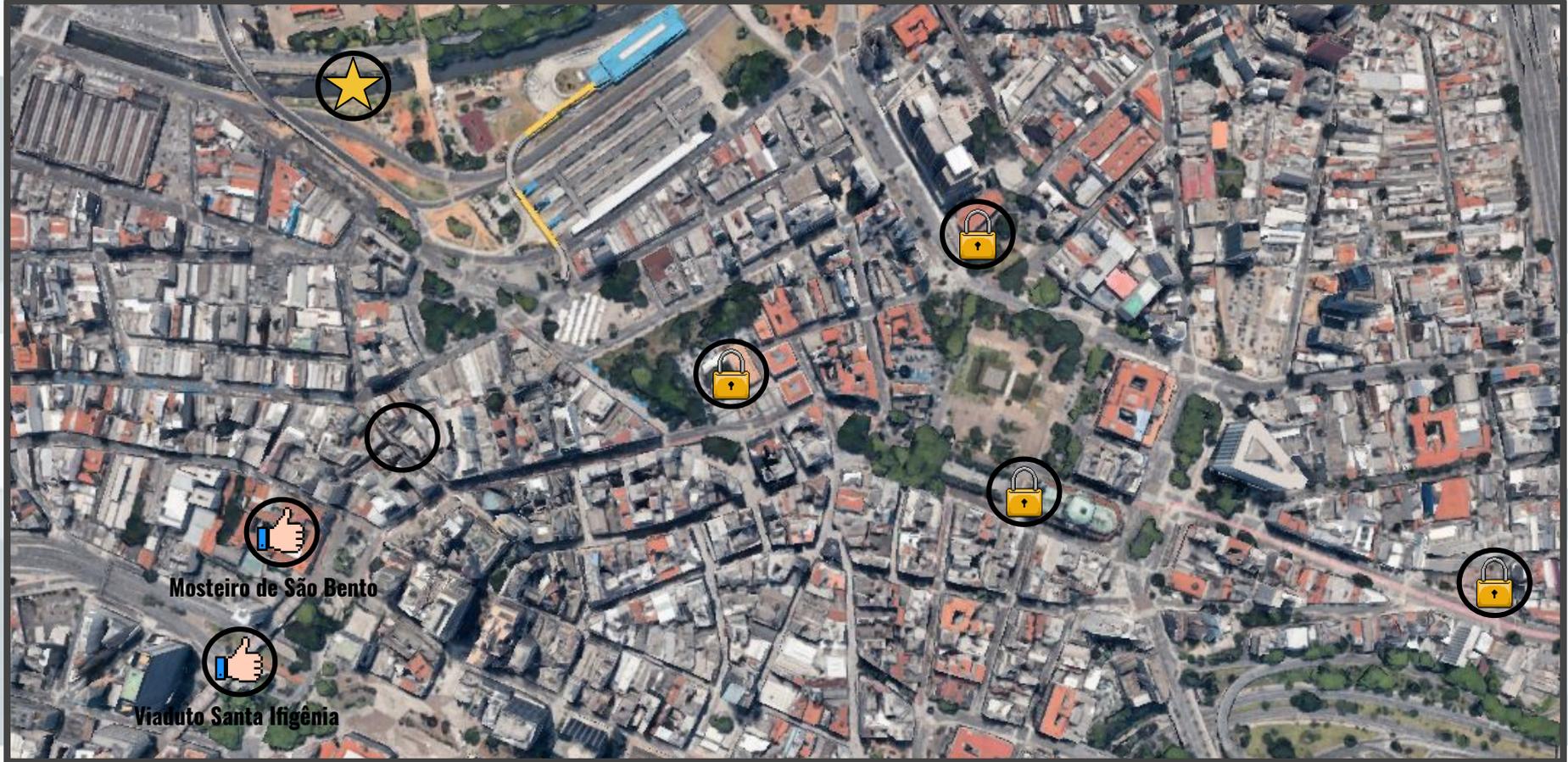
NATUREZA



Draw my life

Rio Tamanduatei





Mosteiro de São Bento



Viaduto Santa Ifigênia





Estamos na
Rua 25 de Março, e
aquela outra em que
as pessoas vêm
descendo é a
Ladeira Porto Geral



SAIBA
MAIS

Essa região sempre
foi conhecida pelo
comércio. E tanto no
passado como agora,
a ladeira é um
caminho importante.



A Ladeira Porto Geral terminava próximo ao Rio Tamanduateí, que então passava onde hoje corre a Rua 25 de Março. A referida ladeira foi também conhecida por “Caminho que vai para o Tamanduateí” (1870), por constituir um dos principais acessos para aquele rio.

No ponto final da Ladeira do Porto Geral, estava o local onde era costume atracarem antigamente as canoas, vindas da Fazenda de São Caetano, pertencente ao Convento de São Bento, e de outros lugares próximos à Capital embarcações que traziam cereais, frutas, cana-de-açúcar, hortaliças, peixes, entre outros, para consumo e comércio da cidade.

VOCÊ CONHECE ESSE LUGAR EM SÃO PAULO?





O Rio Tamanduateí era enorme e dava sete voltas passando por vários pontos de São Paulo e em outras cidades também. Era um canal de comércio, de lazer, de cuidados domésticos como lavar roupa e de beleza para a região.

Hoje o rio não está tão perto da Ladeira, não tem mais curvas nem vida. Virou um rio reto e sujo.

No passado, em épocas de chuva o rio transbordava, e isso é normal. Mas mesmo com as transformações em seu curso e na cidade ao redor, em épocas de chuva o rio enche causando desastres.



Aqui sempre tem muita gente, vamos conversar com algumas pessoas para encontrarmos pistas!



Dona Maria, cliente: Hoje eu vi um senhor careca e de terno azul! Ele estava indo em direção ao Rio Tamanduateí. Disse que tinha novos planos para aquele lugar e que em breve não haveria rio nenhum para ser visto!



Robson, vendedor: Um empresário falou com meu patrão para comprar a loja dele. O homem disse que quer construir um grande empreendimento e que vai convencer os governantes a enterrarem o rio!

O Sr. Olvidar quer tampar o canal do Rio Tamandateí e construir prédios comerciais em cima. Por que essa proposta é perigosa?



Em dias de chuva o rio pode romper a estrutura desses novos prédios e causar desabamento.



A localização não é adequada para essas construções por estar entre avenidas e em cima do rio.



Fechar o rio, que está poluído, pode fazer com que produza gases perigosos.



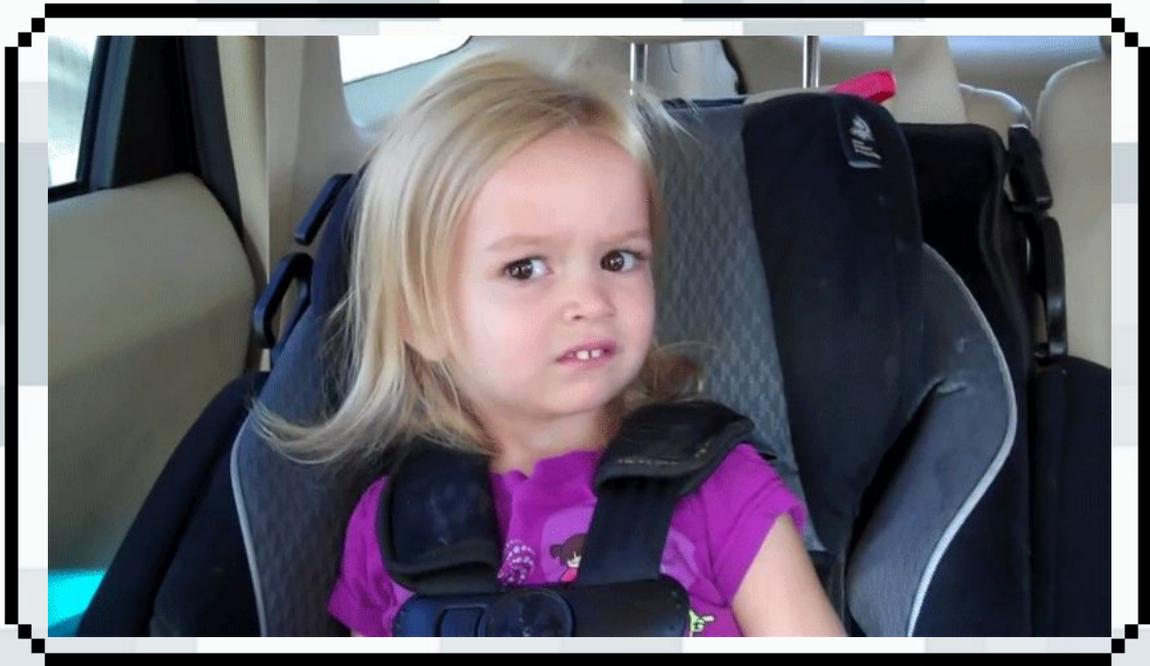
Muito dinheiro seria gasto.



Todas as opções anteriores.



A proposta não é perigosa.



**Com certeza isso é um grande problema! Mas não é o único.
Tente novamente!**





Não foi dessa vez! Uma obra sem planejamento pode ser muito perigosa e trazer diversos problemas para as pessoas.





PARABÉNS!!

Você aprendeu que fazer uma obra sem planejamento pode trazer muitos riscos!



Sr. Juracir, feirante no Mercado Municipal: Esse homem passou por aqui sim! Estava tentando convencer os donos das lojas a venderem seus negócios para ele, mas ninguém aceitou. Acharam a proposta perigosa! Ele disse que iria dar um novo começo para São Paulo!



Kimmy, vendedora: Eu vi esse senhor do qual vocês estão falando! Ele estava subindo a ladeira e seguindo à esquerda pela Rua Boa Vista.

CONCLUSÃO: A elaboração do jogo requer atenção e dedicação, embora não seja tão complicada quanto a programação exigida em jogos profissionais. A quantidade de etapas e as propostas vão depender do objetivo que o professor ou professora pretendem alcançar, sendo que podem introduzir um novo conteúdo ou partir daquilo que as crianças já sabem. Da mesma forma o nível de complexidade varia de acordo com as necessidades que cada turma tem, e a própria oferta do material pode ser feita de formas diferentes: o/a docente pode compartilhar sua tela e todos jogarem juntos uma etapa por aula; pode-se compartilhar os slides em configuração *Leitor*, que mantém o arquivo fechado para que ninguém altere; pode-se disponibilizar cópias individuais etc. A ideia apresentada neste trabalho é sobre a possibilidade da utilização de recursos mais básicos do computador, que podem auxiliar na criação de materiais educativos para aulas em tempos de isolamento social. Além de ser uma ferramenta dinâmica para o professor ou professora, abarca o interesse de muitas crianças por se tratar de um jogo virtual e articula os conhecimentos de forma lúdica e interativa.

REFERÊNCIAS

Alunos da ETESP. *Draw my life: Rio Tamanduateí*. Youtube, 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=zqa8eq1u5n4>>. Acesso em Agosto de 2020.

BIGHAM, Dane; ELLIOTT, Lauren; PORTWOOD, Gene. *Where in the World is Carmen Sandiego?* ©. Broderbund Software, 1985.

CASTELLAR, Sonia; MORAES, Jerusa; SACRAMENTO, Ana Claudia. *Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no Ensino de Geografia*. In: Educação Geográfica.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *A importância do brincar*. In: UNIVESP TV. Youtube, 2016. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=09w8a-u-AUU>> <<https://www.youtube.com/watch?v=QomXuPFJc8c>>. Acesso em Julho de 2020.

MACEDO, Lino de. *A importância dos jogos*. In: Nova Escola. Youtube, 2013. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=KhV0def45fs&t=1s>>. Acesso em Julho de 2020.

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Currículo da cidade: Ensino Fundamental: componente curricular: Geografia. – 2.ed. – São Paulo: SME / COPED, 2019.

SANTOS, Marcio Pereira. *A humanização do espaço, a humanização da paisagem e algumas reflexões sobre a paisagem em São Paulo na primeira metade do século XIX*. São Paulo: USP, 2017. MAPA_DA_PAISAGEM. Disponível em <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8136/tde-04062007-150215/pt-br.php>>. Acesso em Agosto de 2020.

Site Sampa Histórica <<https://sambahistorica.wordpress.com/>>. Acesso em Agosto de 2020. (***)

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Trabalho apresentado como requisito parcial de nota semestral à disciplina de Metodologia do Ensino de Geografia ministrada pela professora Sonia Maria Vanzella Castellar



FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA USP