

## A PAISAGEM COMO CONSTRUÇÃO: DESENVOLVENDO O OLHAR GEOGRÁFICO COM O JOGO GEOGUESSR

ROGÉRIO DOMINGUES CANILHA<sup>1</sup>; JULY WEBER GARCIA<sup>2</sup>;

GABRIELA DAMBRÓS<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS –DOMINGUESCANILHAROGERIO@GMAIL.COM

<sup>2</sup>UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS– JULY.WEBERG@GMAIL.COM

<sup>3</sup>UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS– GABYDAMBROS@GMAIL.COM

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo abordar a importância da leitura e da compreensão das paisagens geográficas no ensino de geografia. Discutindo como o uso de metodologias ativas pode contribuir, por meio do jogo *Geoguessr*, o olhar geográfico dos estudantes. Esse tema emergiu durante uma oficina realizada no primeiro semestre de 2025 no Colégio Municipal Pelotense, no evento denominado “Sábado em Foco”, evento este que desenvolve atividades aos sábados letivos para atender as demandas do calendário. Nesse dia são desenvolvidas oficinas para qualificar e ampliar as temáticas abordadas ao longo do ano letivo. Logo, projetos que se fazem presentes dentro do Colégio, como Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBD), têm a oportunidade de apresentar suas propostas. Este projeto também contou com o apoio do grupo de ensino, pesquisa e extensão da Universidade Federal de Pelotas, Geografia em Jogos, cujo objetivo é trabalhar diferentes abordagens pedagógicas no âmbito do ensino da Geografia.

Partindo dessas temáticas, foi desenvolvida a oficina intitulada “Análise de paisagens geográficas através do jogo GeoGuessr”, que teve como principal objetivo trabalhar com os alunos a identificação de paisagens naturais e humanizadas.

O jogo GeoGuessr foi criado por Anton Wallén, um desenvolvedor sueco. Ele foi lançado em 2013, inicialmente como um projeto pessoal, combinando seu interesse por geografia com as possibilidades do *Google Street View*. O jogo rapidamente se popularizou, pois desafia os jogadores a adivinhar onde estão no mundo com base em imagens do Street View. Sendo muito utilizado em aulas de Geografia, pois incentiva a reflexão sobre a interação entre a sociedade e a natureza, considerando como a humanidade modifica e transforma a paisagem geográfica.

Para orientar-se, perceber as distâncias, localizar-se e compreender os fenômenos, o aluno deve ler a paisagem e não apenas desenhar mapas. Deve começar a estabelecer relações entre os lugares, a ler os fenômenos em diferentes escalas, mobilizando o raciocínio e educando o olhar para que possa fazer a leitura do espaço vivido. (CASTELLAR, 2005 p. 212)

STEFENON (2016, p.39) nos explica que a importância da paisagem reside no fato de que ela nos permite um "melhor conhecimento de nós mesmos, dos outros e do mundo que compartilhamos", tornando a geografia uma disciplina "crítica e relevante" no contexto de uma educação humanística. Sendo assim a

paisagem é um campo fértil de estudos que deve ser valorizado e incentivado, pois no sentido em que aqui foi tomada, como projeção da própria humanidade, seu estudo termina por ser uma autorreflexão.

Já o autor brasileiro Milton Santos (1996 p. 67), descreve que a paisagem é "tudo aquilo que nós vemos, o que nossa visão alcança", sendo o domínio do visível. Ela é composta não apenas por volumes, mas também por cores, movimentos, odores e sons.

A forma como a paisagem é vista pode se ampliar ou se deformar dependendo da posição do observador (no chão, em um edifício, em um avião), destacando a grande importância do sistema cognitivo, pois cada pessoa percebe a realidade de forma diferenciada, sendo a visão das coisas materiais sempre deformada. (SANTOS, 1996 apud SILVA, 2007, p. 203)

A paisagem é a manifestação material e visível do espaço geográfico, um repositório das ações e técnicas passadas que, no presente, é constantemente redefinida pela sociedade através de novas ações e atribuição de valores, mesmo que preserve elementos do passado. É crucial para entender a história dos lugares e a interação entre o natural, o construído e o social. Segundo SANTOS (2006, p.67), "a paisagem é um conjunto de objetos reais-concretos e transtemporal, motivada pela sucessiva herança de relações entre homem e natureza."

O objetivo desta atividade é desenvolver o olhar geográfico dos estudantes através da análise crítica das paisagens naturais e humanizadas, buscou-se estimular a capacidade de observação, identificação e interpretação das características da paisagem, sendo assim possível compreender as relações entre sociedade e natureza e como essas interações transformam o espaço geográfico.

Portanto, o jogo Geoguessr foi escolhido como ferramenta pedagógica por proporcionar uma experiência interativa, na qual os estudantes podem explorar diferentes lugares do mundo através de imagens reais em 360 graus. Geoguessr possibilita que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas importantes, como a análise de elementos visuais para identificar características físicas e culturais das paisagens, promovendo um aprendizado significativo e contextualizado.

## **2. ATIVIDADES REALIZADAS**

A oficina foi realizada no laboratório de informática da escola, o que facilitou muito a aplicação da mesma. Iniciou-se com explicações sobre o significado de lugar para os alunos em alguns slides. Em um primeiro momento foi perguntado o que compreendiam sobre o lugar, demonstrando que os lugares podem ser diferentes para cada pessoa, em seguida foi perguntado qual o lugar mais importante para eles e como eles se sentiam descrevendo seu bairro e sua escola.

No segundo momento foi abordado o conceito de paisagem, explicando que paisagem é tudo aquilo que conseguimos ver em um lugar: casas, árvores, ruas, montanhas, rios, etc. E com auxílio de algumas imagens pedimos para eles descreverem se a paisagem continha elementos naturais ou culturais.

Dando prosseguimento, foi abordado com os alunos a temática da paisagem sonora. Para isso, utilizamos áudios reproduzidos por meio de um smartphone, representando diferentes sons característicos de áreas urbanas e rurais. Em

seguida, pedimos para que os alunos descrevessem essas paisagens, identificando os elementos sonoros presentes e refletindo sobre as diferenças entre os ambientes.

Na sequência, antes dos alunos começarem a praticar o jogo de fato, foi realizada uma prática com eles no site do Google Maps. Essa etapa foi importante, pois o grupo percebeu que muitos alunos não estavam familiarizados com a ferramenta. A prática contribuiu significativamente para que eles pudessem se localizar melhor e se ambientar com o sistema, facilitando a compreensão das atividades propostas no jogo.

Durante a aplicação do jogo, a proposta inicial do grupo era que cada aluno pudesse acessá-lo em seu próprio computador. No entanto, percebemos que muitos não conseguiram acessar o jogo, pois não possuíam uma conta Google, nem conseguiriam acessar naquele momento. Então projetamos o jogo na televisão, no mesmo local onde os slides estavam sendo exibidos e o grupo conseguiu fazer com que cada aluno jogasse pelo menos uma rodada do jogo (Figura 1).

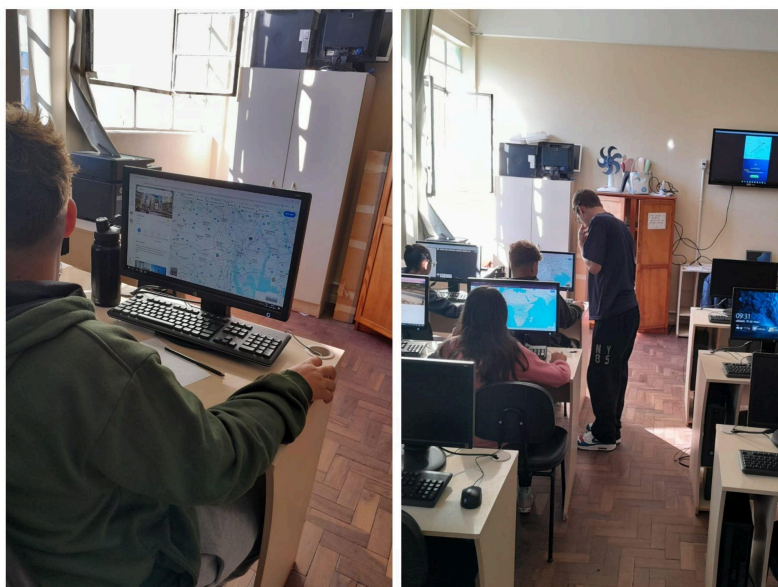


Figura 1: Aplicação da atividade

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oficina foi uma experiência significativa, o uso do jogo como ferramenta pedagógica demonstrou ser eficaz, foi possível estimular a participação dos estudantes e o raciocínio espacial. Ao longo da atividade, foi possível perceber o quanto os alunos estavam interessados e participativos, especialmente por se tratar de uma proposta diferente da rotina tradicional de sala de aula.

Optou-se por iniciar a atividade explorando o conceito de lugar, essa escolha teve como objetivo aproximar o conteúdo da realidade dos alunos, partindo de suas vivências cotidianas. Ao conversar sobre os lugares que frequentam, aqueles que consideram importantes ou com os quais se identificam, como o bairro, a escola ou a própria casa, os estudantes refletiram sobre o espaço a partir da dimensão afetiva. Só depois foi introduzido o conceito de paisagem, agora entendido como o conjunto visível dos elementos presentes

nesses lugares. Essa metodologia buscou facilitar a compreensão do espaço vivido e do espaço observado.

Paisagem e espaço não são sinônimos. A paisagem é o conjunto de formas que, num dado momento, exprimem as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre homem e natureza. O espaço são essas formas mais a vida que as anima. (SANTOS, 1999, p. 66)

Durante a atividade, observou-se que os estudantes demonstraram grande familiaridade com o uso da ferramenta digital, o que evidencia sua proximidade com as tecnologias desde a infância. No entanto, foi notável a dificuldade apresentada na identificação dos elementos das paisagens e, sobretudo, na capacidade de localização espacial. Conceitos fundamentais, como "montanhas", "planície", pontos cardeais e hemisférios, mostraram-se pouco compreendidos por uma parcela significativa da turma. Esse cenário reforça a relevância de se introduzir e aprofundar a educação cartográfica de forma sistemática desde os primeiros anos da formação escolar, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento geográfico e da leitura crítica do espaço.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLAR, M. V. S. Educação geográfica: a psicogenética e o conhecimento escolar. Cad. **Cedes**, Campinas, p. 209-225, 2005.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 4. ed. 2. reimpr. São Paulo: Edusp, 2006.

SILVA, V. P. P. Landscape: conceptions, morphological aspects and meanings. **Journal Sociedade & Natureza**, p. 199 - 215, 2007.

STEFENON, D. L. Entre paisagens e distâncias: O jogo Geoguessr e seu potencial para a construção do pensamento conceitual nas aulas de geografia. **Giramundo: Revista de Geografia do Colégio Pedro II**, p. 30–40, 2018.