

POKÉMON GO: A MAIOR EXPERIÊNCIA MUNDIAL REUNINDO CARTOGRAFIA DIGITAL E REALIDADE AUMENTADA

Modalidade: (X) Ensino () Pesquisa () Extensão

Nível: () Médio () Superior () Pós-graduação () Outros

Área: () Química () Informática () Ciências Agrárias () Educação (X) Multidisciplinar

Edvanderson Ramalho dos SANTOS; Giovane FELIPE; Luiz Antônio da ROCHA; Paulo de Almeida CORREIA JR.
Professores EBTT – IFC – *Campus Araquari*

Introdução

A gameficação, como fenômeno de entretenimento mundialmente reconhecido, vem ganhando espaço em sala de aula e entre os educadores pela sua acessibilidade cada vez mais simples e difusa. Hoje eles já não estão mais presos aos consoles e aos periféricos de controle, podem ser baixados pela internet e usados em qualquer computador portátil, celular ou tablet. Por outro lado, os games vêm agregando recursos técnicos mais elaborados como as imagens em 3D e narrativas mais criativas e pedagógicas para além dos tradicionais jogos de guerra e violência deliberada (Parry, 2012).

Seguindo essa tendência de inovação e de convergência tecnológica, o Pokémon Go surge como o *game* que se opõe a imagem de um jogador sedentário trancado em uma sala e vitrado em uma tela. Como recurso de ensino, ele vem ao encontro da necessidade de abertura da escola para a cidade e de levar o aluno a experimentar o conhecimento local, mas conectado ao global. As possibilidades de aplicação no ensino de geografia são muitas: conhecimento, reflexão e construção do espaço geográfico (Audigier, 1995), compreensão dos sistemas de localizações com base nas coordenadas geográficas e, de maneira geral, compreensão e aplicabilidade da cartografia. Na perspectiva da interdisciplinariedade ou transversalidade do ensino, as possibilidades se multiplicam: integração do conhecimento da história, da arte, da cultura e da sociedade no espaço, já que o jogo não foi pensado como escola e suas divisões artificiais, mas sim como realidade aumentada e integrada, como a vida real.

O presente trabalho justifica-se pela busca por ferramentas de ensino-aprendizagem que busquem a experiência do educando, o que será discutido ao longo do curso de Formação

Inicial e Continuada – FIC – de Produção de Material Didático para a Alfabetização Cartográfica, a ser realizado no segundo semestre de 2016 no campus do IFC-Araquari, não se limitando somente ao ensino de Cartografia, mas podendo ser uma excelente ferramenta para problematizar as desigualdades sociais do espaço geográfico, revelando diferentes hierarquias urbanas e as diferentes densidades técnicas do espaço, (Santos, 2008)

O presente trabalho, como um relato de experiência docente, visa proporcionar aos professores de ensino fundamental e médio formas para trabalharem conteúdos tanto referentes à alfabetização cartográfica, com conceitos de rotação, abstração, redução, como também conceitos ligados à geografia humana e às ciências sociais.

Material e Métodos

No primeiro momento, serão utilizadas notícias sobre o jogo, aliando conhecimentos cartográficos com política, economia e questões sociais.

Após o primeiro levantamento desses dados secundários, o método a ser utilizado com os professores da educação básica matriculados no curso FIC consistirá em uso concomitante do jogo com outras ferramentas cartográficas, a exemplo de bússolas, trenas, GPS, bem como aplicativos para celulares, como o Google Maps e o Waze. A partir do uso conjunto dessas ferramentas, propor aulas de campo com a utilização do jogo para celular, aliando mapeamento e atividade lúdica.

A partir da elaboração de um plano de aulas de campo, objetivando a construção do espaço geográfico com a realidade aumentada, tendo como base o espaço vivido e a cartografia digital, o trabalho será concluído com a elaboração de um plano de aulas interdisciplinar, aliando a realidade aumentada com o mapeamento de pontos notáveis na cidade, por exemplo, escolas, museus, monumentos, os quais são escolhidos pelos desenvolvedores do jogo como *pokestops* ou ginásios com conhecimentos das disciplinas de história, artes e sociologia.

Resultados e discussão

Diversas publicações sobre o jogo saem na imprensa de todo o mundo diariamente. Algumas relatando boas experiências, como por exemplo o uso do jogo para aulas de geografia, outros relatando preocupações do exército quanto à procura de pokémons em locais proibidos ou de segurança nacional.

Na atual fase da pesquisa, observa-se diversas análises interessantes para o trabalho com os alunos, por exemplo, que as desigualdades não se dão apenas entre as grandes regiões, como alertado por Milton Santos, mas dentro da microrregião ou mesmo dentro da cidade. A figura 1 revela como a distribuição de *pokestops* e ginásios é bastante desigual entre a Avenida Paulista (centro financeiro de São Paulo) e da região do Capão Redondo (periferia de São Paulo), figura 2. Além de refletir a desigualdade, essa distribuição acaba afetando a experiência dos jogadores, onde alguns terão muito mais oportunidades de sucesso de jogo que os jogadores residentes de determinadas áreas. Tal fato é um exemplo claro de segregação social, conceito da ciência geográfica.

Assim, os jogadores da periferia precisam gastar dinheiro para ter acesso aos que os jogadores dos centros urbanos mais destacados conseguem de graça ou com curtos deslocamentos até as áreas centrais para ter acesso a estes itens. Um paralelo pode ser feito também com as ofertas de emprego, opções de cultura e lazer, as quais são, na maioria das vezes, escassas nas periferias, assim como os monstrinhos virtuais. Ainda temos a situação de muitas comunidades no Rio de Janeiro que nem mapeadas estão pela prefeitura municipal. E sem mapeamento, não há *Pokéstops*, e muito menos luz, correio, saneamento básico, internet banda larga, entre outros serviços.

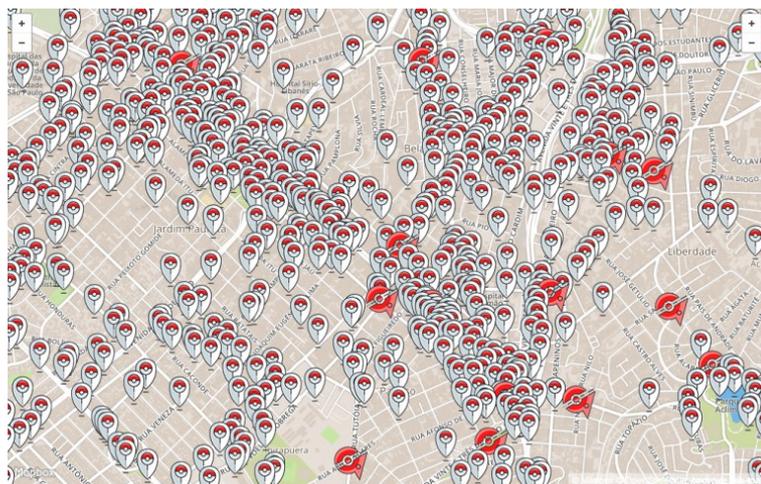


Fig. 1: Imagem mostrando a distribuição de locais para se adquirir itens para o jogo na região da Avenida Paulista, São Paulo, SP.

dias e horários de funcionamento de um museu, bem como obter informações sobre exposições itinerantes e ainda fazer um passeio virtual por algumas obras de interesse.

Fora a cartografia, é interessante analisar o fenômeno do Pokémon Go no que se refere aos fluxos de informações. É a aplicação lúdica do meio técnico-científico-informacional. O jogo nos mostra como o mundo atual restringe cada vez mais o fluxo de pessoas, um pouco menos o fluxo de mercadorias, mas por outro lado o fluxo de dados é cada vez mais livre. E é nisso que um jogo como esse tem sucesso: no comércio de dados. Aqui, a mercadoria e até o dinheiro é virtual. Com dinheiro de verdade, o usuário gasta dinheiro virtual para comprar objetos virtuais. Dessa forma, os empresários enriquecem sem nem ao menos precisarem construir ou destruir nada. Os tais objetos são gastos e o usuário gasta ainda mais. Um verdadeiro paraíso capitalista. Se, como diria Marshall Berman, “tudo o que é sólido desmancha no ar”, isso não é mais necessário. A obsolescência programada cada vez mais é coisa do passado. A atualização constante da vida nos obriga a nadar a favor de uma corrente onde nada mais é real, permanente ou absoluto.

Referências

AUDIGIER, F. Construction de l'espace géographique. Paris: INRP, 1995.

BERMAN, M. Tudo que é sólido desmancha no ar. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

G1. 'Pokémon Go': Ibirapuera e Paulista ficam cheias de jogadores no 1º dia.
<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/08/pokemon-go-ibirapuera-e-paulista-ficam-cheias-de-jogadores-em-1-dia.html> (Acessado em 08/09/2016)

G1. Em PE, PM garante reforço de segurança em 'locais com Pokémons' .
<http://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2016/08/em-pe-pm-garante-reforco-de-seguranca-em-locais-com-pokemons.html> (Acessado em 08/09/2016).

DC. Parque Ramigo Ruediger reúne jogadores de Pokémon Go em Blumenau.
<http://dc.clicrbs.com.br/sc/estilo-de-vida/noticia/2016/08/parque-ramiro-ruediger-reune-jogadores-de-pokemon-go-em-blumenau-7139248.html>. (Acessado em 08/09/2016)

ND. Caça aos pokémons provoca concentrações de pessoas em pontos de Joinville.
<http://ndonline.com.br/joinville/plural/caca-aos-pokemons-provoca-concentracoes-de-pessoas-em-pontos-de-joinville>. (Acessado em 08/09/2016).



PARRY, R. *A ascensão da mídia: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google*. C. Serra (Trad.). Rio de Janeiro-RJ: Elsevier, 2012.

Romanelli, O. *História da educação no Brasil: 1930/1973*, (38ª ed.). Petrópolis-RJ: Vozes, 2012.

SANTOS, M. *Técnica, Espaço, Tempo*. São Paulo: Hucitec, 2001.