

# CARTOGRAFIA LÚDICA E A GEOGRAFIA NO MUNDO FANTÁSTICO

Vitor Caetano Xavier da Silva<sup>1</sup>  
Kézia Bento de Souza<sup>1</sup>  
Jonathan Oliveira Bastos<sup>1</sup>  
Marcos Vinicius Pacheco do Nascimento da Silva<sup>1</sup>  
Alex Rodrigues da Silva Junior<sup>1</sup>  
Carollayne Gonçalves de Paiva<sup>1</sup>  
Vinicius da Silva Seabra<sup>1</sup>

1. Universidade do Estado do Rio de Janeiro – Faculdade de Formação de Professores -  
Departamento de Geografia (vitorcx.vc@gmail.com; keziaabento18@gmail.com;  
jonas099@hotmail.com; mvinicius3fs@hotmail.com; junioralex.4248@gmail.com;  
carollayne120@gmail.com; vinigeobr@yahoo.com.br)

## RESUMO

Atualmente é muito expressivo o número de pessoas que, ao acessarem os videogames, fazem uso de mapas digitais presentes nestes jogos. Isto acontece justamente num momento em que a escola enfrenta desafios ligados à necessidade de ser criativa, frente às atuais mudanças vividas pela sociedade da informação. Neste contexto, este trabalho tem o objetivo de discutir, a partir de bibliografias da Cartografia Escolar e da Cartografia Fantástica, quais as relações existentes entre as experiências no uso de mapas em videogames e o desenvolvimento do pensamento geoespacial por parte de seus usuários. Como esta pesquisa se encontra em fase inicial, as primeiras reflexões serão apresentadas apenas dentro do ponto de vista teórico. As análises realizadas no âmbito deste trabalho, contribuem, ainda que de forma inicial, para reflexão sobre quais as relações existentes entre as experiências no uso de mapas em videogames e o desenvolvimento do pensamento geoespacial por parte de seus usuários, o que é uma questão relevante, principalmente quando levamos em consideração o número de pessoas que acessam este recurso.

**Palavras-chave:** Cartografia Fantástica; Cartografia Lúdica; Pensamento Geoespacial; Cartografia Escolar.

## ABSTRACT

Currently, the number of people who, when accessing video games, make use of digital maps present in these games is very expressive. This happens precisely at a time when the school is facing challenges related to the need to be creative, given the current changes experienced by the information society. In this context, this work aims to discuss, from bibliographies of School Cartography and Fantastic Cartography, what are the relationships between the experiences in the use of maps in video games and the development of geospatial thinking by its users. As this research is in its initial phase, the first reflections will be presented only from a theoretical point of view. The analyzes carried out within the scope of this work, contribute, albeit initially, to a reflection on what are the relationships between the experiences in the use of maps in video games and the development of geospatial thinking on the part of its users, which is a relevant issue., especially when we take into account the number of people accessing this resource.

**Keywords:** Fantastic Cartography; Playful Cartography; Geospatial Thinking; School Cartography.

Artigo publicado na íntegra em uma das revistas parceiras da VI JGEOTEC