

## **USO DO SIMCITY BUILDIT COMO RECURSO DIDÁTICO METODOLÓGICO NAS AULAS DE GEOGRAFIA: ESTUDO DE CASO NA REDE PRIVADA DE ENSINO DE FLORIANO – PI**

Carlos Eduardo Sousa REIS<sup>1</sup>

### **RESUMO**

O presente trabalho debate a importância da geografia urbana na formação crítico-social dos alunos e o uso do jogo SimCity Build como recurso didático a ser utilizado nas aulas de geografia. Para tanto, esse ensaio foi realizado com alunos do 2º ano do ensino médio, de uma escola da rede privada da cidade de Floriano - PI. Trata-se de uma pesquisa: ação e bibliográfica, alicerçada no objetivo principal: que se tratou de verificar o impacto do SimCity Build na aprendizagem dos discentes a respeito do processo de urbanização e fenômenos socioespaciais urbanos. Concluiu-se que como recurso didático e prática metodológica ativa, o SimCity demonstrou ser uma excelente ferramenta a ser utilizada nas aulas de geografia por proporcionar uma maior participação e interação dos alunos com o conteúdo trabalhado em sala particip

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino de Geografia. Urbanização. Geografia Urbana.

### **ABSTRACT**

This paper discusses the importance of urban geography in students' critical social development and the use of SimCity Build as a teaching resource in geography classes. To this end, this study was conducted with sophomore high school students from a private school in Floriano, Piauí. This is action and bibliographic research, based on the main objective: to verify the impact of SimCity Build on students' learning about the urbanization process and urban socio-spatial phenomena. The conclusion is that, as a teaching resource and active methodological practice, SimCity has demonstrated to be an excellent tool for geography classes, fostering greater student participation and interaction with the content covered in the classroom.

**KEY WORDS:** Gamefication. Teaching Geography. Urbanization. Urban Geography.

---

<sup>1</sup> Graduado em Licenciatura Plena Em Geografia Pela Universidade Estadual do Piauí

## Introdução

Estamos vivendo em uma era integrada digitalmente, característica essa herdada de um mundo globalizado cada vez mais conectado, interativo e colaborativo, onde os espaços *on-line* ditam o rumo das nossas vidas, encurtando distâncias e possibilitando uma gama de recursos a serem aproveitados de forma didática no ensino. Pensando nisso, neste trabalho mergulhamos no universo *on-line*, com intuito de ressignificar o ensino da urbanização e formação das cidades, fenômenos e sujeitos modificadores do espaço urbano, nas aulas de Geografia.

Através da “Gamificação” (processo que consiste no uso de jogos ou elementos de jogos para fins didáticos/educacionais), buscamos trabalhar de forma imersiva o processo de urbanização e formação das cidades, a fim de tornar prazeroso o entendimento do conteúdo. Utilizamos como ferramenta didática o jogo *mobile* (móvel) - *SimCity Buildit*, que foca na construção e administração de cidades. Os agentes envolvidos nessa pesquisa foram alunos de duas turmas do 2º ano do ensino médio da rede privada na cidade de Floriano - PI.

A justificativa deste trabalho parte do princípio de se buscar recursos e metodologias inovadoras para o ensino de geografia, no caso, o ensino da geografia urbana, alinhando tecnologia e ensino, para tornar os conteúdos mais atrativos, com atividades que estimulem a participação do aluno e que torne o conteúdo estudado mais próximo a sua realidade. Aliando assim a teoria com a prática, utilizando para isso um ambiente altamente frequentado por nossos alunos que é o espaço online, nesse caso por intermédio de jogos eletrônicos.

Partindo disso, guiando-nos pelo desejo de aliar teoria e prática, com o meio virtual, foi proposto um desafio aos alunos onde os mesmos teriam que jogar, o jogo – *SimCity Buildit*, com objetivo de entender a complexidade existente no espaço urbano.

Para serem avaliados os alunos tiveram que alcançar metas pré-estabelecidas, como: População igual ou superior 100 mil habitantes; Satisfação da população igual ou

superior a 50%; Número de elementos/estruturas urbanas possível de acordo com o nível do jogador e intervalo estabelecido pelo jogo igual ou superior a 40. As cidades que atingissem essas especificações seriam as Cidades Completas, as que não cumprissem com as metas, seriam as Cidades Incompletas.

Tal ensaio contou com três objetivos norteadores, onde partindo do objetivo geral buscou-se: Verificar a utilidade do *SimCity* como recurso didático e ferramenta para o ensino da temática da urbanização de forma ativa e significativa. No caso do nosso primeiro objetivo específico, procuramos: Analisar o desempenho e relato dos alunos a respeito da atividade. Por fim, utilizar a gamificação para ressignificar o ensino de geografia, tornando-o mais crítico, participativo e prazeroso para os alunos.

Os procedimentos metodológicos adotados foram de uma pesquisa bibliográfica, como aponta Gil (2017), que serviu para montar nossa fundamentação teórica, que buscou explicar sobre o processo da gamificação e sua possibilidade para o ensino de geografia. A origem e aplicabilidade do jogo móvel *SimCity* para a geografia urbana. A utilização e aplicação de metodologias ativas no ensino de geografia urbana.

Ainda de acordo com Gil (2017), é uma pesquisa do tipo experimental, que de acordo com o autor: "[...] consiste essencialmente em determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis capazes de influenciá-lo e definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto" (Gil, 2017, p. 35). Visto que foram estabelecidos objetivos a serem atingidos no jogo pelos alunos. Trata-se ainda de uma pesquisa-ação, que com base em Gil (2017) é uma forma empírica de solucionar problemas específicos em situações específicas, com intuito de atingir resultados práticos. Que foi o caso da atividade proposta e exposta nesse ensaio, utilizar-se de um jogo de dispositivos móveis que simula a criação e administração de cidades, com metas a serem atingidas, a fim de verificar a capacidade do jogo como um recurso gamificação

## Gamificação: Uma Nova Ferramenta Para o Ensino

A premissa desse tópico versa sobre algumas definições a respeito da gamificação e se esse método serve como ferramenta didática para nós professores, em especial aos professores de geografia. Primeiramente iniciamos esse debate conceitual com os dizeres de Fadel et al (2014), que versam sobre a gamificação como uma abordagem educativa onde é feita a utilização de elementos de um jogo para fins didáticos.

Outra definição para ‘Gamificação’ dada pelos autores (Menezes; Bortoli, 2018, p.1) diz que: “A gamificação [...] corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados para o objetivo de resolver problemas práticos ou para despertar engajamento em um público específico”. Nota-se uma proximidade entre os autores supracitados, sendo essa uma discussão sem um conflito gritante de ideias.

No livro *Gamification*, Busarello (2016) exprime uma ideia de que gamificação é uma forma de abordagem sistêmica, que visa a solução de problemas, buscando a motivação, aliando a participação e interesse de um público específico. Que visando a realização de tarefas a fim de serem recompensadas, os participantes se inserem de forma ativa, colaborando para que esse processo de ensino “alternativo” se torne um recurso valioso para os docentes por inovar nas suas aulas.

Para os autores (Raguze; Silva, 2016, p.3) a gamificação: “Não é necessariamente a participação em um jogo, mas sim a utilização dos seus elementos mais eficientes, como estética, dinâmicas, mecânicas, para obter os mesmos benefícios que se atinge com o ato de jogar”. A gamificação vai além de somente propor um jogo ou usar de seus elementos como aponta (Macedo, 2022, p.2): “[...] Essa articulação por meio do ato de jogar, além de proporcionar prazer é um meio de o sujeito desenvolver habilidades de pensamento, e cognição estimulando a sua atenção e memória”. Em concordância com autor, gamificação refere-se aos mecanismos de dinâmicas onde utilizam-se de jogos para que

o indivíduo tenha motivação e o engajamento em uma atividade ou tarefa. Vemos que autores distintos apontam para em direções semelhantes no que tange a conceituação da Gamificação, demos destaque para Macedo (2022) que ressalta a importância de se utilizar de tal método, dinâmico e interativo no processo de ensino.

É dever do professor, no caso específico deste ensaio, de Geografia adaptar o conteúdo para a realidade do aluno, nesse sentido surge a gamificação, que para nós, pode ser um ambiente online ou não criado pelo professor utilizando de elementos que esses alunos têm contato no seu dia a dia, fazendo um paralelo entre o conteúdo e a realidade do aluno, criando assim uma forma dos mesmos entenderem o que o docente ministra em suas aulas.

Novamente, a geografia oferece a nós professores temáticas que podem serem trabalhadas de forma on-line ou através da gamificação e é nosso dever quanto docente como aponta (Macedo, 2022, p.3): “Para o ensino de Geografia, a Gamificação representa uma possibilidade de explorar diferentes espaços e contextos desta ciência, além de proporcionar um engajamento dos estudantes”.

Toda discussão sobre métodos ou metodologias de ensino requer cuidados e profundas reflexões a respeito da sua aplicação e funcionamento, com a gamificação não é diferente, deve-se seguir uma lógica onde o conteúdo seja adequado a proposta desse processo, para que tenha significado e dê resultado, palavra essa que permeia o ambiente escolar, o que muitas vezes põe em xeque a qualidade do nosso ensino atual.

Estamos em uma luta constante, na busca por formas inovadoras para melhorar o ensino, o ritmo atual da tecnologia, a dependência e urgência que a mesma nos causa faz com que nossos alunos não tenham foco ou interesse naquilo que estamos trabalhando em sala de aula. De acordo com (Lucca, Costa, Bem, 2019, p.10): “A educação precisa de abordagens que incorporem os fenômenos da cultura digital, e é nesse cenário que os games podem fazer a diferença, pois são uma das tecnologias

digitais que mais cativa as pessoas de todas as idades”. Ou seja, devemos usar a tecnologia a nosso favor, a fim diversificar a forma como ministramos as aulas.

Para isso podemos contar com as possibilidades que a gamificação nos permite, visto que uma de suas premissas é de facilitar e dinamizar o ensino, como aponta (Danta; Farias; Leite, 2021, p.2): “O termo Gamificação tem ganhado espaço neste século e vem sendo testado e utilizados na camada educacional, com o objetivo de dinamizar as aulas, promover a potencialidade nos estudantes como seu engajamento nas atividades, promover a motivação e a interação, entre outros.” Ainda de acordo com os autores, depois do advento da pandemia da COVID-19, as tecnologias surgem como ferramentas necessárias na construção de metodologias ativas e inovadoras no atual contexto educacional.

Ou seja, para os autores supracitados a técnica/método da gamificação, se configura como uma ferramenta metodológica que na realidade atual da nossa sociedade, cada vez mais conectada e integrada entre si, foge do ensino convencional e atrai esses alunos para o conteúdo trabalhado, só que de forma dinâmica, ambientada em um espaço dominado por esses alunos, o meio virtual que vem se tornando uma ferramenta fundamental na gamificação

### **Simcity Build: Para Além de um Jogo, um Recurso Didático Para o Ensino de Geografia Urbana**

O presente tópico deste trabalho, visa expor e detalhar o jogo que foi usado nesse experimento, explicando o seu funcionamento e criação. Feito isso, debateremos como tal jogo pode ser utilizado nas aulas de geografia no que tange o ensino da urbanização e formação das cidades. O SimCity Build é um jogo de simulação/construção/administração de cidades, onde os jogadores são responsáveis pela construção e desenvolvimento da sua cidade, sendo responsáveis, em tempo real,

do que acontece na mesma, sempre levando em conta as necessidades da população. Segue uma pequena descrição do jogo, segundo o que consta no site da *Electronic Arts* (2025, Online): “É você quem toma todas as decisões conforme sua cidade fica maior e mais intrincada. Faça escolhas inteligentes para manter seus cidadãos felizes e seu horizonte sempre crescendo”.

O jogo foi desenvolvido pela *Trackettwenty* que é um estúdio que desenvolve jogos mobile, subsidiário da EA (*Electronic Arts*), bem como publicado pela mesma em 2014 (*Electronic Arts*, 2025. Online). Seguindo essas características do *SimCity*, optou-se pela escolha do mesmo como uma metodologia ativa para potencializar o ensino de geografia urbana, ao trabalhar com os alunos o conceito de urbanização e formação de cidades.

Apresentado o jogo, debateremos agora sobre como tal recurso pode ser utilizado nas aulas de geografia, quando debatemos sobre o espaço urbano, suas características, atores e estruturas, porém com foco principalmente na parte da urbanização, temática de extrema importância para o desenvolvimento do aluno enquanto cidadão - ativo e consciente do seu papel para com seu meio, além de entender a complexidade que é a "cidade" em que vive. Como aponta (Cavalcanti 2011, p.2):

A Geografia tem como tarefa compreender a complexidade das cidades. Para isso, busca ampliar sua temática e as abordagens teóricas, conservando, no entanto, seu objeto de estudo – o espaço geográfico. Assim, na investigação geográfica, busca-se compreender, pela análise da cidade, a lógica que orienta a produção e a reprodução do espaço urbano, ressaltando suas dimensões materiais e simbólicas.

Para tanto, devido à complexidade do conteúdo e o interesse dos alunos, nas aulas, devemos como professores adotar práticas ativas para fomentar a curiosidade dos alunos e tornar significativo o conteúdo ministrado. Seguindo essa lógica, optou-se pelo *SimCity*, como metodologia ativa, tendo em vista que o mesmo simula a construção e "circunstâncias" reais do cotidiano de uma cidade, sendo assim para além da sua

realidade os alunos teriam essa experiência, o entendimento de como alguns fenômenos urbanos ocorrem, como por exemplo o da urbanização, as consequências do crescimento ou não de uma cidade, e sua influência no tamanho ou no atendimento das necessidades da população.

Assim compreendendo as nuances das relações entre os sujeitos ou grupos com a sua cidade. Como aponta (Cavalcanti, 2011, p. 4): “Noutra perspectiva, as cidades são também expressão da diversidade de grupos, de desejos, de anseios, de rotinas, de estilos. Elas são lugares da diferença, do contato, do conflito”.

Utilizando o SimCity, muitos dos fenômenos urbanos são simulados, como o planejamento urbano, a construção e administração de cidades, a organização das redes de conexão. Os alunos através do jogo assumem um papel de gestor, desenvolvendo o pensamento espacial urbano para melhor edificar a sua "cidade". Ou seja, criando assim um paralelo entre o real e o fictício, aliando teoria à prática, vendo tais elementos urbanos tanto no real quanto no virtual.

De acordo com (Cavalcanti, 2011, p. 4): “Na produção cotidiana da vida urbana, alguns elementos são básicos: os meios de transportes coletivos e suas linhas de circulação, as vias e a garantia de tráfego ininterrupto, os pontos de serviços emergenciais”. Tais características apontadas pela autora, são possíveis de se realizar através do SimCity, logicamente aplicadas à realidade do jogo, tornando um recurso deveras importante para se trabalhar conteúdos relacionados à geografia urbana. É claro, uma metodologia desse porte deve ser trabalhada de forma planejada, levando em consideração o tempo do planejamento até a execução da atividade pelos alunos.

Tal recurso possibilita que o aluno seja um agente pró ativo e construtor do conhecimento, tendo a figura do professor como um guia ou orientador na produção do conhecimento e da atividade. Adoção dessas práticas metodológicas que primam pela participação ativa dos alunos devem ser incorporadas no dia a dia nas aulas, principalmente no momento atual em que vivemos, onde a tecnologia é um facilitador e

está incorporada na vivência dos alunos, como apontam (Lima, Silva, Araújo 2018, p. 2):

No século XXI, o acesso facilitado e cada vez maior à uma série de instrumentos tecnológicos e redes de informação, exige da abordagem do ensino de Geografia, a necessidade premente de acompanhar as transformações tecnológicas que crianças, jovens e adultos hoje dominam, tais como smartphones, jogos eletrônicos, possibilidades de informações mais rápidas e interativas considerando o Youtube, Netflix e as redes sociais como Twitter, Instagram e Facebook.

Ainda com (Lima, Silva, Araújo, 2018), os mesmos defendem a ideia da aproximação, do conteúdo com a realidade de vivência dos alunos, para que os mesmos sejam ativos - críticos na construção do pensamento sócio espacial. Sendo assim, recorrer a formas lúdicas e ativas são opções viáveis no desenvolvimento do aluno, principalmente a sua proatividade e criatividade. Como destaca Costa (2020) ao frisar, que ao instruir os alunos nas práticas ativas, os mesmos se sentem como agentes participativos no que tange a aprendizagem e ao adquirirem os conhecimentos específicos se desenvolvem como seres ativos e pensantes no processo da sua construção social.

Nos dizeres de (Santos, Moura, 2021, p. 1): "As metodologias ativas podem servir como uma alternativa para o professor alcançar maior envolvimento dos estudantes, alterando essa constância de desinteresse que vem ocorrendo em aulas assentadas em uma perspectiva tradicional de ensino". Seguindo a argumentação dos autores, ressaltamos a importância do SimCity como um recurso metodológico a ser implementado nas aulas de geografia ao se trabalhar a temática das cidades e dos fenômenos espaciais urbanos, o caracterizando como uma metodologia ativa a ser considerada por professores de geografia. Ainda de acordo com os autores (Santos; Moura, 2021, p. 1):

A principal característica das metodologias ativas está estabelecida no posicionamento do estudante como o sujeito que assume o papel central. O protagonismo desses sujeitos é valorizado por meio de atitudes e da autonomia, como princípios do conhecimento a se construir, fruto da mediação pedagógica do professor. As metodologias ativas partem de situações reais ou hipotéticas, mas que se aproximam da realidade vivida, possibilitando a integração entre o global e o local.

O pensamento dos autores acima, coincide com a proposta idealizada ao utilizar o SimCity, onde o mesmo oferece todas as características das metodologias ativas contribuindo assim para uma aprendizagem diferenciada para os alunos. Nos dizeres de Pereira (2021, p. 13): “[...] compreendendo que observadas as devidas limitações, entendemos que o jogo SimCity possui um potencial de contribuir para o ensino da temática da Geografia urbana.”

De maneira específica e de acordo com o relato acima, o SimCity se coloca como um recurso didático de suma importância para se trabalhar a temática urbana, de forma que se aborda a temática em um ambiente dominado pelos discentes, fazendo com que a absorção do conteúdo seja facilitada. Ainda de acordo com (Pereira, 2021, p. 15) em relação ao jogo e a sua utilidade, temos o seguinte dizer:

De certa forma, entende-se que o jogo SimCity possa ser utilizado como uma espécie de laboratório, de forma a reproduzir, obviamente com limitações e de forma simplificada, alguns processos observados na dinâmica espacial urbana. Dessa maneira, além de buscar a superação do ensino formal conteudista, fazer uso de uma ferramenta que contribua para a ludicidade do processo de ensino e aprendizagem. E por fim, oferecendo uma possibilidade de que o aluno relate o que é observado no game à sua própria espacialidade.

Segundo (Tavares; Santos, Galvão, 2016, p.1):

Com o atual crescimento e desenvolvimento dos avanços tecnológicos, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o ensino e o aprendizado dos alunos. Desta forma, é de fundamental importância a aplicação de novos métodos que tende a tornar o ensino mais eficiente, neste caso a utilização de jogos nesse processo possui um alto valor educativo e motivador. Nesse

contexto, o jogo vem como um estímulo tanto para melhorar a compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno e também é fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É mais uma forma de levar o conteúdo aos alunos, motivando-os a estudar de maneira envolvente.

Os autores supra citados vão na mesma via de ideias que apresentamos no início deste tópico, devemos tomar a tecnologia como meios para a elaboração de metodologias ativas, já que a tendência da atual sociedade é o contato de forma perene com o meio online ou meio virtual, criando assim uma nova forma de conexões, nesse vasto e sem fronteiras mundo virtual. Ainda de acordo com os autores, agora em relação ao jogo SimCity e sua aplicabilidade, temos o seguinte apontamento:

[...] a utilização do jogo eletrônico SimCity [...] é um recurso didático a ser utilizado para a aquisição dessas competências, pois o mesmo pode abranger os estudos das categorias geográficas como como território, paisagem, lugar, região, espaço geográfico. Esse jogo permite a criação de cidades moldadas nos processos geográficos, o que vem a promover a interação do aluno com fatores reais de modo virtual. Dessa forma, permite reproduzir em sala de aula situações que não poderiam ser realizadas na vida real, mas que são possíveis na simulação. No decorrer do jogo, além do estudo das categorias geográficas, o aluno podia observar outras vertentes, como a degradação do meio ambiente, e o desenvolvimento do meio urbano, considerando o fato de poder optar por construir zonas comerciais, residenciais e industriais. E tendo que lidar com as constantes reclamações da população da sua cidade por melhores condições de vida e serviços, implementando assim todo um cenário tipicamente da vida real (Tavares; Santos, Galvão, 2016, p. 8).

Sendo assim encerramos este tópico que teve como objetivo apresentar o jogo que fora utilizado como recurso didático para a realização dessa atividade, bem como alguns apontamentos a respeito das metodologias ativas aplicadas no ensino de geografia urbana, ademais comentários de alguns autores a respeito do SimCity aplicado no ensino. No próximo tópico serão expostas algumas abordagens metodológicas para o ensino de geografia urbana nas aulas de geografia, a fim de

entender as novas técnicas de ensino que estão sendo utilizadas nas aulas da educação básica.

### **A Importância da Geografia Na Formação dos Discentes: Possibilidades Para o Ensino De Geografia Urbana Para Além do Espaço Escolar**

O presente tópico busca apresentar algumas considerações a respeito da contribuição da geografia, dando ênfase para a geografia urbana na construção social dos alunos, enquanto cidadãos críticos. Além de expor algumas metodologias ativas que visam dar uma nova abordagem para o ensino de geografia urbana nas aulas de geografia.

Lembrando que o ensino de geografia urbana, os fenômenos socioespaciais, são de suma importância na construção do aluno enquanto sujeito crítico, referente as alterações e sua situação perante o seu meio de vivência, para que assim entenda – a complexidade que é o espaço urbano (cidade) em que se encontra inserido ou tem contato.

Tal fato (a formação crítica cidadã do aluno perante o espaço urbano), torna imprescindível a apresentação e correlação dos conceitos da geografia e da Geografia urbana com a realidade do aluno. Ainda mais em um período de avanços técnicos e estruturais, onde a forma de relação e espacialização dos fixos e dos fluxos se modernizaram. A geografia aparece como campo disciplinar que possibilita o aluno a identificação e compreensão desses acontecimentos, como apontam (Valença; Lucena, 2019, p. 01): "O potencial educativo dessa disciplina está em situar os sujeitos no

mundo em permanente mudança, compreendendo, interpretando, para a práxis e compreender a cidade e o urbano é fundamental para a formação básica e para a construção da cidadania".

Aprender sobre o meio urbano, faz com que o aluno compreenda as relações entre os fixos e os fluxos, tendo noção das várias ações que acontecem no espaço urbano. O discente tem que ter o entendimento de vivência nesse espaço, visto que além de morar, o mesmo faz uso dos variados serviços que existem na cidade. Ou seja, esse sujeito deve aprender e desvendar esse meio, pensando na sua formação enquanto cidadão, e é dever do professor de geografia fazer essa ponte entre o conteúdo e a realidade do aluno. Como aponta (Silva, 2022, p.1):

Entre esses espaços que a Geografia analisa, encontramos o espaço urbano, como sendo um espaço onde o conceito e as ações de cidadania foram mais desenvolvidos [...] Diante disso nos debruçamos diante das exigências da vida cotidiana para descobrir através do estudo da cidade, os conhecimentos potencializadores para a formação cidadã.

Sendo assim, devemos primar por uma abordagem de ensino que vise prioritariamente essa formação crítica social desse aluno. Como destaca novamente (Silva, 2022, p. 2): "Apostamos que os conhecimentos e conteúdo da Geografia Urbana quando trabalhados de maneira adequada poderão tocar na realidade do aluno, que tem uma relação com a cidade, por ser um morador e um usuário dos serviços oferecidos pela cidade". A respeito dos conteúdos e conceitos geográficos, temos novamente os apontamentos de (Valença, Lucena, 2019, p. 6):

O espaço geográfico pode se apresentar de várias formas e a cidade, em razão do acelerado processo de urbanização, é uma das mais experimentadas. Assim, os conteúdos da Geografia Urbana na Geografia Escolar têm/deveriam ter um peso para o entendimento do espaço geográfico. Mas a tradição didática da disciplina é fundada no apego ao enciclopedismo, na ênfase à memorização de dados e informações geográficas.

De certa forma, a maneira como trabalhamos um conteúdo, a depender da forma como é feito, pode impactar de forma significativa na vida do aluno, como professores de geografia é preferível ao trabalhar uma determinada temática, de levar em conta a realidade do aluno e aproxima-lo dos conteúdos. O que significa fugir do tradicionalismo e se desprender um pouco do livro didático.

Apesar de ser uma excelente fonte de conhecimento, não problematiza muitas vezes a realidade da vivência desses alunos. De acordo com Pereira e Silveira (2019), o professor encontra-se hoje “amarrado” a uma forma de ensinar, devido às altas cargas horárias e demandas de aulas em uma ou duas escolas, dificultando na hora de propor novas didáticas para suas aulas, focando em utilizar somente o livro didático como recurso. A efetividade do conteúdo esbarra na metodologia usada para transmiti-lo aos alunos, o que obriga o docente a recorrer a novas formas de trabalhar o conteúdo.

Um exemplo desse tipo de metodologia aplicada ao ensino de geografia urbana é o “Estudo do Meio”, apresentado por (Siqueira, 2014, p. 12): “[...] o estudo do meio se apresenta, como possibilidade de uma metodologia para apreensão do espaço, no caso, o espaço urbano e, entender, sobre diferentes escalas, seu funcionamento”. Uma forma que foge do convencional, aliando teoria e prática, fazendo com que o aluno desperte habilidades como a leitura espacial, análise das interações entre sujeitos e as estruturas urbanas, além de ver nas práticas os conceitos vistos nas aulas e no livro didático.

Outra forma de metodologia ativa aqui explorada fora a de “Gamificação”, prática de ensino onde se utiliza-se de elementos de um jogo para a se criar um recurso didático a ser utilizado com os alunos para assimilarem melhor um determinado conteúdo.

A exemplificar temos Pereira (2021) que fez uso da mesma, por meio do uso do SimCity, um jogo para dispositivos móveis e computadores, que simula a construção e administração de cidades. A fim de dinamizar e facilitar a aprendizagem a respeito do espaço urbano. Já Oliveira et al (2018) utilizando-se da gamificação, adotaram o “Quiz

Geográfico", como metodologia, a respeito da leitura de imagens referente ao espaço de vivência dos alunos, dividindo a turma em grupos em um jogo de perguntas e respostas, a utilização de um "Quiz" se torna uma bela alternativa, visto que acende a chama da competitividade dos alunos, incentivando a estudarem e se dedicarem a "vencer" o jogo. Com essa atividade os autores:

Falando de dados qualitativos e propostas, podemos apontar para alguns pontos que podem se conectar às futuras práticas das aulas de geografia com vista à linguagem e cidadania: a discussão social e significativa do espaço local, com investigação e mapeamento de aspectos físicos e culturais; novas práticas de gamificação objetivando produções que apresentem cultura local e global; uso de mídias digitais para se discutir diferentes realidades e contextos e socialização dos dados. (Oliveira et al, 2018, p.8)

Novamente, é de extrema importância que o conteúdo e a metodologia a ser utilizada, estejam alinhadas à realidade de vivência dos alunos, para que esses vejam as nuances do espaço urbano a qual está inserido. Uma proposta metodológica que reflete tal pensamento, destacada por (Manfio; Severo, 2014, p.6) é a de utilização de mapas mentais, os autores alegam que:

[...] apresenta-se a metodologia dos mapas mentais como uma proposta para se trabalhar com a cidade no ensino de geografia na educação básica, trazendo a vivência do aluno para a aula para que este sinta -se atuante e participativo, não ficando como mero expectador das aulas. Os mapas mentais, por serem um tipo de representação que habita o imaginário dos seres vivos, partindo dos órgãos sensoriais, é um tipo de representação que mostra ao "leitor" desta o que cada aluno observa, visto que a percepção é algo particular, devido ao tipo de vivência que o indivíduo tem cotidianamente.

Tal proposta como coloca os autores devem focar na utilização de imagens do espaço de vivência desses alunos, no caso o espaço urbano (que pode ser articulado entre a sua cidade e seu bairro), exercitando a capacidade de análise dos mesmos, a fim

desenvolver a leitura socioespacial a respeito do seu lugar de vivência, Manfio e Severo (2014).

Pereira (2019) partiu para o lado da produção do conhecimento por parte do aluno. O autor propôs uma prática pedagógica, chamada "conhecendo a minha cidade", um trabalho que coloca os alunos à frente da produção do conhecimento. Levando os mesmos a realizarem uma investigação a respeito de temáticas delimitadas por eles em relação a sua cidade, identificando os principais aspectos da estrutura urbana local, para ao fim da atividade, apresentarem e debaterem com os colegas em sala os seus resultados.

Tal perspectiva se faz interessante por engajar os alunos a irem a campo pesquisar, investigar e coletar informações, exercitando assim a sua criticidade e criatividade, tornando um exemplo de atividade para além da sala de aula. A respeito dos resultados da atividade o autor elenca que:

Acreditamos que a atividade pedagógica: Conhecendo a minha cidade ... contribuiu para uma leitura do/na mundo menos contemplativa e mais crítica e reflexiva por parte dos estudantes. O que permitiu uma maior compreensão da cidade em que vivem e comparações com outros espaços urbanos, em especial, brasileiros. O trabalho exposto tornou os participantes construtores do próprio conhecimento, cabendo ao professor a tarefa de mediar o processo de aprendizagem. A proposta descrita possibilitou a introdução de procedimentos de pesquisa científica no âmbito escolar e o desenvolvimento de habilidades e competências. (Pereira, 2019, p.14)

Notou-se na revisão bibliográfica aqui realizada, a busca pela utilização de metodologias ativas como alternativa para atrair atenção do aluno, sejam elas práticas já estabelecidas como elaboração de grupos de debates ou aulas de campo, e há aquelas mais contemporâneas como foi o caso dos métodos que fizeram uso da gamificação por exemplo, com uso ou criação de jogos para fins didáticos.

## Resultados e Discussões

Para a realização desse experimento utilizando o SimCity Buildt contamos com a participação de 2 turmas do ensino médio, ambas do 2º ano, fase essa em que trabalhamos a problemática urbana. As turmas são divididas em 2ºA e 2ºB, a turma "A" conta com 20 alunos, dos quais apenas 8 participaram da dinâmica e enviaram a sua cidade, 10 não fizeram o trabalho e 1 aluno fez, porém não entregou. A turma "B" possui 18 alunos, dos quais 11 alunos participaram e entregaram a atividade, os demais não se manifestaram, lembrando que tal atividade era o fechamento do qualitativo da disciplina.

Abaixo serão apresentadas as cidades criadas pelos alunos (seguidas por comentários do pesquisador), divididas em categorias: **Metas Atingidas, parcialmente atingidas**; a fim de diferenciar o nível de avanço dos alunos no jogo e com o entendimento do conteúdo. Os mesmos serão identificados pelo nome das cidades ou por abreviações, a exemplificar: **A1-C2-P4-N1**, a fim de preservar suas identidades. Ademais iremos verificar os relatos dos alunos a respeito das funções urbanas da sua cidade e sobre atividade, se a mesma contribuiu para o entendimento da temática urbana.

### Análises das Cidades

Primeiramente as cidades do 2º "A", a começar por aquelas que cumpriram todas as metas estabelecidas. Apenas 4 alunos atenderam às metas estabelecidas. Segue as mesmas abaixo:

**FIGURA 1 - CIDADES COMPLETAS 2º "A"**



Fonte: Acervo do Autor (2024)

As cidades acima atingiram as metas estipuladas no trabalho, verificamos com as mesmas que os alunos além do empenho com a tarefa mostraram uma boa capacidade na administração e organização do espaço urbano, visto a forma como escolheram os locais para os fixos, destacando que a urbanização está atrelado ao quantitativo populacional, o que se verifica nessas cidades que as estruturas urbanas são suficientes para a demanda populacional. Ademais seguimos com as cidades que não atingiram as metas desejadas.

De certa forma nota-se que os alunos demonstraram interesse em participar, apesar das suas cidades não serem tão desenvolvidas (ressalva para a cidade "Toyota") é válido o esforço dos mesmos, afinal conseguiram alinhar a teoria vista em sala de aula, com a prática através do jogo. Dando prosseguimento iremos expor agora as cidades do 2º “B”, a começar pelas cidades completas.

**FIGURA 2: CIDADES COMPLETAS 2º “B**



Fonte: Acervo do Autor (2024)

No tocante os resultados do 2º "B" verificou-se que o empenho por parte dos mesmos foi deveras satisfatório, reflexo disso são suas cidades que são bem desenvolvidas em termos populacionais quanto de estruturas urbanas, a quantidade de alunos que atingiram os objetivos demonstra um empenho maior em relação ao 2º "A".

Reflexo dos excelentes números nas suas cidades o que denota uma boa administração e organização na gestão desse espaço urbano, puderam com isso exercitar um pouco do que acontece na realidade, das várias nuances que configuram as relações entre os fixos e os fluxos, e como as mesmas moldam o espaço urbano. Seguimos com as cidades que não conseguiram cumprir com as metas.

**FIGURA 3 - CIDADES INCOMPLETAS 2º "B"**



Fonte: Acervo do Autor (2024)

Apesar de não cumprirem com os objetivos os alunos mostraram empenho e interesse pela atividade, nota-se que a questão da administração e organização do espaço urbano é notório relativo ao tamanho da sua cidade. Podemos ainda classificar as cidades completas como grandes metrópoles e as cidades incompletas como centros locais, algumas exceções podemos colocar na categoria de cidade regional.

Encerrados a fase das análises das cidades iremos para as verificações a respeito dos relatos dos alunos, sobre o trabalho.

### **Relatos dos Alunos Sobre a Atividade**

Aqui serão expostos os relatos dos alunos a respeito da atividade, com isso esperamos verificar se a nossa proposta pedagógica contribuiu de forma significativa para um melhor entendimento e compreensão do conteúdo de geografia urbana, precisamente o processo de urbanização e formação das cidades.

#### **QUADRO 1 – RELATOS DOS ALUNOS DO 2º “A”**

Aluno (a)	Descrição - Função da Cidade	Relato de Experiência
A1	“Uma cidade pequena é frequentemente marcada por sua tranquilidade e senso de comunidade. As ruas são calmas, e os moradores costumam se conhecer pelo nome. A vida cotidiana gira em torno de praças, pequenas lojas e cafés, onde as pessoas se reúnem para conversar e compartilhar histórias. As tradições locais desempenham um papel importante, com festivais e feiras que celebram a cultura da região. A natureza, muitas vezes presente nas proximidades, oferece oportunidades para atividades ao ar livre, como caminhadas e piqueniques. Essa simplicidade e proximidade entre os habitantes criam um ambiente acolhedor, onde as relações pessoais se fortalecem e a vida flui em um ritmo mais devagar, permitindo que se valorize cada momento.”	Sem Relato
G1	“A função da minha cidade é mais voltada a comércio A hierarquia da cidade centro locais”	“o jogo é bom já tinha jogado uma vez mais n tinha continuado”
G2	“Considerações finais Eu considero minha cidade como uma metrópole por mais que no jogo a metrópole só seja com 500.000 habitantes, mas, considero pela sua grande diversidade de culturas e estruturas. Fiz essa cidade sendo dividida em distritos, sendo eles o centro onde ficam os prédios residenciais e lojas principais, o distrito parisiense, o distrito florentino, o distrito latino americano, o distrito londrino, o distrito Art Nouveau, e o que eu mais gosto o distrito da pequena Tokio.”	Sem Relato
N1	“Minha cidade atualmente é focada em expandir residências, indústria e comércio. Ela ainda está se desenvolvendo para se tornar uma metrópole, ela se encaixaria mais como uma cidade comercial por haver várias fábricas e empresas que está no lado esquerdo da tela e tem algumas na direita, mas essa da direita não dá para mover para a esquerda pois ia diminuir a credibilidade com a minha cidade por causa das fumaças das fábricas. E eu tenho que evoluir mais a minha cidade em questão de prédios e evoluir mais os comércios”	Sem Relato
J2	Sem explicação	Sem Relato
M1	“Essa cidade do jogo SimCity BuildIt está em fase inicial de desenvolvimento, com prédios residenciais e algumas indústrias ao redor. A população é de 20.210 habitantes e a satisfação dos moradores está em 100%. Há demanda para a produção de materiais de construção, indicada pelos ícones de capacete. A economia parece saudável, com 21.520 moedas e 90 cédulas disponíveis. Além disso, há diversos prédios residenciais em construção, sinalizando um crescimento planejado da cidade.”	Sem Relato
P1	“Minha cidade se encaixa como Centro Regional porque ela tem mais de 100 mil habitantes, oferece serviços como saúde de qualidade, além de exportar materiais como metais, plástico, madeira, sementes agrícolas, minerais e produtos químicos para a região.”	“A cidade cumpre funções essenciais, como ser um centro de interação social e um polo econômico, oferecendo emprego e oportunidades de ascensão. A urbanização reflete a migração para as cidades em busca de melhores condições de vida, trazendo desafios como a

		necessidade de infraestrutura e habitação digna. Um planejamento urbano eficaz é crucial para garantir qualidade de vida, inclusão social e sustentabilidade, permitindo que as cidades desempenhem seu papel de forma integral e justa. SIMCITY é um jogo importante que ensina planejamento urbano e gestão de recursos. Ele simula desafios do desenvolvimento das cidades, ajudando a equilibrar infraestrutura e necessidades da população, além de promover colaboração e criatividade. Assim, serve como uma ferramenta educativa valiosa para entender os desafios urbanos do mundo real. Me diverti e me estressei jogando, porém, no final deu certo”
V1	<p>“A imagem mostra uma cidade virtual em um jogo, onde a urbanização está em expansão, com edifícios em construção, estradas iluminadas e uma densidade populacional crescente. Problemas Sociais:</p> <p>Podemos observar edifícios residenciais em crescimento, refletindo o aumento da população urbana. Isso pode gerar problemas de infraestrutura, pois a demanda por serviços essenciais, como saúde, educação e transporte, aumenta rapidamente.</p> <p>Problemas Ambientais:</p> <p>Outro aspecto importante representado na imagem é o impacto ambiental da urbanização. Em um ambiente real, a construção de grandes áreas residenciais e industriais frequentemente leva ao desmatamento e à redução de áreas verdes, aumentando”</p>	<p>“O jogo também destaca a necessidade de equilibrar o desenvolvimento urbano com a sustentabilidade. No caso de cidades reais, práticas como a coleta seletiva de lixo, o tratamento de resíduos e a criação de espaços verdes podem mitigar alguns dos problemas</p>

		causados pela urbanização. Na cidade do jogo, o planejamento eficiente permite que o jogador crie uma cidade mais organizada e sustentável, o que serve como uma analogia para a importância de políticas públicas bem estruturadas nas cidades reais.”
--	--	---

Fonte: Organizado pelo autor (2024)

Verificou-se que alguns alunos compreenderam a atividade passada a eles, conseguiram relacionar o conteúdo visto em sala de aula, como: A hierarquia urbana, as funções das cidades e os problemas urbanos. O jogo possibilitou com que esses alunos vejam como funciona o gerenciamento de uma cidade, os problemas que podem surgir sejam de ordem natural ou social, para assim entender os desafios que se tem ao gerir um espaço urbano. Todavia nem todos descreveram a função ou descreveram a sua cidade.

Nota-se também a desenvoltura de alguns alunos em relação aos demais, denotando assim o interesse e empenho por participar desse trabalho, mostrando que o impacto das metodologias ativas pode ser diferente para cada aluno, destaque para os alunos G2, P1, M1, N1, V1, que souberam articular com maestria o que foi pedido. O aluno "G2" desenvolveu uma cidade com estruturas e elementos urbanos complexos que remetem às grandes metrópoles, demonstrando uma boa gestão e administração do espaço urbano, fazendo uma boa articulação entre os fixos urbanos, utilizando marcos divisórios, como distritos.

Já o aluno "N1" construiu uma cidade visando expandir o seu potencial comercial, aproveitando-se das suas características locais para expandir essas

atividades, o mesmo demonstra preocupação com os habitantes que sofrem com os problemas urbanos provindo das indústrias, como a poluição do ar pela fumaça, exercitando assim a sua capacidade de análise socioambiental no espaço urbano.

A aluna "M1" por sua vez, desenvolveu uma cidade com foco no planejamento urbano ordenado e crescimento controlado, o que na maioria dos casos é a melhor escolha a se fazer, porém quase não vemos na nossa realidade, muitas cidades, se quer tem um plano diretor, algo que a aluna de forma indireta crítica. Já a aluna "P1", descreve sua cidade como um centro regional, mostrando domínio da hierarquia urbana, a mesma descreve serviços centrais como saúde de qualidade, além de claramente ter a exportação como fonte principal de renda local, as mercadorias são destinadas a região na qual está inserida, uma característica de centros regionais.

Por fim a aluna "V1", não descreve sua cidade, porém a mesma faz apontamentos pertinentes no que tange às problemáticas urbanas, o que claramente descreve na sua cidade, que para o desenvolvimento de um espaço urbano no plano real, muitas vezes vemos áreas naturais serem desmatadas em pró da construção, seja de conjuntos habitacionais ou áreas residenciais ou até mesmo para a instalação de indústrias.

Tivemos poucos relatos de experiência, o que seria crucial para entender a efetividade dessa prática no ensino, os que relataram se mostraram satisfeitos, dando a entender que a metodologia produz resultados satisfatórios. Seguimos agora para os alunos do 2º "B" e seus relatos de experiência, bem a explicação sobre a sua cidade.

#### **QUADRO 2 – RELATOS DOS ALUNOS DO 2º "B"**

Aluno (a)	Função da Cidade	Relato de Experiência
C1 - “Cidade Jaicós”	“A minha cidade se chama Jaicós, antes ela era apenas um povoado e aos poucos foi crescendo e desenvolvendo, mas pra isso ocorreu alguns processos como: Localização Estratégica, Atividades Econômicas, Incentivo Governamental, Urbanização e Serviços Públicos, Processo Administrativo, etc. Esses fatores combinados formam um ciclo de crescimento que impulsionou o desenvolvimento de um povoado até que depois de muito trabalho ela possa ser considerada uma cidade.”	Sem Relato
D - “PCI CITY”	Sem Descrição	Sem Relato
D1 -	“Cidade urbanizada e industrializada. O prefeito possui 100% de aceitação pela população. A cidade tem todas as redes de conexões possíveis. A população está entre 200 mil habitantes e 250 mil habitantes. Foi verificada a direção do vento através do mapa de ventos, notadamente para criação de indústrias que emitem fumaça, de modo que não se pode misturar indústrias com casas, pois dependendo da direção do vento, a fumaça pode entrar nas casas, prejudicando a saúde dos moradores. Também se verificou onde estão os lençóis freáticos, importantes para se saber onde está concentrada a maior parte de água para poder construir a cidade. Foi gerenciado bem o dinheiro para evitar pedir empréstimos. Para alcançar 100% de aceitação como prefeita, foi necessário evitar construir fábricas perto das casas, instalar corpo de bombeiros, liberar paisagens e parques, construir a mansão da prefeita para desbloquear conquistas da cidade e ganhar SimCash.”	“Trata-se de um famoso jogo de construção e gerenciamento de cidades. Para obter êxito foi necessário considerar a região, a paisagem, recursos das regiões e climas. A cidade criada foi focada, primeiramente, para obter recursos, ser sustentável e ganhar dinheiro. Assim, foi escolhido um local com bastante água, pouco vento, dividida quase igualitariamente com muito mar e muita terra.”
D2 -	“Inicialmente, essa cidade foi construída para servir de moradia para pessoas que trabalhavam em outros lugares do mapa, porém com o crescimento dela, resolvi fazer minha própria cidade chamada de VP Town (Meninos, eu odeio vcs.). Minha cidade é um Centro Sub-Regional A, com 143.906 habitantes divididos em 54 edifícios, o que se destaca na minha cidade é a coleta de lixo, um Centro de Resíduos de última geração, uma grande usina de esgoto juntamente com 4 pequenos aterros, 6 fábricas para produzir matérias primas e um depósito municipal com capacidade para 75 itens. Ao todo temos 4 usinas de energia, sendo 3 termelétricas e 1 usina eólica, além de um moinho de energia eólica também, o fornecimento de água é feito por 6 caixas d’água que alimentam Norte e Sul da cidade. Na minha cidade também temos 6 instalações dos bombeiros, sendo 3 delas de instalação média que atendem todos os pontos da cidade, quando falamos de polícia eu quero destacar aqui 7 instalações, sendo duas grandes delegacias e um distrito policial, capaz de atender a cidade inteira de uma vez só e para finalizar temos os serviços de saúde onde temos 6 instalações sendo 2 clínicas e um hospital situado no meio da cidade, ajudando a logística da nossa população. O meu povo sempre clamou por espaços de lazer então eu trouxe comigo inúmeras praças localizadas ao longo da cidade, monumentos de arte moderna, moinhos de vento,	“Particularmente professor eu gostei do trabalho, me fez entender de que uma cidade realmente precisa e me fez compreender que se tudo for bem feito e nada estiver fora do previsto, dá pra fazer uma cidade boa, porém nem sempre é assim, infelizmente...”

	<p>museus de arte e até mesmo o Concertgebouw, um local específico para apresentações musicais que reúnem pessoas de dentro e fora da VP Town, além disso na parte histórica da cidade tem o Café Universitário e o Anfiteatro, esse nos moldes gregos, e para finalizar temos a praia com 2 quadras de vôlei de praia e um lugar exclusivo para surfistas. O transporte público da cidade conta com 3 estações de trem que conectam pontos específicos da cidade, indo da praia até o leste, além dos inúmeros arranha-céus que foram construídos ao longo do tempo o comércio é muito ativo por aqui, nós temos a Loja de Ferramentas, Materiais de Construção, Móveis, Mercado Agrícola, Loja de Jardinagem e até mesmo Loja de DONUTS. A maioria das ruas da nossa cidade tem no mínimo duas vias, e são ruas fáceis de se andar e a nossa cidade é muito valorizada e tem tudo para ficar mais ainda, pois recentemente consegui meu maior feito, a construção de um AEROPORTO. Que irá trazer pessoas de inúmeros cantos do mundo como Paris e Londres para minha cidade.”</p>	
“E1”	<p>“A cidade que estou administrando no jogo desempenha funções fundamentais para seus habitantes. Ela funciona como um centro de comércio regional, que oferece serviços importantes como saúde, educação e transporte para as áreas ao redor. Além disso, a cidade serve como um ponto de conexão entre grandes centros urbanos e pequenas localidades, facilitando o fluxo de pessoas e mercadorias. Na hierarquia urbana, minha cidade se encontra na categoria de cidade média. Cidades médias têm uma população significativa e oferecem uma boa variedade de serviços, mas não possuem a mesma influência econômica e política das grandes metrópoles. Elas costumam ser autossuficientes e atraem pessoas das cidades vizinhas menores para utilizar serviços especializados.”</p>	<p>“Eu achei o trabalho muito interessante e diferente. Administrar uma cidade no jogo me ajudou a entender na prática como as cidades funcionam e como a A organização urbana impacta o desenvolvimento econômico e social. Foi uma forma dinâmica e educativa de aplicar os conceitos aprendidos nas aulas de geografia.”</p>
“F1”	<p>“Minha cidade se chama Vão dos coco ela atualmente tem 64.000 habitantes com 99% de aprovação deles assim me gerando uma renda de \$10.000 diariamente para investimentos na própria cidade tive com objetivo colocar as indústrias mais afastadas das residências para não incomodar os moradores junto com as indústrias também trouxe os serviços básicos como policiamento saúde e saneamento algumas dificuldades que passei pelo meio do caminho foi mais a falta de dinheiro pois o alto padrão de vida da cidade estava mais caro do que a prefeitura podia bancar então tive como plano começar a produzir ferros e outros materiais para colocar no mercado exterior para venda e assim eu conseguir aumentar a capital da cidade também afim de melhorar a qualidade de vida dos cidadãos trouxe parques e escolas também tracei relações comerciais com os meus amigos de sala afim de trocar materiais.”</p>	<p>Sem relato</p>
“G1”	<p>“A minha cidade tem como função habitação, trabalho, lazer e mobilidade; funções de cidadania: educação saúde, segurança e proteção; e as funções de gestão: prestação de serviços, planejamento, preservação do patrimônio cultural e natural. Ela é considerada uma metrópole E minha cidade ela foi construída longe de fábricas para não ter trabalho com reclamações e foi construída primeiro com pequenas casas de ao longo do tempo foi evoluindo”</p>	<p>“Minha opinião sobre a atividade é que ela ensina muito a ter gestão, não gastar dinheiro atoar arrecadação do</p>

		máximo de dinheiro para q fique mais fácil o crescimento da cidade, ganhando até com impostos etc, para termos uma noção de como funciona o surgimento de uma metrópole, foi muito legal e divertido, ocupou meu tempo por q toda hora a gente quer evoluir a cidade”
“M1”	“No "SimCity", a metrópole regional liga cidades menores, ajudando a gerenciar recursos e a economia.”	“O jogo me ensina a planejar a cidade, equilibrar o dinheiro, cuidar do meio ambiente e conectar diferentes cidades, melhorando minhas habilidades de resolver problemas.”
J “Xablaus Land”	<p>“Minha cidade tem como <b>função principal</b> a transformação de matérias-primas em produtos refinados, por exemplo materiais de construção (pregos, tábuas, tijolos, cimento, cola e tinta), ferramentas (martelo, trena, pá, utensílios de cozinha, escada e furadeira), móveis (cadeiras, mesas e até roupas de cama e banho) além de alimentos especiais (donuts, smoothie verde, pãezinhos, cheesecake de cereja e iogurte gelado). A matéria-prima também é produzida pelas minhas fábricas de ponta (afastadas do centro urbano para evitar a poluição), que geram milhares de empregos diretamente e indiretamente para a <b>PEA</b> (População Economicamente Ativa).”</p> <p>“Minha cidade é uma <b>cidade global</b> pois atendo os seguintes critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Centro Econômico e Financeiro</li> <li>● Infraestrutura de Transporte e Conectividade</li> <li>● Diversidade Cultural</li> <li>● Centro de Inovação e Tecnologia</li> <li>● Infraestrutura Urbana Desenvolvida</li> <li>● Atratividade Cultural e Turística</li> <li>● Mercado Imobiliário e Investimento</li> <li>● Liderança Ambiental e Sustentabilidade”</li> </ul>	“Com o trabalho eu aprendi a importância de um planejamento para desenvolver uma cidade e estimular a <b>urbanização</b> , tive que estudar um pouco sobre o jogo para conseguir alcançar um grande número de habitantes sem faltar energia, água, saneamento básico, tratamento de lixo, policiamento, bombeiros e saúde para todos, além de áreas de cultura, lazer e espaços verdes dentro da cidade. Também observei como o imposto se gastado de forma correta pode contribuir com o

		desenvolvimento urbano e satisfação da população. Portanto, gostei muito da ideia do trabalho e pretendo continuar desenvolvendo Xablau's Land."
"J1"	Sem descrição	Sem relato
"S1"	"Bem vindo a cidade do Camboja, uma cidade de 53 mil habitantes, no lugar da hierarquia das cidades ela é considerada uma cidade local, sua principal atividade econômica é a venda de ferro e madeira, o que ajuda bastante as cidades locais, é considerado uma cidade muito segura pois tem vários pontos policiais espalhados pela cidade. O Camboja também investe bastante em energias renováveis com usinas eólicas e uma usina termoelétrica que fornece energia para a cidade toda, seus habitantes estão satisfeitos com a cidade."	"Sobre o trabalho, gostei bastante do trabalho, achei bem dinâmica pois vemos como funciona o processo de urbanização e olhando as cidades dos meus colegas e também vejo como funciona a hierarquia das cidades também vi como é ser um prefeito (o que é algo bem complicado kkk) achei um trabalho muito bom por favor que tenha mais trabalhos como esse."

Fonte: Organizado pelo autor (2024)

Daremos destaque para os alunos "D1", que nos apresentou sua descrição da cidade, a considerar bem complexa, elencando elementos como a relação homem-meio (sempre levando em conta os aspectos naturais para a construção dos elementos urbano e seu impacto para a sociedade) mostrando uma noção socioespacial bem desenvolvida. A sua cidade é bem estruturada e articulada, bem industrializada de acordo com os recursos naturais disponíveis nesse meio, o que é algo a ser levado em conta ao promover um processo industrial na cidade.

O aluno "D2", merece destaque pois o mesmo desenvolveu bem a sua cidade porém não somente por isso, devemos olhar para sua visão sustentável para o espaço

urbano, gestão de recursos e processos energéticos, notou-se uma preocupação com o meio ambiente e com a questão social, assim como o aluno anterior, se atentou para as exigências dos cidadãos, o que muitas vezes no mundo real não levada em conta na tomada de decisão dos gestores, sejam eles locais ou regionais, mostrando mais uma vez que o jogo nos possibilita um bom desenvolvimento socioespacial.

Já a aluna "E1", desenvolveu sua cidade baseando-se nas necessidades dos seus habitantes, mostrando uma boa capacidade de gestão e organização espacial muito boa, se atendo ao que foi debatido em sala de aula ao apresentar as características hierárquicas da sua cidade e como a mesma funciona. O aluno "F1" também apresentou uma boa gestão e entendimento de como funciona o processo de organização do espaço urbano, principalmente quando tratamos a relação urbanização e a questão da população em si, visto que a atividade industrial tem significativos impactos para os habitantes de uma cidade, e isso o aluno teve o cuidado ao levar em conta o fator locacional para a instalação de um parque industrial na cidade. O mesmo argumenta o fator da circulação da renda, levantando a questão da especulação imobiliária e o custo de vida na cidade, alegando que tal fato estava sendo um problema para a sua gestão, logo o mesmo desenvolveu uma alternativa para contornar o problema, mostrando uma boa capacidade de gestão.

O aluno "J" desenvolveu com o seu trabalho uma cidade, como o mesmo descreve, voltada para as atividades das indústrias de base e de transformação, sendo a base econômica dessa cidade. O aluno a caracteriza como uma cidade global, elencando algumas características, demonstrando domínio do conteúdo.

Por fim o aluno "S1", novamente trazendo uma cidade, com a sua base econômica para a utilização das matérias primas, focando na exportação de tais materiais, o aluno destaca a hierarquia da sua cidade, sendo um centro local, porém o ponto chave, é o fator da segurança que é destacado pelo mesmo, um diferencial entre as demais.

Com isso damos por encerrados nossos resultados, que é válido dizer, pelo engajamento e participação dos alunos, que foram satisfatórios de certa forma podemos ter noção de como os alunos de uma escola privada reagem a novas abordagens no ensino. Tivemos alguns imprevistos, como a não participação total das turmas, mas que não atrapalharam a investigação aqui realizada. Observamos que abordagens ativas, diferentes das quais estamos acostumados, tornou a aprendizagem dos mesmos prazerosa como vimos em um dos relatos de experiência alguns alunos pediram por mais atividade semelhantes a essa.

### **Considerações Finais**

Diante do exposto, verificamos a capacidade do SimCity como um recurso didático a ser utilizado nas aulas de geografia, no que tange a abordagem do espaço urbano, visto que o mesmo possibilita uma imersão, fazendo como que os alunos vejam na prática aqueles conteúdos e conceitos referente a geografia urbana, de uma forma lúdica e ativa, com isso alcançando nosso objetivo geral.

Tal fato é sustentado pelo nosso segundo objetivo, que contou com análises a respeito dos relatos dos participantes, onde observamos a desenvoltura e empenho dos mesmos, através das cidades construídas e suas caracterizações, com isso, mesmo sendo uma atividade lúdica, ela contribuiu para a aprendizagem dos mesmos. Por fim, nosso último objetivo, que constou em utilizar a gamificação como um método que ressignifica a forma de se trabalhar conteúdos da geografia urbana em sala de aula, surtiu o efeito desejado, com ressalvas de que nem todos os alunos participaram, todavia aqueles que o fizeram, se mostraram totalmente satisfeitos com a atividade, reforçando a ideia de que jogos podem se tornar excelentes alternativas para o ensino.

### **REFERÊNCIAS**

BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

CAVALCANTI, L. de S. **Aprender sobre a cidade**: a geografia urbana brasileira e formação de jovens escolares. Revista Geográfica de América Central, vol. 2, julio-diciembre, 2011, pp. 1-18 Universidad Nacional Heredia, Costa Rica.

CAVALCANTI, L. de S. **O ensino de geografia na escola**. Campinas, SP: Papirus, 2012. p. 45 – 47.

COSTA, R. da S. **Metodologias ativas no ensino de geografia**: uma experiência educacional no Ensino Médio. Revista Brasileira de Educação em Geografia, Campinas, v. 10, n. 20, p. 580-590, jul./dez., 2020

DANTAS, A. M. da S.; FARIAS, M. S. de; LEITE, K. L. de F. **O uso da gamificação na educação**: contribuições para o processo de ensino e aprendizagem no contexto do ensino remoto. VII CONEDU - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80295> . Acesso em: 21/01/2025 01:49

FADEL, L. M. *et al* (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p.

ARAÚJO, E. F. de; LIMA, A. F; SILVA, D. R. da. **Metodologias ativas em geografia**: experiências docentes do instituto federal de educação, ciência e tecnologia do Ceará (IFCE). Geosaberes, Fortaleza, v. 9, n. 18, p. 1 - 13, abr. 2018.

BEM, V. D; COSTA, J. V. da.; LUCCA, D. de. **Gameficação no ambiente educacional**: Uma estratégia para o ensino e aprendizagem. Disponível em <https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/1878?show=full>. Acesso em: 21/01/2025 01:19

MACEDO, E. S. de. **A gamificação como recurso didático no ensino de geografia**. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v.8, n.9, p. 60626-60646, sep., 2022

MANFIO, V.; SEVERO, M. D. **A geografia e a escola repensando a cidade em sala de aula: uma proposta metodológica**. Revista Perspectiva Geográfica ISSN 1981 – 4801 UNIOESTE V.9, N.10, 2014.

BORTOLI, R. de; MENEZES, C. C. N. **Gamificação: surgimento e consolidação.** C&S – São Bernardo do Campo, v. 40, n. 1, p. 267-297, jan./abr. 2018

OLIVEIRA, M. A de. et al. **Gamificação nas aulas de geografia “lendo imagens e atualidades”:** uma experiência em ensino médio público. Lorena-SP, maio/2018.

PEREIRA, G. G. M. **A produção do espaço urbano no jogo SimCity:** Uma proposta de oficina para o ensino de geografia urbana no ensino básico. Rio de Janeiro, 2021.

PEREIRA, L. A de S. **A cidade no ensino de geografia:** uma proposta metodológica para o ensino médio. XVI simpurb. RJ – 2019

FERREIRA, J. O. PEREIRA, V. R.; **Abordagens sobre a cidade no ensino de geografia.** Associação dos geógrafos brasileiros – seção campinas ateliê de pesquisas e práticas no ensino de geografia. ISBN 978-85-85369-14-9, 2016.

RAGUZE, T. SILVA, R. P. da. **Gameficação aplicada a ambientes de aprendizagem. Gameped.** 2016. Disponível em:  
<https://www.feevale.br/comum/midias/7fe3e6be-385f4e8b96e4933a0e63874f/gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20aprendizagem.pdf>. Acesso : 21/01/2025 01:25

MOURA, J. D. P ; SANTOS, R. S. dos. **As metodologias ativas no ensino de geografia:** um olhar para a produção científica e a prática docente. Caminhos de Geografia Uberlândia-MG v. 22, n. 82 ago./2021 p. 70–88.

SILVA, S. A. **O ensino de geografia urbana e suas potencialidades para a formação cidadã.** XI Fórum nacional nepeg. Goiás. 2022.

SIQUEIRA, S. A de. **A educação geográfica e a cidade:** A geografia escolar, o método e o ensino da cidade. Pesquisar - Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia Florianópolis, v. 1, n. 1, out. 2014

SANTOS, J. B. dos; TAVARES, G. I. de A. GALVÃO, M. L. de M. **O uso do jogo simcity no ensino de geografia:** uma proposta didática metodológica em uma escola municipal de São Gonçalo do Amarante-rn. COINTER. PDVL 2016.

LUCENA, A. V. P; VALENÇA, M. R. **A cidade e o urbano no ensino de geografia:** A questão imagética em livros didáticos. XVI Simpósio Nacional de Geografia Urbana (Simpurb). UFES. Vitória-ES. 2019