

## O JOGO ELETRÔNICO SIMCITY COMO POTENCIAL PARA O ENSINO DA CIDADANIA GEOGRÁFICA

**Autor(es): Jerfeson Alves da Costa<sup>1</sup>; Virgínia Célia Cavalcante de Holanda<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Mestrado Acadêmico em Geografia, CCH, UVA; E-mail: [jerfeson.geo@gmail.com](mailto:jerfeson.geo@gmail.com), <sup>2</sup> Professora Pós-doutora em Geografia, CCH, UVA. E-mail: [virginia.holanda@uvanet.br](mailto:virginia.holanda@uvanet.br).

**Resumo:** A Escola é um pilar fundamental da sociedade, no entanto sua transformação ocorre de forma lenta. O debate sobre a mesma são muitos e em diferentes perspectivas, tendo como uma das questões de fundo a qualidade material e do profissional que nela atua. A formação de professores desempenha um papel crucial na educação, especialmente no que diz respeito às metodologias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, os jogos eletrônicos, que estão presentes na sociedade desde os anos 60-70 do século XX, oferecem uma variedade de benefícios aos seus usuários, deste que seu potencial e seus riscos sejam apropriados com clareza. Como, então, podemos utilizar jogos eletrônicos, a exemplo do *SimCity*, para promover a discussão do conceito de Cidadania Geográfica? Para responder a essa pergunta, adotamos a metodologia bibliográfica-qualitativa, e a construção do Estado da Arte para direcionar o processo. Esse último possibilitou a identificação dos trabalhos relacionados ao nosso objetivo, embora em número limitado. Levantamos a hipótese de que a utilização de jogos eletrônicos, como o *SimCity*, pode contribuir para a construção da cidadania geográfica entre os alunos do ensino médio.

**Palavras-chave:** Cidadania Geográfica; Jogos Eletrônicos; Ensino-Aprendizagem; Educação; Estado da Arte.

### INTRODUÇÃO E OBJETIVO(S)

A Escola e seu papel como espaço da educação formal tem sido tema constante de debates, que abrangem o papel do seu processo formativo, metodologia, teorias e objetivos. Essas discussões perduram ao longo do tempo, pois é necessário continuar refletindo sobre a escola e seu papel na educação do indivíduo. Nesse contexto, a educação geográfica desempenha um papel crucial no sistema escolar, embora muitos tenham visto a geografia escolar como um conhecimento residual. A formação de professores era frequentemente vista como um caminho separado, as famosas licenciaturas 3+1, primeiro formava-se através de conteúdo de área e depois se aprendia a ser professor nos estágios supervisionados e disciplinas ditas pedagógicas, levando assim a decisão de ser licenciado para o final da graduação. Essa abordagem resultou em diversos problemas, incluindo a falta profissionalidade docente e uma formação pouco ancorada no tripé ensino, pesquisa e extensão, refletindo na atuação do professor quando assumia a sala de aula.

No atual mundo globalizado, com o encurtamento das distâncias e a proliferação da internet, dispositivos digitais e a inteligência artificial, a tecnologia permeia nossas vidas e lares. Para muitos, esse cenário pode parecer complexo e distante de seu cotidiano.

No espaço da Escola, a educação geográfica a crítica à abordagem enciclopédica da geografia perdurou por muito tempo, levando a memorização de fatos, sendo emblemáticos os tipos de rochas, solos, relevos e recursos hídricos, sem compreensão dos processos envolvidos. No Brasil, com a construção da nova Lei de diretrizes e Base (LDB/1996), o Ensino em todos os níveis passa por mudanças significativas e a formação do professor é revisitada, se institui entre outras mudanças a formação continuada, levando ao acesso a informações, materiais e métodos.



UNIVERSIDADE ESTADUAL  
VALE DO ACARAÚ

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação - PRPPG



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E EDUCAÇÃO SUPERIOR

No campo das ciências Humanas a geografia mais rapidamente incorporou Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), agrupando ferramentas como lousas digitais, Google Maps, programas de Geoprocessamento, vídeos, músicas e até jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos surgiram a partir de ideias de um físico estadunidense, em que transformou o osciloscópio em um jogo eletrônico para atrair visitantes à sua fábrica, sendo considerado o pai dos videogames. Desde o século XXI, essa indústria bilionária tem tido um grande sucesso.

Muitos estudos já comprovaram os benefícios dos jogos eletrônicos em áreas como matemática, pedagogia e engenharia, levantando a questão de porque a geografia não deveria aproveitar dessa ferramenta para o ensino. Embora já existam trabalhos nesse sentido, jogos como *WAR*, *Minicraft*, *League of Legends*, *Age of Empire* podem ser uma ferramenta valiosa para promover o processo de ensino-aprendizagem.

Foi pensando nesse potencial que nos ocorreu a ideia de trabalhar jogos eletrônicos como auxiliar na promoção da cidadania geográfica. Compreendendo que a cidadania é um processo complexo que envolve diferentes saberes, objetivos e direitos, e pode ter diversas interpretações. Assim, propomos a utilização do jogo eletrônico *SimCity 5*, disponível para computadores e celulares, como uma forma de problematizar a cidadania geográfica. Essa abordagem reconhece que o ciberespaço está presente na vida de quase todos e oferece uma perspectiva interessante para pensar não apenas a cidadania geográfica, mas também a cidade enquanto forma e espaço urbano enquanto conteúdo, que anima a cidade.

## MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa é de caráter bibliográfico-qualitativo, lançamos mão da pesquisa bibliográfica e documental, por meio dela levantamos dados, textos e ideias acerca da temática, com destaque para os conceitos e/ou noções: de jogos eletrônicos, cidadania geográfica, ensino de geografia e cidade. Autores que contribuíram para elucidar acerca do conceito de cidadania: Fernandes (2008), Silva *et al* (2022), Oliveira *et al* (2022) Rosa *et al* (2022) e Santos, (2007), já no Ensino de Geografia: Oliveira (2010), Vesentini (2010), Fernandes (2010), Goulart (2010), Castrogiovanni (2007). Na perspectiva da cidade: Lefebvre (2008), Santos (1978). Após a conclusão da etapa da pesquisa bibliográfica, foi realizada a segunda etapa, correspondente a construção do Estado da Arte como instrumento crucial para a delimitação da temática estudada.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os primeiros resultados obtidos emergiram das leituras e discussões de conceitos. Já o Estado da Arte, permitiu a noção do quantitativo e qualitativo de trabalhos produzidos e publicados acerca do tema jogos eletrônicos e ensino, esse é o primeiro resultado da pesquisa. Na tabela a seguir, observa-se a quantidade de trabalhos produzidos.

**Tabela 1:** Estado da Arte.

**Legenda:** I – Nulo; II – Insuficientemente; III; Médio; IV – Próximo; V – Muito Próximo.

Palavra-chave utilizada:	Utilização do <i>SimCity</i>	Tipo de Trabalho:	Dissertações e Teses*
Sobrenome do autor:	Recorte Temporal:	Área:	Grau de proximidade com o objetivo da pesquisa:
VEIGA,	2006	Educação Ambiental	Insuficientemente
MENDES	2006	Matemática	Médio
CRUZ***	2006	Ensino de Geografia	Médio



UNIVERSIDADE ESTADUAL  
VALE DO ACARAÚ

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação - PRPPG



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E EDUCAÇÃO SUPERIOR

ANDRADE	2009	Matemática	Médio
GRANVILLE	2013	Ensino de Geografia	Médio
DRUMMOND	2014	Geografia Urbana	Insuficientemente
PINTO*	2014	Contábeis	Próximo
JÚNIOR	2016	Administração	Médio
LEAL***	2019	Geografia Urbana	Insuficientemente
ALELAF	2021	Ensino de Geografia	Insuficientemente
ZEFERINO**	2022	Ensino de Geografia	Médio

Palavra-chave utilizada:	Jogos Eletrônicos e o Ensino de Geografia	Tipo de Trabalho:	Dissertações, Teses*, Monografias e Artigos.
Sobrenome do autor:	Recorte Temporal:	Área:	Grau de proximidade com o objetivo da pesquisa:
PEREIRA***	2012	Ensino de Geografia	Médio
ESMERALDO***	2014	Ensino de Geografia	Insuficientemente
LIMA*	2015	-	Trabalho restrito
SALETE DA SILVA**	2016	Ensino de Geografia	Insuficientemente
LIMA*	2018	Ensino de Geografia	Médio
MEDUNA	2019	Educação Ambiental	Insuficientemente
SILVEIRA	2019	Geografia Urbana	Insuficientemente
MIRANDA**	2019	Ensino de Geografia	Insuficientemente
BRUSTULIN**	2019	Ensino de Geografia	Insuficientemente
CARNEIRO	2019	Ensino de Geografia	Médio
SIVESTRE, PEREIRA e RODRIGUES	2019	Ensino de Geografia	Médio
SURUAGY; AYASTUY e ALMEIDA***	2020	Ensino de Geografia	Insuficientemente
ALMEIDA***	2020	Ensino de Geografia	Médio
M, SILVA***	2020	Ensino de Geografia	Médio
B, SILVA	2021	Ensino de Geografia	Próximo
FACINI	2021	Turismo	Insuficientemente
S, PEREIRA***	2022	Cartografia	Nulo
RIZZATTI***	2022	Cartografia	Insuficientemente

Fonte: Google Acadêmico, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e Catálogo de Teses e Dissertações, Elaboração dos autores, (2023).

Observa-se a partir da tabela 1, que muitos trabalhos não conseguiram alcançar o “muito próximo”, pois durante a realização desse estado, percebemos algumas lacunas nos trabalhos e partindo dessas, demos prosseguimento e construção dos objetivos que sustentam esse trabalho. Desse modo, o Estado da Arte foi importante para a construção dessa pesquisa, pois conseguimos ter um norte acerca do que já foi produzido de acordo com as duas temáticas colocadas. Embora na tabela 1 não tenha sido citado cidadania geográfica, nas pesquisas das plataformas, conseguimos o resultado mais próximo como: formação cidadã, cidadão, atuação cidadã. Logo, o termo em específico: Cidadania Geográfica não apareceu de forma apresentada como os demais trabalhos.

Percebeu-se ainda na construção do Estado da Arte a ausência de pesquisas que trabalhem os jogos na perspectiva do ensino, pois esse foi o número máximo de trabalhos alocados nas plataformas supracitadas, ou seja, o número de trabalhos fazendo esse recorte ainda é pequeno se comparados aos jogos de maneira geral. Torna-se menor ainda, quando realizar outro recorte, no caso da ciência geográfica, percebemos que áreas como o Turismo, Cartografia, matemática e Contábeis já fazem o uso do jogo ao contrário de Geografia, que pouco explorou o jogo *SimCity*.

Colocamos ainda como resultados esperados na pesquisa, (hipóteses), a construção do conceito de cidadania geográfica, através dos discentes, como estes constroem esse conceito. Essa

é a primeira hipótese, a segunda é como os alunos pensam a cidade a partir do jogo, não a cidade no aspecto funcional, mas na cidadã, como eles se constroem enquanto cidadãos geográficos a partir do jogo eletrônico **Sim City** e como eles constroem e pensam, no viés da cidadania? Pois durante o Estado da Arte, uma das constatações deu-se que o jogo é utilizado no viés gerencial, ou seja, a cidade é vista como uma forma gerencial, ou no espaço urbano e suas problemáticas.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Percebeu-se que o trabalho ainda caminha de maneira embrionária e encontra-se em estágio de desenvolvimento, não apresentando ainda resultados avançados ou de aplicabilidade. Contudo, percebemos que a partir do Estado da Arte conseguimos ter um norte acerca do que desejamos alcançar na pesquisa.

### **AGRADECIMENTOS**

Agradecimento à Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES pela Bolsa de Pesquisa;

Agradecimento ao Laboratório de Estudos Urbanos e Regionais – LEURB.

### **REFERÊNCIAS (Até um máximo de 15)**

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de Geografia na pós-modernidade. In: REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André (org.). **GEOGRAFIA: práticas pedagógicas para o ensino médio**. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 35-47.

FERNANDES, Manoel . REFLEXÕES SOBRE A INVESTIGAÇÃO EM HISTÓRIA DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA In: PONTUSCHKA, Nídia Nacib; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. **GEOGRAFIA EM PERSPECTIVA**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2010. p. 241-246

FERNANDES, Manoel. **Aula de Geografia e algumas crônicas**. 2. ed. Campina Grande: Bagagem, 2008. 109 p.

LEFEBVRE, Henri. **O DIREITO À CIDADE**. 5. ed. São Paulo: Centauro, 2001. 141 p. Rubens Eduardo Farias.

GOULART, Ligia Beatriz; MARTINS, Rosa Elisabete Militz Wypczynski; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André. Aprendizagem e ensino: uma aproximação necessária à aula de geografia. In: TONINI, Ivaine Maria *et al* (org.). **O ENSINO DA GEOGRAFIA E SUAS COMPOSIÇÕES CURRICULARES**. Porto Alegre: Ufrgs, 2011. p. 19-29.

ROSA C, C e *et al*. Dos problemas locais à atuação cidadã: violência urbana e relação cidade/campo em Inhumas (GO). In: OLIVEIRA, Karla Annyelly Teixeira de; CAVALCANTI, Lana de Souza; MORAES, Loçandra Borges de (org.). **CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO GEOGRÁFICO E ATUAÇÃO CIDADÃ**. Goiânia: C&A Alfa, 2022. p. 253.

SANTOS, M. Por uma Geografia Nova. São Paulo: Hucitec, Edusp, 1978.

SANTOS, Milton. O espaço do cidadão. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2007



UNIVERSIDADE ESTADUAL  
VALE DO ACARAÚ

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação - PRPPG



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E EDUCAÇÃO SUPERIOR

SILVA, Alexsander Batista e *et al.* Ensinar Geografia numa perspectiva da participação cidadã: mediação didática e protagonismo docente. In: OLIVEIRA, Karla Annyelly Teixeira de; CAVALCANTI, Lana de Souza; MORAES, Loçandra Borges de (org.). **CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO GEOGRÁFICO E ATUAÇÃO CIDADÃ**. Goiânia: C&A Alfa, 2022. p. 253.

SILVEIRA, Michel Rezende da. Formação cidadã técnico-profissional: potencialidades da Geografia nos cursos técnicos integrados ao ensino médio. In: OLIVEIRA, Karla Annyelly Teixeira de; CAVALCANTI, Lana de Souza; MORAES, Loçandra Borges de (org.). **CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO GEOGRÁFICO E ATUAÇÃO CIDADÃ**. Goiânia: C&A Alfa, 2022. p. 253.

VESENTINI, José William. A FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE GEOGRAFIA - ALGUMAS REFLEXÕES. In: PONTUSCHKA, Nídia Nacib; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. **GEOGRAFIA EM PERSPECTIVA**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2010. p. 235-246.