



# REVISTA HOMEM, ESPAÇO E TEMPO

Revista do Centro de Ciências Humanas - CCH  
Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA

**POTENCIALIDADES DO JOGO DIGITAL SIMCITY 2013 PARA A  
CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA GEOGRÁFICA: UMA EXPERIÊNCIA  
NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL LICEU  
JOSÉ NÍ MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

**POTENTIAL OF THE DIGITAL GAME SIMCITY 2013 FOR THE  
CONSTRUCTION OF GEOGRAPHIC CITIZENSHIP: AN  
EXPERIENCE AT THE FULL-TIME HIGH SCHOOL LICEU JOSÉ NÍ  
MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

**POTENCIAL DEL JUEGO DIGITAL SIMCITY 2013 PARA LA  
CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA GEOGRÁFICA: UNA  
EXPERIENCIA EN EL LICEU JOSÉ NÍ MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

**JERFESON ALVES DA COSTA**  
<https://orcid.org/0009-0008-8375-5973>

Orientadora: Profa. Dra. Virgínia Célia Cavalcante de Holanda

Data de Conclusão: 26/02/2025

[https://ww2.uva.ce.gov.br/apps/common/documentos\\_mag/dissertacao\\_4c69dc4df64c3d956d.pdf](https://ww2.uva.ce.gov.br/apps/common/documentos_mag/dissertacao_4c69dc4df64c3d956d.pdf)

## RESUMO

A Geografia Escolar tem se expandido, e essa evolução vai além das discussões teóricas e metodológicas. Hoje, busca-se também novas formas de ensinar Geografia, com o uso de jogos digitais como o SimCity 2013, que se revelam uma ferramenta inovadora para aproximar os alunos da realidade urbana e da cidadania geográfica. Esta pesquisa tem como objetivo explorar como o jogo digital pode ser utilizado para promover a Cidadania Geográfica, desafiando os alunos a gerenciar problemas urbanos como saneamento, saúde, moradia e transporte, tudo isso em um cenário simulado de gestão urbana. A metodologia adotada foi qualitativa, com uma base teórica fundamentada em pesquisa bibliográfica, um estado da arte sobre o uso de jogos digitais na educação e a realização de oficinas práticas com os discentes da Escola de Tempo Integral Liceu José Ní Moreira, em Tianguá, Ceará. Durante essas oficinas, os alunos interagiram com o jogo, criando soluções para problemas urbanos, colocando em prática conceitos de Geografia Escolar e refletindo sobre a Cidadania Geográfica. Os resultados mostraram que, ao longo das atividades, os discentes não apenas identificaram problemas urbanos em suas cidades, mas também passaram a desenvolver uma reflexão crítica sobre a cidade e o ambiente em que vivem. O uso do SimCity 2013 possibilitou que os alunos se envolvessem de forma ativa na gestão urbana, refletindo sobre

**POTENCIALIDADES DO JOGO DIGITAL SIMCITY 2013 PARA A CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA GEOGRÁFICA: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL LICEU JOSÉ NÍ MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

como seus próprios direitos e responsabilidades enquanto cidadãos impactam o espaço urbano. Essa pesquisa revela como os jogos digitais podem ser uma ferramenta eficaz no ensino de Geografia Escolar, tornando o aprendizado mais dinâmico e engajador, e proporcionando aos alunos uma compreensão mais profunda de sua cidadania geográfica. Ao integrar a teoria com a prática, o uso de jogos digitais oferece novas oportunidades para ensinar e aprender sobre cidadania, cidade e o papel de cada um na construção de uma sociedade mais justa.

**Palavras-chave:** Geografia Escolar. Jogos Digitais. SimCity 2013. Cidadania Geográfica.

## ABSTRACT

School Geography has been expanding, and this development goes beyond theoretical and methodological discussions. Today, there is also a search for new ways to teach Geography, with the use of digital games like SimCity 2013, which has proven to be an innovative tool for bringing students closer to urban reality and Geographical Citizenship. This research aims to explore how digital games can be used to promote Geographical Citizenship, challenging students to manage urban problems such as sanitation, health, housing, and transportation, all within a simulated urban management scenario. The methodology adopted was qualitative, based on bibliographic research, a state-of-the-art review on the use of digital games in education, and the implementation of practical workshops with students from Escola de Tempo Integral Liceu José Ní Moreira, in Tianguá, Ceará. During these workshops, the students interacted with the game, creating solutions for urban problems, putting School Geography concepts into practice, and reflecting on Geographical Citizenship. The results showed that, throughout the activities, the students not only identified urban problems in their cities but also developed a critical reflection on the city and the environment they live in. The use of SimCity 2013 allowed students to actively engage in urban management, reflecting on how their own rights and responsibilities as citizens impact urban spaces. This research reveals how digital games can be an effective tool in School Geography teaching, making learning more dynamic and engaging, and providing students with a deeper understanding of their Geographical Citizenship. By integrating theory with practice, the use of digital games offers new opportunities to teach and learn about citizenship, the city, and each individual's role in building a fairer society. Keywords: School Geography, Digital Games, SimCity 2013, Geographic Citizenship.

## REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS ALVARENGA, André Lima de. Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame, Rio de Janeiro, 2007. Dissertação, p.176.

BAKER, Liana. B. 'Sim City' vuelve em 2013 com uma apariencia más moderna. elEconomista.es, 2012. Disponível em: . Acesso em 15 de janeiro de 2024.

BAPTISTA, L.; REIS, D. G. dos. (2020). Aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos no Ensino de Geografia: proposições para o jogo Red Dead Redemption 2. GEOGRAFIA (Londrina), 29(2), 279–298. <https://doi.org/10.5433/2447-1747.2020v29n2p279>

BRAGA, Flávia Spinelli. CIDADANIA TERRITORIAL E GEOGRAFIZAÇÃO DA CIDADANIA NO ENSINO DE GEOGRAFIA E NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE

**POTENCIALIDADES DO JOGO DIGITAL SIMCITY 2013 PARA A CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA GEOGRÁFICA: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL LICEU JOSÉ NÍ MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

GEOGRAFIA. Revista Signos Geográficos, 2021 3, 1–16. Recuperado de <https://revistas.ufg.br/signos/article/view/69617>

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996. CARLESSO, Andrei. OS JOGOS ELETRÔNICOS ALIADOS À EDUCAÇÃO: novas perspectivas tecnológicas para o ensino de geografia na educação básica. In: GENGNAGEL, Claudionei Lucimar (org.). ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS: reflexões, desafios e práticas pedagógicas. Chapéco: Livrologia, 2021. p. 91-109.

CARLOS. Prefeitura Municipal de Tianguá (PMT). A Festa de Aniversário de Tianguá tá chegando. Disponível em:: Acesso em 26 de fevereiro de 2024.

CARVALHO, José Murilo de. Cidadania no Brasil. O longo Caminho. 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de Geografia na pós-modernidade. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André (org.). GEOGRAFIA: práticas pedagógicas para o ensino médio. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 35-47.

CAVALCANTI, Lana de Sousa. A Geografia Escolar e a Cidade: ensaios sobre o ensino de geografia para a vida urbana cotidiana. 3. ed. Campinas: Papirus, 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. UMA GEOGRAFIA DA CIDADE – ELEMENTOS DA PRODUÇÃO DO ESPAÇO URBANO. p. 11-78. In: CAVALCANTI, L, S; MORIAS, E, M, 123 B; RAMOS, M, E; ARRAIS, T, P, A; PEIXOTO, V, M, R. (Org). A GEOGRAFIA DA CIDADE: A PRODUÇÃO DO ESPAÇO URBANO EM GOIÂNIA. Alternativa, 2001.

COMPTO, Gabriel Pinheiro. APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS. CORRÊA, João Nazareno Pantoja; BRANDEMBERG, João Cláudio. Tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de matemática em tempos de pandemia: desafios e possibilidades. Boletim Cearense de Educação e História da Matemática, v. 8, n. 22, p. 34- 54, 2021.

COSTA NETO, José Vieira da. Single-board computers e tecnologias open source na perspectiva educacional. 2023.

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

FERREIRA, N. S. de Almeida. As pesquisas denominadas “estado da arte”. Educação & Sociedade, 79, 2002.

FONSECA, João José Saraiva. Apostila de metodologia da pesquisa científica. João José Saraiva da Fonseca, 2002. GEE, James Paul. Bons videojogos + boa aprendizagem: Coletânea de ensaios sobre os videojogos, a aprendizagem e a literacia. Ramada: Pedago, 2019.

**POTENCIALIDADES DO JOGO DIGITAL SIMCITY 2013 PARA A CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA GEOGRÁFICA: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL LICEU JOSÉ NÍ MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

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.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Bases Cartográficas contínuas - Brasil. Rio de Janeiro, 2023: IBGE 2023. Disponível em: < <https://www.ibge.gov.br/geociencias/cartas-e-mapas/bases-cartograficas-continuas/15759-brasil.html>>: Acesso em 15 de agosto de 2023.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico 1980. Rio de Janeiro, 1982: IBGE 1980.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico 1990. Rio de Janeiro, 1992: IBGE 1990. IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico 2000. Rio de Janeiro, 2003: IBGE 2000. 124

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico 2010. Rio de Janeiro, 2011: IBGE 2010.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico 2022. Rio de Janeiro, 2023: IBGE 2022. IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Regiões de Influência das Cidades – Regic 2018. Rio de Janeiro: IBGE, 2020

IFCE – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará. NOSSOS CURSOS. Disponível em:< <https://ifce.edu.br/menu-de-relevancia/nossos-cursos1>>: Acesso em 26 de fevereiro de 2024.

IPECE - Instituto de Pesquisa e Estratégia Econômica do Ceará. Disponível em:< <https://www.ipece.ce.gov.br/downloads/>>: Acesso em: 15 de janeiro de 2024.

JOGOS SIMCITY. Eletronic Arts. Disponível em:< <https://www.ea.com/pt-br/games/SimCity>>. Acesso em 16 de fevereiro de 2024. KRIPKA, Rosana; SCHELLER, Morgana; BONOTTO, Danusa Lara. Pesquisa Documental: considerações sobre conceitos e características na Pesquisa Qualitativa. CIAIQ2015, v. 2, 2015.

LEFEBVRE, Henry. O direito à cidade. São Paulo: Centauro, 2001. LEMES, Thiago Oliveira Paim. Construção de conceitos de cinemática utilizando TDIC. 2021. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Física) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021. LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. Lições dos games para se pensar a reconstrução do espaço escolar ou como Super Mario pode dialogar com a escola. XV SBGames, São Paulo, 2016.

MANZINI, Maria Lourdes Cerquier-. O QUE É CIDADANIA. São Paulo, Brasiliense, 1993.

MARSHALL, Thomas Humphrey. CIDADANIA, CLASSE SOCIAL E STATUS. ZAHAR EDITORES. Rio de Janeiro. 1963, Tradução de: Marcos Porto Gadelha. OLIVERIA, Livia.

**POTENCIALIDADES DO JOGO DIGITAL SIMCITY 2013 PARA A CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA GEOGRÁFICA: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL LICEU JOSÉ NÍ MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

O ENSINO/APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NOS DIFERENTES NÍVEIS DE ENSINO In: PONTUSCHKA, Nídia Nacib; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. GEOGRAFIA EM PERSPECTIVA. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2010. p. 217-220 125

PEREIRA, A. M. de O. Aprender e ensinar geografia na sociedade tecnológica: possibilidades e limitações. Curitiba: Appris, 2019.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Trad. Eric Yamagute. São Paulo: SENAC, 2012. Tradução da primeira edição em inglês: PRENSKY, Marc. Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill, 2001.

RAMOS, Daniela Karine. JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM: aspectos motivacionais na percepção de jovens jogadores. Revista Nupem, Campo Mourão, v. 12, n. 7, p. 209-225, 2015. Disponível em: . Acesso em: 24 ago. 2021.

ROLNIK, Raquel. O QUE É CIDADE. editora brasiliense, 2º ed. 89, 1988. SANTOS, M. A natureza do espaço – Técnica e tempo. Razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1996. SANTOS, Milton. O Espaço do Cidadão. São Paulo, 1987. 7ª Edição, 3ª reimpressão (Edusp) 2020. SDA – Secretaria de Desenvolvimento Agrário. Central de Abastecimento SA. Disponível em: Acesso em 12 de agosto de 2023.

SEDUC - SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO CEARÁ. Disponível em: : Acesso em: 30 de abril de 2024.

Serious Games - do lúdico à educação. p. 20-39 2023 In: BERNHARD, Rafael; OLIVEIRA, Raimundo Correa; FREITAS, Silva Regina Sampaio. (Org). Serious Games do lúdico à educação, Editora Atena, 2023.

SEKI, Allan Kenji; SOUZA, Artur Gomes de; GOMES, Filipe Anselmo; EVANGELISTA, Olinda. Professor temporário: um passageiro permanente na Educação Básica brasileira. Práxis Educativa [online]. 2017, vol.12, n.3, pp.942-959. ISSN 1809-4309.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Universidade, Ciência e Formação Acadêmica. In: Metodologia do Trabalho Científico. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007.cap.1, p.22-36.

SILVA, Celene das Chagas Costa e; SILVA, Claudete de Jesus Ferreira da. A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS EM SMARTPHONES COMO AUXÍLIO AO ENSINO DE MATEMÁTICA. 2016, Piauí. Disponível em: Acesso em: 25 ago. 2021. 126

SILVA, José Borzacchiello da. Nas trilhas da cidade. 2 ed. Fortaleza, Museu do Ceará, 2005. p.152. SILVA, Washington Drummond da. Geografia em jogo: algumas possibilidades de abordagem dos videogames na geografia. ATELIE GEOGRAFICO. v. 10, n.1, p140-159, Goiânia. 2016.

SOUZA NETO, Manoel Fernandes de. Aula de Geografia: e algumas crônicas. Campina Grande, PB: Bagagem. Acesso em: 31 maio 2024, 2008.

SPOSITO, Eliseu Savério. A VIDA NAS CIDADES. 1994, 6. ed, São Paulo, Contexto, 2021. SPOSITO, M. P. (2009). O Estado da Arte sobre Juventude na Pós- Graduação Brasileira:

**POTENCIALIDADES DO JOGO DIGITAL SIMCITY 2013 PARA A CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA GEOGRÁFICA: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM TEMPO INTEGRAL LICEU JOSÉ NÍ MOREIRA, TIANGUÁ-CE**

Educação, Ciências Sociais e Serviço Social (1999-2006). Belo Horizonte, MG: Argvmentvm. STATCOUNTER. Operating System Market Share Worldwide. Disponível em: Acesso em 15 de abril de 2024.

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.

VIEIRA, Liszt. Cidadania e Controle Social. O público não-estatal na reforma do Estado. Rio de Janeiro, Editora Fundação Getúlio Vargas, 1999.

WINNER, Lagdon. Sujeitos e cidadãos no mundo digital. p. 37-61. In: SILVEIRA, Sergio Amadeu. (Org). CIDADANIA E REDES DIGITAIS. Cgi.br. 1.ed São Paulo, 2010.