

A UTILIZAÇÃO DO JOGO *SIMCITY* COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

José Carlos Pontes de Farias ¹

RESUMO

Destaca-se a cada nova pesquisa voltada ao campo educacional que as metodologias ativas estão cada vez mais presentes em sala de aula, principalmente quando se trata da utilização das novas tecnologias, o processo de ensino-aprendizagem está sempre se reinventando, as novas metodologias estão surgindo todos os dias, cabendo ao professor adaptar-se. Com a pandemia do Novo Coronavírus em 2020, todo o sistema educacional fragilizou-se, adaptando-se ao sistema de ensino remoto para suprir a ausência do contato direto entre estudantes e a escola, tendo os *smartphones* como os principais aliados, esses que na maioria das vezes eram excluídos de sala de aula, tornando-se os responsáveis pela continuidade do ensino no país. Este trabalho apresenta o jogo *SimCity Buildit* como ferramenta para o ensino de Geografia. Como o jogo oferece ferramentas que contribuem para o entendimento de conteúdos específicos da geografia, ele aparece como uma alternativa para auxiliar no processo de entendimento desses conteúdos, a partir da implementação da prática metodológica utilizada com alunos do 2º ano do Ensino Médio de uma escola privada de Ingá-PB. Constata-se então, que a partir do estudo de caso, percebe-se que a utilização do jogo, contribui para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, bem como maior participação em sala de aula, pois a partir da gamificação, especificamente o uso do *SimCity*, os estudantes conseguem compreender a teoria colocando em prática através da construção de suas cidades e da sua administração, já que, através do jogo, toda uma estrutura urbana depende de uma boa administração, fazendo com que eles encontrem os problemas urbanos e a importância de uma boa administração, bem como, percebe-se que, além de identificarem os problemas encontrados no processo de construção e administração de suas cidades no jogo também identificam os problemas nas suas realidades de vivência, desenvolvendo o senso crítico e investigativo.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Novas tecnologias; Ensino de Geografia; Gamificação.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG. E-mail: carlospontesdefarias@gmail.com.