



GAMIFICAÇÃO E PLANEJAMENTO URBANO: EXPLORANDO O SIMCITY COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

Diogo Luiz Quixabeira Camargo
Regina Barbosa Lopes Cavalcante

Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos - ITPAC Porto Nacional - TO

Área: Ciências Sociais Aplicada

Introdução: A gamificação consiste na aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos, com o objetivo de motivar e ensinar os usuários de forma lúdica. A utilização da gamificação, por meio de simuladores, possibilita a interação e o diálogo entre os acadêmicos, promovendo o conhecimento do planejamento urbano e as experiências dos estudantes dos cursos de arquitetura e urbanismo. **Objetivo:** Nesse sentido, objetivou-se a partir do uso da Sim City que os discentes possam planejar a cidade a partir do macrozoneamento, escolhendo a localização e o tamanho das áreas residenciais, comerciais e industriais, assim como ter uma noção do impacto ambiental e social dessas instalações, a vivência e necessidade de equipamentos públicos, tais como saúde, educação e segurança, e aplicar conceitos de mobilidade, como a hierarquização das vias, sustentabilidade e legislação. **Relato de Experiência:** A proposta consistiu na criação de uma cidade através do jogo SimCity, e comparação desta cidade com a realidade local, com supervisão docente, para analisar os principais diagnósticos e possíveis intervenções a serem adotadas e implementadas no macrozoneamento, além das legislações e técnicas do planejamento urbano. **Resultados:** O entusiasmo observado entre os discentes e a aplicação da gamificação facilitaram a introdução e o entendimento do planejamento urbano, muitas vezes ignorado por eles por ser parte das disciplinas do eixo urbano. Verificou-se que, para uma melhor compreensão e entendimento dos eixos aplicados, como macrozoneamento, consciência ambiental e social, infraestruturas e sistema viário, fez-se necessário também o uso correto da legislação nacional e municipal aplicada ao planejamento urbano e seus serviços, que podem ser utilizadas de acordo com a realidade local. Os resultados obtidos no jogo ao final do semestre permitiram que a sala avaliasse qual das cidades virtuais alcançou práticas mais sustentáveis. **Considerações Finais:** Analisando a aplicação da metodologia de gamificação com cunho de aprendizado no eixo de planejamento urbano, observou-se que a metodologia de utilizar o jogo nas aulas despertou o interesse das turmas pelo planejamento urbano. Anteriormente, as aulas eram muito teóricas, mas agora possuem uma aplicação prática e dinâmica, possibilitando a integração entre as disciplinas de planejamento urbano, projeto urbano e infraestrutura.

Palavras-chave: Gamificação. Sim City. Planejamento urbano.