

A PRODUÇÃO DO ESPAÇO URBANO NO JOGO DE TABULEIRO MODERNO *SUBURBIA*: DA REPRESENTAÇÃO ÀS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

THE PRODUCTION OF URBAN SPACE IN THE MODERN BOARD GAME SUBURBIA: FROM REPRESENTATION TO PEDAGOGICAL POSSIBILITIES

LA PRODUCCIÓN DEL ESPACIO URBANO EN EL JUEGO DE MESA MODERNO SUBURBIA: DE LA REPRESENTACIÓN A LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

Histórico do Artigo

Submetido em: 23/05/2025

Aceito em: 09/08/2026

Publicado em: 22/08/2026

 **Anderson Mendes Rocha**

RESUMO

Jogos de construção de cidades (*city building games*), digitais ou analógicos, constituem modelos abstratos que representam, de forma seletiva, simplificada e lúdica, processos complexos relacionados à produção do espaço urbano. Tais jogos têm sido utilizados pedagogicamente nas áreas da Geografia e da Arquitetura e Urbanismo para o ensino de temáticas urbanas. Nesse contexto, o presente trabalho analisa como o jogo analógico de construção de cidades *Suburbia* incorpora, representa ou omite elementos das teorias da produção do espaço urbano. Para isso, compara a representação do espaço urbano, presente no jogo, com as reflexões teóricas de Lefebvre (1999), Corrêa (1989; 2014), Capel (1983) e Villaça (2001). Os resultados apontam que *Suburbia* apresenta diversas características dos jogos do gênero, tradicionalmente mais difundidos em formato digital, permitindo tratar, de forma lúdica, a produção do espaço urbano a partir de um jogo de tabuleiro. O jogo possibilita a abordagem de aspectos como organização do espaço intraurbano, interações entre cidades e localização de atividades urbanas, ao mesmo tempo em que simplifica ou omite elementos centrais, como os agentes produtores, o valor do solo e a segregação residencial. A partir disso, discutem-se suas potencialidades e limitações como recurso didático, destacando que o jogo pode mobilizar situações-problema que favorecem o raciocínio e o pensamento geográfico no Ensino Médio.

PALAVRAS-CHAVE: ensino; geografia; jogos de tabuleiro; jogos de construção de cidades.

ABSTRACT

City-building games, whether digital or analog, are abstract models that selectively represent complex processes related to the production of urban space. In this context, this article analyzes how the analog board game *Suburbia* incorporates, represents, or omits elements of urban space theories. The game's representation is examined in light of Lefebvre (1999), Corrêa (1989; 2014), Capel (1983), and Villaça (2001). The findings show that *Suburbia* shares key features with the genre – traditionally more prevalent in digital formats – allowing a playful exploration of intra-urban organization, inter-city interactions, and the spatial distribution of urban activities. At the same time, it simplifies or omits central dimensions, such as urban actors, land value, and residential segregation. Based on these findings, the article discusses the game's potential and limitations as a teaching resource, highlighting its capacity to generate problem-based situations that may support the development of geographic reasoning in secondary education.

KEYWORDS: teaching; geography; board games; city building games.

RESUMEN

Los juegos de construcción de ciudades, digitales o analógicos, constituyen modelos abstractos que representan de forma selectiva procesos complejos relacionados con la producción del espacio urbano. En este contexto, este artículo analiza cómo el juego analógico de construcción de ciudades *Suburbia* incorpora, representa u omite elementos de las teorías sobre la producción del espacio urbano. Para ello, la representación del espacio urbano presente en el juego se examina a la luz de las contribuciones teóricas de Lefebvre (1999), Corrêa (1989; 2014), Capel (1983) y Villaça (2001). Los resultados muestran que *Suburbia* presenta rasgos característicos del género, tradicionalmente más difundido en

formato digital, lo que permite abordar de forma lúdica la organización del espacio intraurbano, las interacciones entre ciudades y la localización de actividades urbanas. Al mismo tiempo, simplifica u omite dimensiones centrales, como los agentes productores del espacio urbano, el valor del suelo y la segregación residencial. A partir de ello, se discuten sus potencialidades y limitaciones como recurso didáctico, destacando su capacidad para movilizar situaciones-problema que pueden favorecer el desarrollo del razonamiento geográfico en la educación secundaria.

PALABRAS CLAVE: enseñanza; geografía; juegos de tablero; juegos de construcción de ciudades.

1 INTRODUÇÃO

A utilização de jogos digitais de simulação de construção de cidades como recurso pedagógico, nas áreas da Geografia e da Arquitetura e Urbanismo, não é uma novidade na educação brasileira. Diversos relatos de prática e reflexões acadêmicas abordam a utilização de jogos eletrônicos desse gênero na sala de aula. Este trabalho, por outro lado, trata do jogo de tabuleiro moderno *Suburbia*, o qual foi inspirado nos referidos jogos eletrônicos e pode ser considerado um jogo analógico de construção de cidades. O presente artigo busca, portanto, refletir acerca desse jogo de tabuleiro moderno como um recurso pedagógico para o ensino sobre a produção do espaço urbano nas aulas de Geografia do Ensino Médio.

Suburbia é um jogo de construção de cidades desenvolvido pelo designer estadunidense Ted Alspach e publicado, no ano de 2012, pela editora *Bézier Games*. Em 2017, recebeu uma versão em português brasileiro pela editora *PaperGames*. Em *Suburbia*, cada um dos jogadores estará na gestão de uma cidade e entrará em disputa pelo título de cidade mais populosa. Para isso, eles deverão planejar o crescimento do centro urbano, considerando a organização interna da cidade, a gestão dos recursos financeiros e a capacidade de atração de novos moradores.

Este texto busca discutir o conceito de *city building games* (jogos de construção de cidades) e o seu emprego na estratégia educacional da aprendizagem baseada em jogos. Em seguida, aborda as características e a dinâmica do jogo de tabuleiro moderno *Suburbia*. Posteriormente, compara a representação do espaço urbano, presente no jogo, com as reflexões teóricas de Lefebvre (1999), Corrêa (1989; 2014), Capel (1983) e Villaça (2001). Por fim, na seção de considerações, reflexões e apontamentos são apresentados para auxiliar na construção de uma proposta de utilização do *Suburbia* como recurso pedagógico.

2 REVISÃO TEÓRICA

A presente seção trata do conceito de *city building game*, discutindo a sua origem nos jogos eletrônicos e a sua influência nos jogos analógicos do mesmo gênero, bem como a sua utilização no âmbito educacional, nas áreas da Geografia e da Arquitetura e Urbanismo. Em seguida, apresenta os pressupostos teóricos, acerca da produção do espaço urbano, que fundamentam a análise da representação do espaço urbano no jogo *Suburbia*.

2.1 City building games na Educação: do digital ao analógico

Os *city building games* (CBGs) são jogos eletrônicos ou analógicos voltados para a construção e o gerenciamento de cidades. Nos CBGs os jogadores são livres para explorar um mundo aberto no qual eles podem criar, destruir e reimaginar uma variedade de tipologias urbanas (Bereitschaft, 2016, p. 52). Esse gênero se popularizou nos jogos eletrônicos com a série de jogos *SimCity* (abreviação de “*Simulated City*”, que pode ser traduzido como “Cidade Simulada”), que busca simular o gerenciamento e a construção de uma cidade em tempo real¹.

O primeiro *SimCity* foi desenvolvido para computadores pela *Maxis*, na época uma desenvolvedora independente estadunidense de jogos, sob a liderança de William Wright, no final da década de 1980. O sucesso do jogo, ao longo do tempo, possibilitou o lançamento de inúmeros títulos da franquia para diversos sistemas: computadores, videogames e celulares. O último jogo da série, o *SimCity: Buildit*, foi lançado para celulares com sistemas iOS ou Android em 2014.

Outro jogo eletrônico do mesmo gênero é o *Cities: Skylines*, o qual foi inspirado pela série de jogos *SimCity*. Ele foi desenvolvido pelo estúdio de jogos *Colossal Order* e publicado pela *Paradox Interactive*, em 2015. Atualmente, o jogo possui versões para computadores e videogames. Em 2023 foi lançada uma sequência do jogo para computadores, denominada *Cities: Skylines II*. Esses dois jogos, *SimCity* e *Cities: Skylines*, são os maiores exemplos de jogos eletrônicos de simulação de construção de cidades e influenciaram diversos outros.

Os CBGs digitais têm sido utilizados para a gamificação na área da Geografia e da Arquitetura e Urbanismo. Para Alves, Minho e Diniz (2014, p. 76, grifos dos autores), a gamificação compreende “a utilização de mecânicas dos games em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagem

¹ Nos jogos eletrônicos de estratégia, há aqueles categorizados como *Real Time Strategy* (estratégia em tempo real). Em tais jogos, não há turnos para ordenar as ações dos jogadores; todas as ações acontecem simultaneamente e constantemente durante o jogo. Embora *SimCity* seja um jogo *single player* (para um único jogador), ele se aproxima da referida categoria de jogos de estratégia, pois as ações do jogador devem ocorrer em tempo real.

mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento.” Na área da Arquitetura e do Urbanismo, Moreira e Gurgel (2019, p. 73) afirmam ser uma estratégia convincente “capaz de simplificar a linguagem codificada e técnica do arquiteto e urbanista, facilitando a comunicação com a comunidade e a sua inserção no processo de desenvolvimento de uma intervenção urbana”.

No caso da Geografia, Vieira (2022) aponta que os jogos permitem ampliar a visualização de situações e aspectos do espaço geográfico e, desse modo, incentivar reflexões sobre a sua configuração como campo de forças em processo contínuo de construção e reconstrução. Para Bereitschaft (2016), os videogames, sobretudo os CBGs, representam para a Geografia uma ponte crucial entre os reinos do jogo e da prática. Além disso, para o referido autor, os CBGs espelham diversas capacidades presentes nos SIGs (Sistemas de Informações Geográficas), como a capacidade de manipular o tempo e o espaço e de trabalhar com múltiplas camadas de dados.

Considerando essas características dos CBGs e o seu uso para na área da educação, Bereitschaft afirma que

De fato, tanto como uma janela para a arte imitando a vida, quanto como uma lente potencial através da qual a vida pode vir a imitar a arte, os CBGs provavelmente terão um impacto muito maior em nosso mundo urbano do que qualquer livro de planejamento (Bereitschaft, 2016, p. 58-59, tradução nossa).

Yanaze e Silva (2022) alertam para algumas confusões conceituais que ocorrem na área da gamificação em educação. Para os autores, trata-se de sobreposições de conceitos, “o que acaba prejudicando a aplicação efetiva do potencial de cada uma dessas abordagens e estratégias educacionais” (Yanaze; Silva, 2022, p. 101). Nesse sentido, tais autores chamam a atenção para a necessidade da diferenciação entre três estratégias pedagógicas, quais sejam: a) aprendizagem baseada em jogos: exploração de um jogo para trabalhar conteúdos de forma lúdica; b) aprendizagem baseada em projetos de game: os estudantes atuam como desenvolvedores de um jogo, sob a orientação de um professor, que conduz o processo com uma intencionalidade educacional; c) gamificação na educação: diversos elementos de jogos são utilizados nas aulas (pontuação sistemática, ranqueamento, premiação por insígnias, narrativa imersiva etc.), visando tornar a aula mais atrativa, competitiva e lúdica (Yanaze; Silva, 2022; Yanaze, 2024).

O presente artigo analisa o jogo *Suburbia* como uma representação simplificada da produção do espaço urbano, discutindo suas potencialidades e limitações como recurso pedagógico para o ensino de Geografia no Ensino Médio, no contexto de abordagens que utilizam jogos como mediação didática. A utilização de jogos nas aulas permite uma abordagem do “aprender fazendo”,

na qual os estudantes estão profundamente engajados na atividade, muitas vezes aprendendo e contextualizando informações em um processo de descoberta que pode encaminhá-los para a construção do conhecimento geográfico (Bereitschaft, 2021). Nessa perspectiva, consideramos que a relação professor-aluno com papéis engessados de emissor-receptor é rompida, uma vez que os estudantes se tornam protagonistas no processo de aprendizagem.

Suburbia é um *city building* game analógico. Os CBGs analógicos são, principalmente, jogos de tabuleiro modernos² e jogos de cartas. Considerando o *BoardGameGeek* (BGG), o maior portal de jogos de tabuleiro modernos do mundo, a categoria *city building* compreende jogos que “compelem os jogadores a construir e administrar uma cidade de uma maneira que seja eficiente, poderosa e/ou lucrativa” (Tradução nossa de “*City Building games compel players to construct and manage a city in a way that is efficient, powerful, and/or lucrative*”). Ao utilizar a ferramenta de pesquisa do referido portal, utilizando o filtro de pesquisa “*city building*”, percebe-se que diversos jogos, classificados pelos usuários do portal como jogos de construção de cidades, se distanciam da proposta de Wright com a franquia *SimCity*, isto é, não possuem a intenção de simular a construção e o gerenciamento de uma cidade.

Dentre os jogos classificados na categoria *city building*, conforme o BGG, é possível destacar inúmeras situações, dentre as quais pode-se sublinhar: a) jogos em que se deve construir e administrar um império, como por exemplo os jogos *7 Wonders* e *Sid Meier's Civilization: The Board Game*; b) jogos que enfatizam a conquista de territórios visando pontos de vitória, tais como *Carcassonne* e *Kingdomino*; c) jogos em que a construção de cidades, além de render pontos de vitória, possui influência na produção de recursos como, por exemplo, em *Catan*; d) jogos em que a construção da cidade aparece com mais força na temática jogo do que nas suas mecânicas, tais como em *Citadels* e em *Architectura*; e) jogos de construção e gerenciamento de uma cidade, inspirados nos CBGs digitais, dentre os quais estão *Suburbia*, *Big City*, *City Tycoon*, *The Capitals* e *Cities: Skylines – The Board Game*. Embora outras situações sejam possíveis, os exemplos citados já evidenciam a amplitude da categoria dos CBGs nos jogos de tabuleiro modernos.

² O jogo de tabuleiro *Catan*, do alemão Klaus Teuber, publicado pela primeira vez em 1995, é considerado um divisor de águas para os jogos de tabuleiro. A partir do referido jogo, principalmente, surge a categoria dos jogos de tabuleiro modernos, em que as escolhas dos jogadores, fatalmente, determinarão o vencedor da partida (Souza, 2016). Em *Catan*, os jogadores atuam como colonizadores de uma ilha e devem produzir, administrar e trocar recursos para construir estradas e cidades, com a finalidade de acumular pontos de vitória. Diferenciando-se da maioria dos jogos de tabuleiro de sua época, *Catan* possui mecânicas para minimizar o fator sorte e, desse modo, a vitória do jogador depende de suas escolhas. A edição brasileira de *Catan* é, atualmente, publicada pela editora *Grow*.

É reconhecido que *Suburbia* foi inspirado mais no universo dos CBGs em videogames, sobretudo na franquia *SimCity*, do que em outros jogos de tabuleiro (Alspach, 2012). Dentre os jogos digitais que influenciaram no desenvolvimento do *Suburbia* estão *SimCity*, *SimCity 2000*, *SimCity 3000* e *SimCity 4*. Acredita-se, portanto, que diversas potencialidades presentes nos CBGs digitais, para o ensino de temáticas urbanas, podem ser encontradas nesse jogo de tabuleiro.

2.2 A produção do espaço urbano: uma breve aproximação

A compreensão do espaço urbano, neste trabalho, é entendida como uma produção histórica e social, resultante da ação de diferentes atores ao longo do tempo. Lefebvre (1999, p. 117, grifo do autor) considera que a produção do espaço urbano é realizada pela “atividade de “agentes” ou “atores” sociais, de “sujeitos” coletivos, operando por meio de impulsos sucessivos, projetando e modelando de modo descontínuo (relativamente) extensões de espaço”. Sabe-se, com base em Capel (1983) e Corrêa (1989; 2014), que os agentes produtores ou modeladores do espaço urbano são os seguintes: a) proprietários dos meios de produção; b) proprietários fundiários; c) promotores imobiliários; d) Estado; e) grupos sociais excluídos. Tais agentes, conforme os referidos autores, possuem muitas vezes interesses contraditórios. Essas formulações permitem compreender o urbano como o resultado de conflitos, interesses e estratégias de apropriação distintas de grupos e classes sociais na cidade.

Nessa mesma direção, Corrêa (1989; 2014) concebe o espaço urbano como fragmentado, articulado, reflexo e condição social. Ele é fragmentado, na medida em que se apresenta como um conjunto de partes diferenciadas entre si; é articulado, pois tais partes mantêm relações funcionais e estruturais; é reflexo, ao expressar as contradições da sociedade que o produz; e é condição social, visto que interfere nas práticas sociais e nas possibilidades de reprodução da vida urbana. Assim, a cidade é mais do que um suporte físico e neutro, mas uma expressão das relações sociais, econômicas e políticas que organizam a sociedade. Para Sposito (2017, p. 298-299),

as formas espaciais e, por conseguinte, a forma urbana resultariam da maneira como se articulam, no decorrer do tempo, determinações sociais que orientam a maneira como uma sociedade vai ocupar o espaço natural e dele se apropriar. Como esse não é um movimento no sentido único, as formas espaciais pretéritas, naturais ou não, influenciam diretamente a configuração de novas formas.

Nas grandes cidades capitalistas, essa dinâmica materializa um mosaico de diferentes formas e usos justapostos entre si. Tal mosaico é composto por diferentes centralidades (núcleo central e

subcentros), áreas industriais, áreas residenciais e de lazer, além das áreas de especulação visando expansão futura (Corrêa, 2014). Para Villaça (2001) esse arranjo espacial possui uma dinâmica própria e deve ser considerado como o espaço intraurbano, diferenciado-se do espaço interurbano. Enquanto o interurbano é determinado por fluxos de informação, energia, mercadorias e capital, o intraurbano é a organização interna da cidade, a qual é determinada, fundamentalmente, pelos deslocamentos cotidianos da população, seja como consumidora, seja como força de trabalho, sendo a questão da localização basilar na sua estruturação (Villaça, 2001). Nesse sentido, o acesso aos serviços, ao emprego e aos equipamentos urbanos encontra-se diretamente relacionado à posição dos diferentes grupos sociais no espaço, o que reforça a importância da localização como elemento estruturador das desigualdades urbanas.

Para Villaça (2001) o valor do solo urbano está diretamente relacionado com a localização, a qual é valor de uso produzido pela própria construção da cidade. As localizações “condicionam a participação do seu ocupante tanto na força produtiva social representada pela cidade como na absorção, através do consumo, das vantagens da aglomeração” (Villaça, 2001, p. 74-78). Nessa perspectiva, de maneira geral, um terreno na área central de uma determinada cidade, dotada de boa infraestrutura e equipamentos urbanos, tende a possuir maior valor do que em áreas periféricas com infraestrutura precária.

Além disso, essa lógica de organização espacial contribui para a produção de desigualdades e para a consolidação da segregação residencial no interior das cidades. Corrêa (2013, p. 40) define a segregação como a concentração, no espaço urbano, de classes sociais, produzindo áreas com tendência à homogeneidade interna e à heterogeneidade entre si. Em outros termos, trata-se da distribuição desigual dos grupos sociais no território urbano, configurando fronteiras socioespaciais que reforçam diferenciações de renda, acesso e oportunidades.

3 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste artigo é de natureza qualitativa e busca comparar a representação do espaço urbano, presente no jogo *Suburbia*, com as reflexões teóricas de Lefebvre (1999), Corrêa (1989; 2014), Capel (1983) e Villaça (2001). Com isso, ao encontrar as aproximações e distanciamentos entre as teorias sobre o espaço urbano e a representação dele no jogo, busca-se compreender as potencialidades e as limitações do jogo como recurso pedagógico para o ensino sobre a produção do espaço urbano, com estudantes do Ensino Médio.

Consideramos como potencialidades os aspectos presentes no jogo que permitem associações, mais ou menos diretas, com tópicos referentes à produção do espaço urbano. Já enquanto limitações serão consideradas as ausências, no jogo, de aspectos importantes para esse entendimento. Sabemos que a finalidade principal de um jogo é o entretenimento e o designer de jogos precisa fazer escolhas para tornar a jogabilidade mais atrativa. Portanto, as limitações aqui não são críticas às escolhas do designer, mas referem-se somente às omissões de aspectos importantes para o entendimento da produção do espaço urbano. Contudo, mesmo essas limitações podem ser exploradas pedagogicamente com os estudantes em sala de aula.

Como Bereitschaft (2016) demonstra, os *city building games* digitais são incapazes de reproduzir os sistemas urbanos em toda a sua complexidade, visto que o seu propósito principal é o entretenimento. Todavia, ainda conforme o referido autor, quando os CBGs são utilizados como recurso pedagógico, os estudantes podem se beneficiar em atividades que permitam criticar as limitações dos simuladores. Essa tarefa, no nível do Ensino Básico, pode simplesmente envolver os estudantes pedindo para que eles identifiquem de que modo a simulação não é realista ou como ela falha em refletir um atributo particular das cidades reais (Bereitschaft, 2016). Acreditamos, portanto, que essa abordagem pode ser aplicada ao jogo *Suburbia*, permitindo explorar criticamente aspectos aqui considerados limitações enquanto recurso didático.

O material analisado compreende informações presentes na caixa do jogo, no manual de regras, nas peças (tipos e efeitos) e na dinâmica do jogo em si (regras e mecânicas de interação). Esses elementos são descritos e analisados à luz de categorias teóricas previamente definidas, buscando identificar aproximações e distanciamentos entre a representação do espaço urbano no jogo e as reflexões teóricas mobilizadas. Neste artigo, considera-se apenas a versão básica do *Suburbia*. Expansões e outras edições do jogo foram lançadas ao longo do tempo, mas não foram incluídas na análise, a fim de delimitar o recorte de estudo de forma consistente.

As categorias de análise foram selecionadas por sua relevância para a compreensão da produção do espaço urbano e incluem: a) espaço urbano, considerando se as regras e dinâmicas do jogo se aproximam ou se distanciam da noção formulada por Corrêa (1989; 2014); b) agentes produtores do espaço urbano, verificando se os diferentes agentes modeladores, conforme Corrêa (1989; 2014) e Capel (1983), são representados no jogo e de que modo; c) localização e valor do solo urbano, observando se a posição das peças influencia sua valorização, sua função ou sua centralidade; e d) segregação residencial, analisando se o jogo possibilita identificar processos de separação, desigualdade ou concentração espacial de grupos na cidade.

Além dessas categorias, outros aspectos emergiram durante a análise e foram incorporados à discussão quando julgados pertinentes. Desse modo, a partir das aproximações e distanciamentos entre o jogo *Suburbia* e as teorias da produção do espaço urbano, discutem-se as potencialidades e limitações do jogo como dispositivo pedagógico.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o momento, discutiu-se o conceito de *city building game* e o seu emprego como recurso pedagógico. Na presente seção do texto, as características e as regras do *Suburbia* são apresentadas, possibilitando que o leitor compreenda a dinâmica do jogo. Ao se tratar de um jogo de construção de cidades, a própria dinâmica do jogo pode revelar atributos importantes das cidades reais, os quais merecem destaque no presente texto. Na sequência, busca-se confrontar a representação do espaço urbano do jogo com as reflexões teóricas de Lefebvre (1999), Corrêa (1989; 2014), Capel (1983) e Villaça (2001), visando identificar em que medida os elementos do jogo podem ser mobilizados pedagogicamente em sala de aula.

4.1 *Suburbia*: um *city building game* analógico

Suburbia é um jogo de tabuleiro moderno, do gênero *city building game*, desenvolvido pelo designer estadunidense Ted Alspach e publicado em 2012 pela *Bézier Games*, recebendo versões em diversas línguas e com publicação por diferentes editoras. No Brasil, foi publicado pela editora *PaperGames*, em setembro de 2017, com tradução para o português brasileiro. Durante uma partida, cada jogador estará na gestão de uma cidade e deverá promover o seu crescimento populacional (número de habitantes), buscando um crescimento equilibrado entre a economia da cidade (renda) e sua capacidade de atrair população (reputação). O jogador vencedor será aquele com a cidade mais populosa ao final da partida.

É importante ressaltar que *Suburbia* foi desenvolvido com base na realidade dos Estados Unidos e, por isso, as divisões político-administrativas utilizadas no jogo não se enquadram na realidade do Brasil. Isso fica evidente, por exemplo, na seguinte descrição encontrada no manual do jogo: “*Plan, build, and develop a small town into a major metropolis. [...] Your goal is to have your borough thrive and end up with a greater population than any of your opponents*” (Tradução literal nossa: Planeje, construa e desenvolva uma pequena cidade em uma grande metrópole. [...] Seu objetivo é fazer com que o seu bairro prospere e termine como uma população maior que a de qualquer oponente). Na tradução literal, para o português brasileiro, também realizada na edição

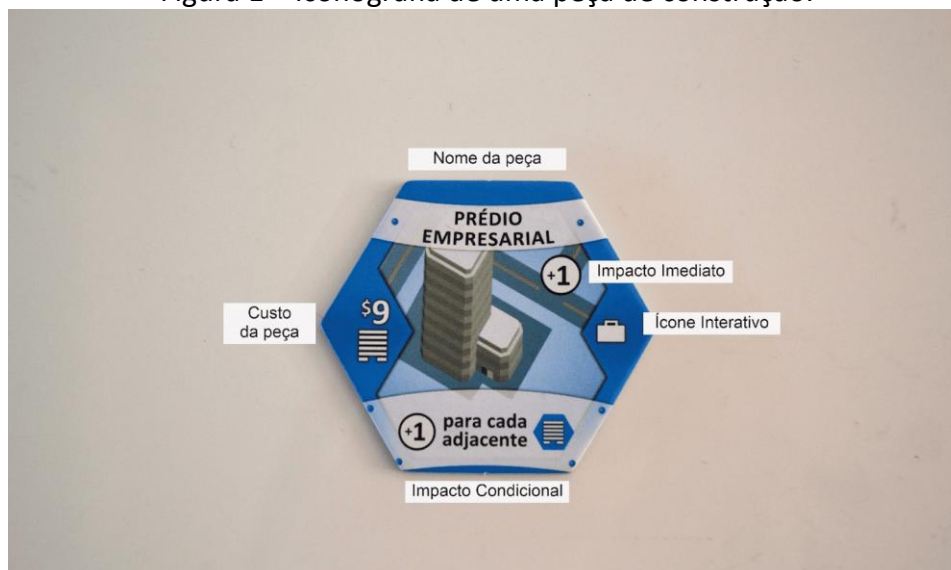
da *PaperGames*, da palavra “*borough*” como bairro, cria-se uma confusão de sentido para a realidade brasileira. Isso porque *borough*, nos EUA, refere-se a uma espécie de região ou cidade menor, com subprefeitura, que faz parte de uma cidade maior. Por exemplo, a cidade de Nova Iorque possui cinco *boroughs*: *Manhattan, Brooklyn, Bronx, Queens e Staten Island*. Em *Suburbia*, portanto, cada jogador estará na gestão de um dos *boroughs* pertencentes a uma mesma cidade e, ainda que competindo, buscarão transformá-la em uma grande metrópole. No presente trabalho, optou-se por aproximar o jogo da realidade brasileira, utilizando o termo cidade no lugar de bairro ao longo do texto. Entendemos que tal adaptação também deve ocorrer no momento da utilização do jogo como recurso didático em sala de aula.

Conforme o manual do jogo, *Suburbia* comporta de um até quatro jogadores, é recomendado para pessoas maiores de quatorze anos de idade e possui partidas com duração aproximada de 90 minutos. O jogo possui um total de 124 peças de construção que apresentam formato hexagonal e se dividem em quatro categorias representadas por diferentes cores: a) verde: residenciais; b) azul: comerciais; c) amarelo: industriais; e d) cinza: cívicas. Ao comprar uma peça de construção, o jogador deverá inseri-la adjacente a um dos lados de outra peça já estabelecida em sua cidade, ativando efeitos da própria peça e das peças adjacentes. Por exemplo, a construção de uma Indústria Pesada trará um incremento para a renda da cidade (impacto imediato da peça), mas se estiver adjacente a uma peça residencial ocasionará um impacto negativo na reputação da cidade (impacto condicional). Assim, a localização é o aspecto mais importante do jogo, uma vez que a disposição das peças de construção pode gerar impactos positivos ou negativos para a cidade.

A iconografia presente em cada peça de construção apresenta informações essenciais para os jogadores: a) nome da peça (canto superior): apresenta o nome da construção; b) custo da peça (canto esquerdo): custo pago para construir a peça, excluindo o preço do mercado imobiliário³ que poderá aumentar esse montante; c) ícone interativo (canto direito): peças que possuem esse ícone interagem com outras peças que possuem o mesmo ícone, d) impacto imediato (canto superior direito): é o impacto decorrente da construção da peça; e e) impacto condicional (canto inferior): impacto negativo ou positivo gerado caso a condição descrita na peça seja cumprida (Figura 1).

³ O mercado imobiliário consiste em uma trilha em que as peças do jogo são inseridas para ficarem disponíveis à compra pelos jogadores. O mercado atua podendo aumentar o preço de uma peça. Ao comprar uma peça de construção do mercado, o jogador deverá pagar o custo impresso na peça mais o valor de sua posição na trilha do mercado imobiliário. Sempre que uma nova peça entra em jogo, ela é inserida no canto esquerdo da trilha do mercado, começando com custo elevado. A inserção de uma nova peça na trilha do mercado empurra as outras peças para a direita, desvalorizando o preço das demais peças da referida trilha.

Figura 1 – Iconografia de uma peça de construção.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2024).

Os dois indicadores mais importantes do jogo são a renda e a reputação (Figura 2). A renda compreende a arrecadação financeira da cidade ao final de cada turno e é influenciada, principalmente, por construções comerciais e industriais. Por outro lado, a reputação é um indicador de atratividade da cidade para novos moradores. É um indicador mais complexo do que o anterior, pois é influenciado por peças de diversas categorias, quais sejam: bairros residenciais de luxo, lojas e restaurantes importantes, aeroportos, além de construções de segurança pública e educação. Ao final de cada turno, a cidade atrai população conforme o indicador reputação.

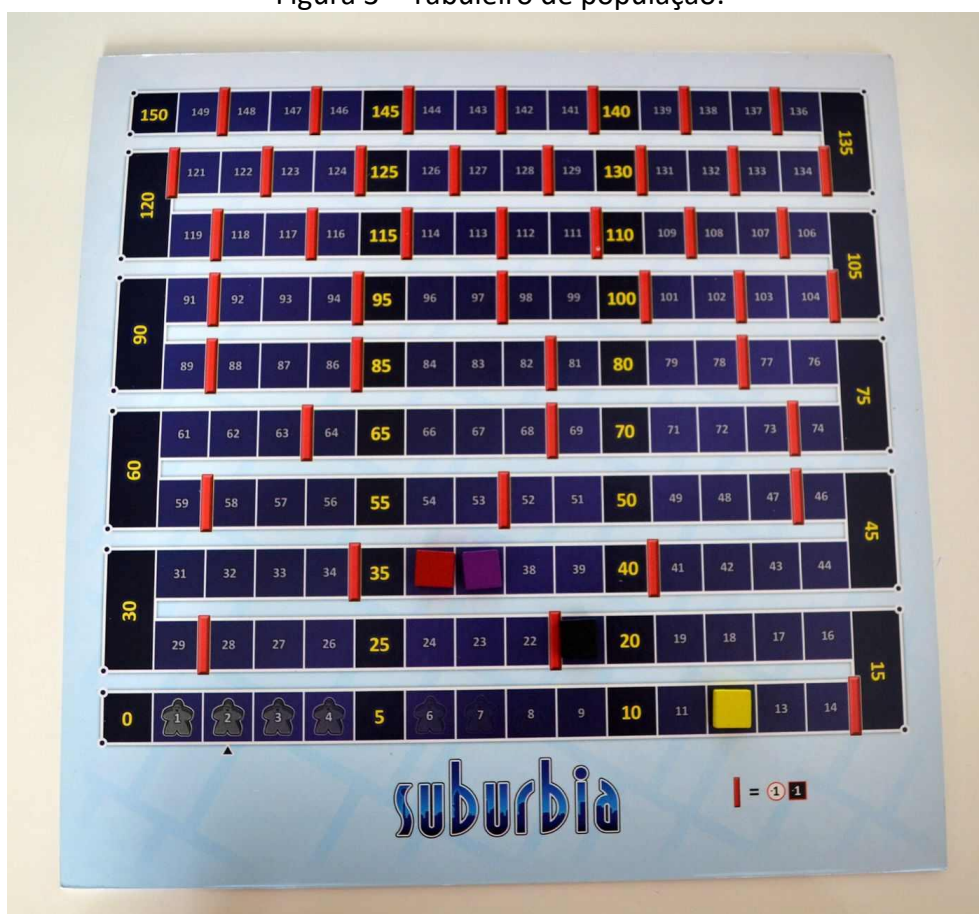
Figura 2 – Marcador de renda e população individual do jogador.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2024).

À medida que ocorre o crescimento demográfico da cidade, atinge-se limites que reduzem a sua renda e reputação, representados por linhas vermelhas no tabuleiro de população (Figura 3). A cada linha vermelha ultrapassada, perde-se um ponto de renda e um ponto de reputação. Por isso, os jogadores devem administrar a sua cidade, considerando a economia urbana, a atratividade da cidade e os impactos do crescimento demográfico. O jogador deve considerar esses impactos na sua estratégia de jogo. Para exemplificar com situações de jogo, uma cidade pode possuir uma renda elevada, obtendo bastante dinheiro a cada rodada, mas ter uma reputação baixa e não atrair mais população. Uma situação oposta – igualmente indesejável – é quando uma cidade possui uma reputação elevada e uma baixa renda. Nesse cenário, a grande atração da população faz com que muitas linhas vermelhas sejam ultrapassadas, a cada rodada, e a renda se torne negativa, tornando a cidade economicamente insustentável. É preciso, portanto, um equilíbrio na busca por renda e reputação na estratégia do jogador.

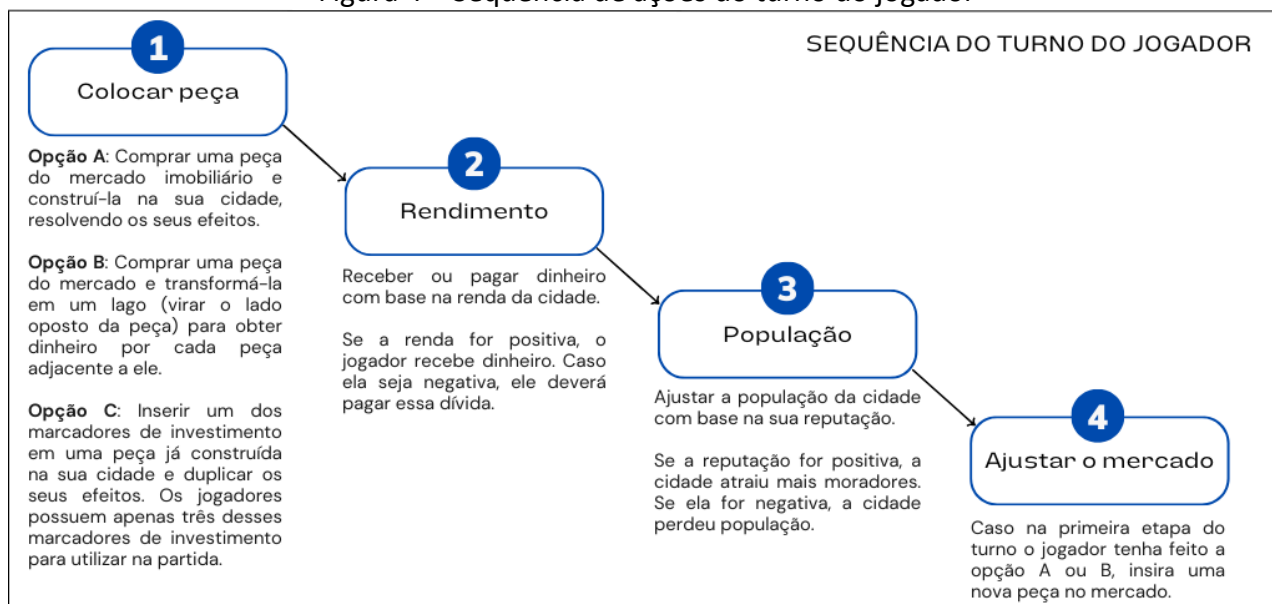
Figura 3 – Tabuleiro de população.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2024).

O jogo termina um turno após a peça intitulada “Mais um turno” entrar em jogo. Essa peça fica posicionada aleatoriamente na pilha C de peças de construção. As cem peças de construção, que devem entrar no mercado imobiliário, ficam separadas em três montes: A, B e C. Existem 32 peças A, 34 peças B e 35 peças C. Após o turno final, os jogadores verificam quais objetivos públicos e secretos⁴ eles conquistaram e calculam a população total de suas cidades. O jogador que possuir a cidade com maior população absoluta é declarado o vencedor da partida. A Figura 4, a seguir, ilustra a sequência de ações do turno de um jogador.

Figura 4 – Sequência de ações do turno do jogador



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Até este ponto, buscou-se apresentar as regras e a dinâmica do jogo de tabuleiro moderno *Suburbia*, classificado como um jogo de estratégia do gênero *city building*, que incorpora mecânicas como colocação de peças, formação de conjuntos, leilão de lance único e pegue o líder (Tabela 1). Em síntese, o jogo se estrutura a partir de uma lógica fundamentada no posicionamento de peças e na produção de efeitos entre elas, impactando a própria peça adicionada quanto as peças adjacentes e, em alguns casos, as cidades de outros jogadores.

⁴ Cada um dos jogadores receberá aleatoriamente um objetivo secreto. São sorteados ainda objetivos públicos, um para cada jogador, conforme o número de jogadores, e que podem ser conquistados por qualquer um dos jogadores ao final da partida. Existem ao total 20 peças de objetivo que dão bônus de pontuação (população) ao final da partida. O objetivo “Ambiental”, por exemplo, recompensará com 15 pontos de bônus de população, ao final da partida, o jogador que possuir menos construções da categoria industrial em sua cidade.

Tabela 1 – Mecânicas de jogos de tabuleiro que aparecem no *Suburbia* e suas descrições.

Nome da mecânica	Descrição da mecânica
Colocação de Peças	Os jogos de colocação de peças apresentam a colocação de uma peça para marcar pontos ou ativar habilidades, geralmente com base em peças adjacentes ou peças no mesmo grupo/aglomerado.
Colecionar Conjuntos	O valor dos itens depende de fazer parte de um conjunto, [...] pontuando de acordo com grupos de uma certa quantidade, característica ou variedade.
Leilão de Lance Único	Um sistema de lance único simultâneo em que o lote começa com um preço muito alto e depois é gradualmente diminuído pelo leiloeiro ou outro mecanismo de controle, até que alguém concorde em reivindicar o item pelo seu preço atual, encerrando o leilão. [...] Esta mecânica também inclui os jogos onde os itens deslizam por uma trilha, com o custo diminuindo à medida que isso acontece.
Pegue o Líder	Os sistemas de jogo beneficiam os jogadores que estão atrás ou prejudicam os jogadores que estão à frente.

Fonte: Ludopedia. Organizado pelo autor (2024).

4.2 Da representação do espaço urbano no jogo às possibilidades pedagógicas

A análise do jogo *Suburbia* evidencia que sua representação da produção do espaço urbano ocorre de maneira seletiva e simplificada. Nesse sentido, o jogo apresenta aproximações com o referencial teórico mobilizado, ao possibilitar abordar aspectos como a organização do espaço intraurbano, a localização de atividades urbanas e as interações entre cidades. Ao mesmo tempo, observa-se o distanciamento em relação a aspectos fundamentais da produção do espaço urbano, uma vez que o jogo simplifica ou omite elementos como os agentes produtores do espaço urbano, o valor do solo e a segregação socioespacial. Esses distanciamentos, que são inerentes a modelos lúdicos, que selecionam e organizam determinados aspectos da realidade, pois visam o entretenimento, também geram possibilidades de reflexão com os estudantes. A seguir, discutem-se as potencialidades e limitações de *Suburbia* como recurso pedagógico.

A primeira potencialidade reside no fato do jogo ocorrer na escala do espaço intraurbano e incorporar peças de construção com efeitos que ultrapassam os limites de cada cidade, estabelecendo interações entre os jogadores. Isso permite problematizar com os estudantes as diferenças entre o intraurbano e o interurbano. Em *Suburbia*, os jogadores devem se preocupar com o arranjo espacial das suas respectivas cidades, sem desconsiderar os fluxos que ocorrem entre as cidades em jogo. Dentre as 124 peças de construção existentes no jogo, 31 peças possuem centralidade interurbana, visto que apresentam impactos condicionais que geram interações entre as diferentes cidades dos jogadores.

O jogo *Suburbia* permite, ainda, trabalhar de forma lúdica o entendimento do espaço urbano como fragmentado, articulado, reflexo e condição social (Corrêa, 1989; 2014). O posicionamento de uma nova peça de construção impactará a própria peça a ser inserida e as peças de construção adjacentes na cidade do jogador, podendo gerar impactos positivos e negativos na renda ou reputação da cidade – tais impactos fazem referência, ainda que de forma indireta, a economias de aglomeração, a impactos de vizinhança, a problemas ambientais, dentre outros. Nesse sentido, ao decidir onde posicionar uma nova peça, o jogador deve considerar as construções já existentes, uma vez que o arranjo espacial previamente constituído condiciona os efeitos das novas adições. Essa dinâmica permite interpretar o espaço urbano, no jogo, como resultado de relações de interdependência, nas quais ele afeta e é afetado pelas ações realizadas, aproximando-se da noção de espaço urbano como reflexo e condição social. Ademais, pode-se perceber o arranjo espacial da cidade, resultante das decisões do jogador, como um mosaico de diferentes paisagens e usos da terra justapostos entre si que, embora fragmentado, apresenta um funcionamento articulado (Figura 5).

Figura 5 – Arranjo espacial da cidade em estágio inicial do jogo.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2024).

No decorrer das partidas, o jogo proporciona diversas situações que permitem reflexões referentes a temáticas urbanas importantes, tais como a poluição atmosférica e dos mananciais, o impacto de vizinhança de determinadas atividades econômicas ou equipamentos urbanos, a geração e o descarte de resíduos sólidos, a geração de energia para o centro urbano e a questão da

mobilidade urbana. Como já sublinhado anteriormente, a referência a esses impactos gerados pela localização das peças, sejam eles negativos ou positivos, ocorre de maneira indireta. Por exemplo, como na Figura 6, a inserção da peça Indústria Pesada adjacente às peças Subúrbios e Albergue ocasionará um impacto negativo na reputação da cidade, diminuindo um ponto de reputação para cada peça residencial adjacente.

Figura 6 – Impacto negativo após a instalação da peça Indústria Pesada.



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Embora não haja a descrição do motivo da diminuição da reputação da cidade do jogador na jogada citada anteriormente, representada pela Figura 6, a referência ao impacto ambiental gerado pela localização de uma indústria pesada em uma área residencial é evidente e abre espaço para reflexões com os estudantes: “Por que a reputação da sua cidade diminuiu quando você instalou uma indústria pesada em uma área residencial? Qual o impacto negativo da indústria nesta localização? Qual seria a localização mais adequada para essa indústria?” O jogo estimula diversas situações como essa e permite reflexões sobre as escolhas de localização no espaço intraurbano.

Essas situações-problema, geradas no jogo, podem provocar dúvidas, reflexões, elaboração de hipóteses e o raciocínio geográfico do estudante, possibilitando o desenvolvimento do pensamento geográfico. Girotto (2021, p. 5) considera que “discutir e interpretar o porquê das localizações dos fenômenos, compreendendo-as como expressão de processos sociais e naturais, é

um dos elementos centrais no desenvolvimento do raciocínio geográfico”. Para Cavalcanti (2019, p. 64), “o pensamento geográfico é a capacidade geral de realizar a análise geográfica de fatos ou fenômenos; [...] o raciocínio geográfico é um modo de operar com esse pensamento. São raciocínios específicos articulados pelo pensamento geográfico”. Nessa perspectiva, as potencialidades pedagógicas do jogo *Suburbia* excedem o auxílio no entendimento de conteúdos e definições e permitem uma análise geográfica do espaço urbano.

Quando empregado pedagogicamente, *Suburbia* pode incentivar questionamentos, reflexões e associações entre as cidades do jogo e as cidades reais, favorecendo discussões sobre a importância do planejamento urbano e da participação popular na elaboração e fiscalização do Plano Diretor. Trata-se de uma ferramenta estabelecida pelo Estatuto da Cidade (Lei Federal 10.257/2001), que orienta o desenvolvimento municipal ao fixar “as regras e as estratégias de planejamento, para que se alcance o efetivo desenvolvimento econômico, social e físico de seu território” (Decarli; Filho, 2008). Dessa maneira, o jogo pode contribuir para a formação cidadã dos estudantes, uma vez que “entre a identificação dos fenômenos e das relações dos componentes espaciais e as práticas está a atitude do sujeito, mas esse sujeito é ativo, histórico, social, e pode agir a partir das indagações” (Cavalcanti, 2019, p. 98).

As limitações do *Suburbia*, enquanto recurso didático para o ensino de Geografia Urbana – entendidas como as ausências de aspectos relevantes para a compreensão da produção do espaço urbano – podem ser sintetizadas em dois pontos principais: 1) omissão dos agentes produtores do espaço urbano: o jogador atua como um gestor onipotente, sendo o único agente produtor do espaço urbano, o qual concentra as decisões locais e a gestão dos recursos da cidade; 2) inexistência do valor solo urbano e da segregação residencial: as classes sociais são desconsideradas, não havendo disputa pelas melhores localizações na cidade. Existem determinadas peças de construção que sugerem diferenças de renda entre os moradores das cidades do jogo, tais como as peças Moradias Populares e Condomínio, as peças Restaurante Fino e Restaurante Fast Food, as peças Pousada e Resort etc. Tais diferenças de renda, todavia, aparecem de maneira bastante sutil e, como já discutido anteriormente, desconexas da localização na cidade. A Tabela 2 sintetiza as potencialidades e as limitações de *Suburbia* como recurso pedagógico para o ensino sobre a produção do espaço urbano no Ensino Médio.

Tabela 2 – Potencialidades e limitações do *Suburbia* no ensino sobre a produção do espaço urbano.

Potencialidades
Facilita a diferenciação entre as escalas do intraurbano e do interurbano.
Elucida a compreensão do espaço urbano como fragmentado, articulado, reflexo e condição social.
Possibilita reflexões acerca de temáticas urbanas a partir de situações-problema.
Incentiva o raciocínio geográfico e o desenvolvimento do pensamento geográfico.
Possibilita debates sobre a importância do planejamento urbano e do Plano Diretor.
Limitações
Omissão dos agentes produtores do espaço urbano.
Ausência do valor do solo urbano.
Inexistência da segregação residencial.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Além das limitações referentes à produção do espaço urbano – as quais podem ser exploradas a partir da crítica à capacidade de representação das cidades reais pelo jogo –, *Suburbia* possui uma limitação que se situa na esfera metodológica: ele suporta um número pequeno de jogadores por partida, isto é, entre 01 a 04 jogadores. Esse pequeno número de jogadores, por partida, dificulta sua utilização em sala de aula, visto que os docentes, atuantes na Educação Básica no Brasil, trabalham com salas de aula, muitas vezes, compostas por mais de 30 estudantes. Portanto, para a utilização do referido jogo de tabuleiro com grandes grupos de estudantes, seriam necessárias várias unidades do jogo ou, ainda, a adaptação das regras, visando abrigar mais jogadores por partida.

Bereitschaft (2021, p. 19), ao analisar diversas experiências de utilização dos CBGs digitais na educação, reconhece que essas atividades têm o potencial de comunicar os quatro tipos de conhecimento: factual, conceitual, procedural e metacognitivo. Desse modo, é possível sugerir que esses tipos de conhecimento também podem ser contemplados em atividades pedagógicas que utilizem o jogo de tabuleiro *Suburbia* enquanto recurso didático (Tabela 3). Por conseguinte, fica evidente que tanto as potencialidades como as limitações do jogo *Suburbia*, enquanto recurso didático, podem ser exploradas no processo de ensino-aprendizagem. Portanto, a utilização do referido jogo, como dispositivo pedagógico, está de acordo com as abordagens mais recentes da

geografia escolar, que advogam “um ensino cuja aprendizagem seja significativa para o desenvolvimento crítico, intelectual e social dos alunos” (Cavalcanti, 2019, p. 83).

Tabela 3 – Os quatro tipos de conhecimento nos CBGs digitais e no jogo *Suburbia*.

Tipo de conhecimento para Bloom	<i>City building games</i> digitais	<i>Suburbia</i>
Factual	Zoneamento, tipos de poluição etc.	Zoneamento, tipos de poluição, impactos de vizinhança, etc.
Conceitual	Valorização de propriedades, efeito de decaimento de distância, etc.	Economias de aglomeração, revitalização urbana, etc.
Procedural	Minimização do tráfego, crime, poluição, etc.	Minimização dos impactos do crescimento populacional, gerenciamento econômico da cidade, etc.
Metacognitivo	Criticar os próprios valores e a precisão do modelo do jogo.	Criticar os próprios valores e a precisão do modelo do jogo.

Fonte: Bereitschaft (2021). Organizado pelo autor (2024).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *city building games* buscam simular, de forma seletiva, simplificada e lúdica, processos complexos relacionados à produção do espaço urbano. Embora sejam incapazes de representar a complexidade da realidade social, tais jogos são potenciais recursos pedagógicos para o ensino de Geografia Urbana, seja no ensino básico ou no ensino superior, na medida em que permitem aliar teoria e prática em atividades de “aprender fazendo”. O jogo *Suburbia* pode ser concebido como um dispositivo pedagógico que viabiliza abordagens lúdicas da produção do espaço urbano no Ensino Médio. Como discutido anteriormente, tanto as potencialidades como as limitações do jogo, enquanto recurso didático, podem ser exploradas em sala de aula.

As potencialidades favorecem associações, mais ou menos diretas, com tópicos referentes à produção do espaço urbano. Além disso, as partidas do jogo criam situações-problema que promovem o raciocínio geográfico e o desenvolvimento do pensamento geográfico. Já as limitações podem ser exploradas em atividades que permitam os estudantes criticarem a capacidade do jogo em simular uma cidade real. Essa crítica ao jogo também é um movimento pedagógico fundamental para a construção do conhecimento.

Suburbia é ideal para atividades e projetos de ensino com pequenos grupos de estudantes, uma vez que o número máximo de jogadores é pequeno (até quatro). Por isso, a utilização em salas

de aula, com maior número de estudantes, só parece viável em duas circunstâncias: a escola possuir diversas cópias do jogo ou o professor adaptar as regras do jogo para abarcar um maior número de estudantes. Entendemos que a segunda opção é a mais adequada, tendo em vista a realidade do ensino público no Brasil. No universo dos jogos de tabuleiro modernos, a adaptação das regras dos jogos é conhecida como “regras da casa”. Nesse sentido, os próximos passos de nossa pesquisa sobre o jogo *Suburbia* são: 1. adaptação de regras e desenvolvimento de dinâmicas para a utilização do jogo em grandes grupos; 2. pesquisa com grupos controle para avaliar, qualitativa e quantitativamente, a eficácia do jogo *Suburbia* para o ensino de Geografia Urbana.

REFERÊNCIAS

- ALSPACH, T. Interview with Ted Alspach, Designer of Suburbia (Bézier/Lookout). [Entrevista concedida a] Dale Yu. **The Opinionated Gamers**, 2012. Disponível em: <https://opinionatedgamers.com/2012/09/12/essen-preview-6-interview-with-ted-alspach-designer-of-suburbia-bezierlookout/>. Acesso em: 15 jan. 2023.
- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. (2014). Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. et al. (Orgs.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, pp. 74-97.
- BEREITSCHAFT, B. Gods of the City? Reflecting on City Building Games as an Early Introduction to Urban Systems. **Journal of Geography**, 115(2), 51–60. <https://doi.org/10.1080/00221341.2015.1070366>. 2016.
- BEREITSCHAFT, B. Commercial city building games as pedagogical tools: what have we learned?. **Journal of Geography in Higher Education**, 47(2), 161–187. <https://doi.org/10.1080/03098265.2021.2007524>. 2021.
- BGG. **BoardGameGeek Portal**. Board Game Category: City Building. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1029/city-building>. Acesso em: 17 jan. 2023.
- CAPEL, H. **Capitalismo y morfologia urbana em España**. 4. ed. Barcelona: Gráficas Diamante, 1983.
- CAVALCANTI, L. de S. **Pensar pela Geografia – ensino e relevância social**. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019.
- CORRÊA, R. L. **O Espaço Urbano**. São Paulo: Editora Ática, 1989.
- CORRÊA, R. L. Segregação Residencial: classes sociais e espaço urbano. In: VASCONCELOS, P. A.; CORRÊA, R. L.; PINTAUDI, S. M. (Orgs.). **A cidade contemporânea: segregação espacial**. São Paulo: Contexto, 2013.
- CORRÊA, R. L. **Trajetórias geográficas**. 7. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.



DECARLI, N.; FILHO, P. Plano diretor no Estatuto da Cidade: uma forma de participação social no âmbito da gestão dos interesses públicos. **Senatus**, Brasília, v. 6, n. 1, p. 35–43, maio 2008. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/131832>. Acesso em: 20 jan. 2023.

GIROTTI, E. D. Qual raciocínio? Qual Geografia? Considerações sobre o raciocínio geográfico na Base Nacional Comum Curricular. **GEOgraphia**, vol. 23, n. 51, 2021.

LEFEBVRE, H. **A revolução urbana**. Tradução Sérgio Martins e Margarida Maria de Andrade. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1999.

LUDOPEDIA. **Ludopedia: Portal de jogos de tabuleiro**. Mecânicas. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/mecanicas>. Acesso em: 03 jun. 2023.

MOREIRA, L.; GURGEL, A. P. Ludocidade: Uso de Jogos e Videogames para o Urbanismo e o Planejamento Urbano. **Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Saúde e Tecnologia**, 2 (16), 2019.

SPOSITO, M. E. B. Morfologia Urbana. In: SPOSITO, E. A. S (Org.). **Glossário de Geografia Humana e Econômica**. São Paulo: Editora Unesp, 2017.

SOUZA, J. L. **Resenha do jogo Twilight Struggle: A Guerra Fria, 1945-1989**. Giramundo, Rio de Janeiro, v. 3, p. 123-126, 2016.

VIEIRA, S. F. Uso dos jogos digitais de simulação no processo de ensino e aprendizagem de geografia / The use of digital simulation games in the geography teaching and learning process. **Brazilian Journal of Development**, 8(7), 50731–50749. <https://doi.org/10.34117/bjdv8n7-135>, 2022.

VILLAÇA, F. **Espaço intra-urbano no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Nobel, 2001.

YANAZE, L. K. H.; SILVA, E. M. Estratégias de gamificação no Ensino Superior na subdisciplina "Introdução a espaços de aprendizagem adaptativos e gamificados": uma experiência no Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional da Unifesp. In: YANAZE, L.; CORREGIO, S. (org.). **Metodologias Ativas: gamificação**. Diadema: V&V Editora, 2022.

YANAZE, L. K. H. Concepções de jogos analógicos e digitais e práticas investigativas. In: JUNIOR, M. O. S. et al (orgs.). **Jogos digitais e analógicos como tecnologia assistiva na educação especial: modelos didático-metodológicos**. Goiânia, GO: Editora Sobama, 2024.

AUTORES E CONTRIBUIÇÕES

Anderson Mendes Rocha: Mestrado em Geografia. Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha (IFFAR). Contato: andersonrocha.geografia@gmail.com.

EDITORES RESPONSÁVEIS

Editor-Chefe. Editor-Chefe. Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Contato: geovany.dantas@ifrn.edu.br.