

## **DESENVOLVIMENTO DE JOGO ANALÓGICO INTERGERACIONAL PARA EDUCAÇÃO SOBRE CIDADES SUSTENTÁVEIS**

**KARNIKOWSKI, J.A.G.O.** – Universidade do Porto, Portugal

**ALVES, M.E.S.** – Universidade de Brasília, Brasil

**LEITE, B.M.G.** – Universidade de Brasília, Brasil

**FERNANDES, E.R.** – Universidade de Brasília, Brasil

**ROCHA, I.E.S.** – Universidade de Brasília, Brasil

**PEREIRA, L.C.** – Universidade de Brasília, Brasil

**GARCIA, K.R.** – Universidade de Brasília, Brasil

**KARNIKOWSKI, I.G.O.** – Universidade do Porto, Portugal

**JARDIM, J.V.L.** – Universidade de Brasília, Brasil

**FERREIRA, R.O.** – Universidade de Brasília, Brasil

**RAMOS, C.M.** – Universidade de Brasília, Brasil

**PAULIN, M.E.M.C.** – Universidade de Brasília, Brasil

**KARNIKOWSKI, M.G.O.** – Universidade de Brasília, Brasil

### **RESUMO**

**INTRODUÇÃO:** As cidades sustentáveis possuem destaque nas agendas globais, especialmente diante dos desafios ambientais, sociais e econômicos enfrentados pelas áreas urbanas. No contexto da educação, a abordagem intergeracional gamificada surge como uma estratégia valiosa para promover a conscientização e a ação em prol de cidades sustentáveis.

**OBJETIVO:** Desenvolver um jogo analógico intergeracional para ser utilizado enquanto estratégia de ensino e aprendizagem no contexto de cidades sustentáveis.

**MÉTODO:** Para o desenvolvimento do jogo foi utilizado o método de co-design que envolveu uma equipe diversificada de stakeholders e de usuários. Incluiu 65 pessoas idosas e 181 jovens universitários, criando um ambiente colaborativo. Foi realizada uma pesquisa de usuário que direcionou a concepção de um jogo analógico de tabuleiro com dados e cartas. Em seguida, seguindo as diretrizes do co-design foi criado um protótipo, que surgiu através da realização de duas oficinas de co-design que envolveram desenho e escultura. Foi realizado teste de usabilidade junto ao público-alvo para validar o protótipo e polir o jogo.

**RESULTADO:** O jogo aborda através de cartas e arremesso de dados, desafios relacionados aos determinantes sociais de saúde em um contexto regional do Distrito Federal, apresentando dinâmicas do dia a dia da população por meio dos cinco sentidos. Detectou-se padrão da persona preferências por jogos analógicos de cartas, competitivos, estratégicos, ficção e bem-humorados. O jogo teve uma alta aceitabilidade na abordagem do tema proposto.

**CONCLUSÃO:** O desenvolvimento do jogo analógico intergeracional, centrado na promoção de cidades sustentáveis, demonstrou ser uma estratégia de ensino e aprendizagem interessante, a medida que revelou tópicos importantes da memória coletiva brasileira e do seu impacto na formação da cultura local do DF, especialmente no âmbito da sustentabilidade. A metodologia de co-design, que envolveu uma equipe diversificada de stakeholders e usuários, resultou em um protótipo, validado através de testes de usabilidade com o público-alvo. O jogo, ao abordar desafios relacionados aos determinantes sociais de saúde no contexto do Distrito Federal, revelou-se atraente para os jogadores, combinando elementos de estratégia, competição e entretenimento. A alta aceitabilidade do jogo indica seu potencial como ferramenta educacional, capaz de engajar diferentes gerações em discussões e ações em prol da sustentabilidade urbana.