



# XXVIII SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL

O papel da Ciência para a Agenda 2030

24 a 27 outubro 2023

## JOGOS EDUCATIVIVOS

### História da Arquitetura e Urbanismo

- Estudantes digitais - geração "Z";
  - Inserção de metodologias ativas e jogos como estratégias para envolver os alunos e tornar o **aprendizado lúdico e participativo**;
  - Foco na ocupação do território do Estado do Rio Grande do Sul e na **arquitetura de imigração**, com subdivisões nas influências açoriana, alemã, suíça e italiana.
- Etapas do trabalho: pesquisa e produção de apresentação, seguidas pelo desenvolvimento de produtos.
  - Objetivos específicos do trabalho: analisar a influência do uso de jogos nas aulas, incentivar a participação dos estudantes em produção científica e reforçar o aprendizado de conteúdo.

Considera-se o público-alvo, métodos de divulgação e estratégias pedagógicas ao criar esses produtos.

### ARQ. AÇORIANA

Jogo Super Trunfo.



No jogo, cartas exibem dados e fotos de edifícios importantes. O vencedor é determinado pela comparação de valores, e conquistar uma rodada significa coletar cartas dos oponentes.

### ARQ. SUÍÇA

Jogo da Memória



As cartas são dispostas com os desenhos virados para baixo. Os jogadores viram duas cartas em cada turno e tentam encontrar pares correspondentes.

### ARQ. ALEMÃ

Jogo de Tabuleiro.



O jogo apresenta casas típicas e peões nas cores da bandeira alemã. Além disso, envolve perguntas, respostas, desafios e movimentação no tabuleiro.

### ARQ. ITALIANA

Jogo de Banco Imobiliário alternativo



Os jogadores acumulam dinheiro para explorar edifícios históricos ao invés de comprar propriedades. O objetivo é visitar o maior número possível de edificações e coletar selos de viagem para alcançar a vitória.