



XXVIII SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL

O papel da Ciência para a Agenda 2030

24 a 27 outubro 2023

JOGOS EDUCATIVOS

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.