

OS JOGOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE ARQUITETURA E URBANISMO¹

Nível Educacional: Educação Superior

Eixo Temático: Metodologias/ Métodos e Técnicas de Ensino e Aprendizagem

GOMES, Ana Lethicia Farias²

Graduanda em Arquitetura e Urbanismo

MOREIRA, Thales Luiz de Sá³

Graduando em Arquitetura e Urbanismo

BRAIDA, Frederico⁴

Doutor em Design

Resumo:

Este trabalho aborda o tema dos jogos como ferramenta didática para o ensino de arquitetura e urbanismo. Considerando um cenário de ensino no qual existe uma demanda cada vez maior por metodologias inovadoras, parte-se da seguinte questão: de que maneira os jogos têm sido adotados como ferramentas didáticas no âmbito dos cursos de graduação em arquitetura e urbanismo? O principal objetivo é apresentar algumas iniciativas e possibilidades de incorporação de jogos no contexto do ensino de arquitetura e urbanismo. Do ponto de vista metodológico, este artigo é resultado de uma pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativo e exploratório. Foram adotados para análise os artigos encontrados nas bases de dados Cumincad, Google Acadêmico e SciELO; sempre considerando os 50 primeiros artigos por palavra-chave pesquisada. As palavras-chave pesquisadas foram: "jogos e arquitetura", "jogos e urbanismo", "jogos e arquitetura e urbanismo", e suas correspondentes em inglês ("games", "architecture" e "urbanismo"). Ao todo, foram encontrados 383 artigos, sendo 224 do Cumincad, 134 do Google Acadêmico e 25 da SciELO. As buscas foram realizadas entre 30 de janeiro e 01 de fevereiro de 2020. Os artigos encontrados foram listados em tabelas, analisados e filtrados de forma qualitativa, eliminando-se as coincidências e aqueles cujo enfoque geral não dizia respeito à abordagem da pesquisa. Assim, do total de artigos encontrados, após o processo de seleção, restaram 22 artigos, os quais foram lidos na íntegra e compuseram o *corpus* da pesquisa. Como resultado, foram encontrados relatos que apontam para significativas práticas pedagógicas que incorporam os jogos no ensino de arquitetura e urbanismo. Os artigos foram agrupados em quatro tópicos (ou categorias), os quais refletem, também, a bibliografia sobre os benefícios dos jogos pedagógicos: (1) desenvolvimento pessoal, uma vez que a atividade lúdica estimula os alunos a excederem o mínimo de esforço em suas atividades e ajudam na aprendizagem e no aperfeiçoamento de habilidades ligadas à visão espacial; (2) exploração da criatividade, especialmente em relação à análise e à

¹ Trabalho desenvolvido com apoio financeiro da Pró-Reitoria de Graduação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

² Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora-Minas Gerais, lethicia.farias@engenharia.ufjf.br.

³ Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora-Minas Gerais, thalessa.arqurb@gmail.com.

⁴ Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Programa de Pós-Graduação em Ambiente Construído, Programa de Pós-Graduação em Gestão e Avaliação da Educação pública, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora-Minas Gerais, frederico.braida@arquitetura.ufjf.br.

síntese da forma (gramática da forma), com a superação de bloqueios criativos na inicialização do projeto e no estudo da forma arquitetônica e urbanística; (3) a experimentação, com a exploração dos processos empíricos, de tentativa e erro, simulações de mudanças sem consequências reais; e (4) gestão e a troca de conhecimentos de um grupo, uma vez que as regras dos jogos podem criar um sistema de organização da participação dos jogadores, estabelecendo um ambiente comum entre eles, o que colabora para a troca de ideias, conhecimentos e socialização de diferentes pontos de vista. Assim, de forma sistematizada, os jogos, no contexto do ensino superior de arquitetura e urbanismo, podem ser divididos em quatro grandes categorias, as quais não somente reforçam as características das aplicações dos jogos no contexto de ensino e aprendizagem, mas contribuem, sobretudo, para processos projetuais intrínsecos a esse campo do conhecimento humano.

Palavras-chave: ensino; arquitetura e urbanismo; jogos; material didático.