



**REENCONTROS  
NOVOS ESPAÇOS  
OPORTUNIDADES**

**XXXIV SIC** Salão Iniciação Científica

**26 - 30  
SETEMBRO  
CAMPUS CENTRO**

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2022
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	Jogos didáticos utilizados como instrumentos no ensino da gestão de empreendimentos no ambiente construído
<b>Autor</b>	RAFAELA JUNGES BRUXEL
<b>Orientador</b>	LUCIANA INES GOMES MIRON

## **UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**

### **Jogos Didáticos utilizados como instrumentos no ensino da gestão de empreendimentos no ambiente construído.**

Bolsista: Rafaela Junges Bruxel

Profª Orientadora: Dra. Luciana Inês Gomes Miron

O Projeto de Pesquisa de Jogos Didáticos visa desenvolver instrumentos de ensino e aprendizagem para os cursos de graduação em Arquitetura e Engenharia Civil. Nestes jogos são abordados temas relacionados ao gerenciamento de empreendimentos do ambiente construído, especialmente vinculados à filosofia da Construção Enxuta. O projeto ainda atua na disponibilização de jogos online através da internet. Os objetivos específicos da iniciação científica foram: Revisões sistemáticas de literatura sobre Jogos Didáticos; Levantamento de novas versões online de Jogos Didáticos, tendo em vista a modalidade de ERE (Ensino Remoto Emergencial) devido à pandemia da COVID19; Atualização e manutenção de site com contribuições em Ensino, Pesquisa e Extensão; Manutenção dos sites de jogos já desenvolvidos no projeto de pesquisa; Apoio ao desenvolvimento de relatórios e artigos. Neste resumo será destacado como objetivo: a análise da evolução da aplicação de jogos didáticos como técnica de ensino na disciplina de Economia e Gestão da Edificação do curso de Arquitetura e Urbanismo da UFRGS. Inicialmente foi realizada uma revisão de literatura, que considerou como base a busca por artigos com a palavra “game” nos anais da Conferência Anual do International Group for Lean Construction (IGLC). Foram selecionados 38 artigos que efetivamente abordam a aplicação de jogos didáticos. Os seguintes critérios foram considerados: ano de publicação, materiais utilizados e formato presencial ou online. Posteriormente, foi desenvolvida uma análise comparativa das publicações do IGLC com os dados e a experiência da disciplina, gerando gráficos. Esses resultados indicam que os jogos didáticos têm funcionado como metodologias ativas que estimulam o engajamento dos estudantes e são uma alternativa à tradicional estratégia didática de aprendizagem passiva. A experiência de participar da elaboração de um artigo e também da construção e estruturação de um site geraram muitos conhecimentos relevantes que poderei aplicar na minha vida acadêmica.