

## ARQUITETOS CONTRA ZUMBIS: GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

*Chiara Gomes de Lima  
Mariana Cristina Oliveira do Rosário  
Antonio Augusto Pereira Moura*

Centro Universitário FIP-Moc - UNIFIPMOC - MG

### Área: Ciências Sociais Aplicadas

**Introdução:** A utilização de jogos no meio acadêmico tem a capacidade de motivar e potencializar a aprendizagem, sendo utilizados como uma estratégia de engajamento nas mais diversas áreas do conhecimento. Nesse contexto *Arquitetos contra zumbis* é um jogo cooperativo criado a partir do jogo *zumbicide*, onde os jogadores enfrentam uma horda de Zumbis controlados pelo próprio jogo. Trata-se de um jogo de tabuleiro dinâmico, cujo objetivo é definido de acordo com o conteúdo que o professor escolheu como tema da partida. **Objetivo(s):** O objetivo deste trabalho é socializar uma prática extraordinária no ensino superior através do relato de experiência da adaptação de um jogo de tabuleiro como recurso didático inovador. **Relato de Experiência:** O jogo foi adaptado para a disciplina *Legislação e Prática Profissional* do curso de *Arquitetura e Urbanismo* e contou com a participação de 10 acadêmicos. Para iniciar, a docente responsável pela disciplina apresentou o objetivo e as regras do jogo. O tabuleiro do jogo representa um mapa que os jogadores devem percorrer até alcançar a saída. A cada rodada, para obter o direito de jogar, o aluno deveria responder corretamente a uma pergunta relacionada ao conteúdo previamente trabalhado em sala de aula. Em *Arquitetos contra Zumbis*, os jogadores assumem o papel de *Arquitetos sobreviventes* que se unem para enfrentar as ondas de zumbis. Cada jogador controla um personagem com habilidades e características especiais. O jogo é jogado em turnos, com os jogadores realizando ações, como se mover, atacar zumbis, procurar por suprimentos e completar objetivos. Os zumbis são controlados pelo jogo por meio de regras específicas. O número de zumbis e sua força aumentam à medida que o jogo progride, criando um desafio crescente para os jogadores. O jogo oferece diferentes níveis de dificuldade e opções de personalização, permitindo que os jogadores ajustem a experiência de acordo com suas preferências. A comunicação e a colaboração entre os jogadores são essenciais. Estratégias em equipe, coordenação de movimentos e distribuição de recursos são fundamentais para superar os obstáculos e concluir o objetivo. **Resultados/Discussão:** O *Arquitetos contra Zumbis* se destaca como um jogo cooperativo, no qual todos os jogadores vencem se o objetivo da partida for alcançado. Essa dinâmica motivou os alunos a trabalharem em equipe, não somente durante o jogo em si, mas também no período que antecedeu a data da partida, uma vez que compreenderam a importância de que todos adquirissem o conhecimento necessário para o desempenho adequado no jogo. Essa interação intensa entre os participantes promoveu uma rica troca de conhecimentos entre os acadêmicos. **Considerações Finais:** Embora o jogo *Arquitetos contra Zumbis* tenha sido aplicado especificamente em uma turma do curso de *Arquitetura e Urbanismo*, sua metodologia pode ser facilmente adaptada e replicada para outros cursos. Basta ajustar o objetivo do jogo e as perguntas formuladas ao longo da partida de acordo com o conteúdo de cada disciplina. Dessa forma, outros docentes e alunos poderão explorar os benefícios dessa estratégia lúdica no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino. Arquitetura e Urbanismo.