

## ENSINO DE TÓPICOS DE FÍSICA CLÁSSICA COM O USO DE JOGOS DIGITAIS

Ana Izabela Elias de Souza  
Yago José Alves dos Santos  
Claudio Rejane da Silva Dantas  
Francisca Alves de Souza

**Resumo:** Este trabalho possui como foco a produção e a avaliação de uma sequência didática para apoiar o ensino de aspectos conceituais da física utilizando a abordagem de "Jogos" disponíveis na internet em turmas do ensino médio de uma escola pública estadual no município de Crato, CE. A motivação parte da ideia de que é preciso investir em metodologias de ensino de física que superem práticas tradicionais deslocadas do contexto cotidiano dos estudantes. Desta forma defendemos que o uso de Jogos, no processo de instrução, pode contribuir para uma melhor consolidação e viabilização dos conteúdos desta disciplina visto que esse recurso está atualmente muito presente na vida dos estudantes. Inicialmente foi desenvolvida uma sequência do jogo online Home Sheep Home, sendo realizada no laboratório de informática com alunos da referida escola. A pesquisa foi do tipo qualitativa e de observação da participação dos estudantes, onde buscamos interpretar as formas de aprendizagens e as concepções dos alunos sobre o uso desta abordagem. Valorizamos os seguintes instrumentos de coleta de dados: as observações registradas em diário de campo e o uso de questionários. Após a aplicação de um questionário final aos estudantes, constatamos que houve uma disposição dos estudantes para o estudo da disciplina de Física. A experiência proporcionou, de certa maneira, uma melhoria no aprendizado e até mesmo despertou atitudes diferentes diante do interesse pelo contexto da física que perpassa o seu cotidiano.

**Palavras-chave:** Ensino de Física, Jogo online, Sequência de Ensino.

### Referências

- ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**, Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, jul./dez. 2008. pp. 176-180.
- PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.
- STUDART, N. **Simulação, games e gamificação no ensino de física**. XXI Simpósio Nacional de Ensino de Física - SNEF, 2015.
- TEIXEIRA, T. F. M. **Gamificação**, uma Estratégia para Promover o Ensino e Aprendizagem de Gravitação no Ensino Médio, Dissertação (Mestrado) -Universidade Federal do ABC, Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física - MNPEF, Santo André, 2017.