



USO DE JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO APRENDIZAGEM DE FÍSICA

EGUEZ¹, Bárbara Adelaide Parada
VELOSO², Maria Sônia Silva de Oliveira

RESUMO

Uso de jogos educacionais na aprendizagem de física, vieram para agregar ao ensino uma nova aprendizagem para estudantes do ensino médio, suas aplicações são cada vez mais múltiplas e variadas que vão desde a recreação até a transmissão de conhecimento. Dentro do estudo das ciências naturais exatas há uma utilização de jogos para o desenvolvimento do aprendizado. A prática virtual bem como o uso de recursos tecnológicos permite que o educando descubra, explore e construa o seu próprio conhecimento. Essa constante evolução da tecnologia está impulsionando a educação para novos rumos, enfatizando a utilização de novas ferramentas, propiciando um avanço no processo de ensino aprendizagem. Nesse contexto, a sala de aula é um espaço de otimização da aprendizagem com debates que os alunos apresentam uma grande dificuldade na compreensão do aprendizado da física em vários níveis de instrução, acarretando em uma maior resistência no desenvolvimento de conhecimento dessa disciplina, embora no nosso cotidiano esteja repleto de fenômenos físicos. Busca se enriquecer com esta pesquisa o uso do JAPEA (jogo para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem), na aprendizagem em relação ao conteúdo de lançamento oblíquo no 1º ano do ensino médio, através de uma renovação nas aulas práticas, fazendo o uso de novas tecnologias. A pesquisa foi fundamentada com base na Teoria da Mediação Cognitiva de Souza para responder ao seguinte problema: o uso do JAPEA pode auxiliar na transmissão de conhecimentos dos conceitos de física no que diz respeito ao conteúdo de lançamento oblíquo e lançamento de projéteis para alunos do 1º ano do Ensino Médio? Para responder a problemática foi elaborado o seguinte: Objetivo Geral: Apresentar ao educando uma ferramenta que auxilia na compreensão do conteúdo de lançamento oblíquo e lançamento de projéteis. A metodologia utilizada foi a qualitativa, onde fez-se um estudo de caso. Desta maneira a utilização deste jogo permitiu que o

¹ Universidade Federal de Roraima, Boa Vista – RR, barbaraeguez44@gmail.com

² Universidade Federal de Roraima, Boa Vista – RR, soniaufr@gmail.com

educando interagiu e compreendeu melhor o estudo do conteúdo. Possibilitou verificar que com o auxílio do uso de novas tecnologias experimentais o processo do ensino e aprendizagem pode tornar-se mais eficiente e prazeroso, sendo assim, podendo contribuir para melhorar o ensino da física, observou-se que com auxílio de uso de jogos e aplicativos tecnológicos sendo aplicado na sala de aula os alunos estiveram motivados ao conhecimento do ensino da física.

Palavras-chave: Jogos educacionais, ensino aprendizagem, física