



Utilização da gamificação como ferramenta didática para o ensino de física.

José Wilton de França
Gilson Mauriz Gomes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Picos, jfranca.wilton@gmail.com

INTRODUÇÃO

A educação enfrenta constantemente o desafio de se adaptar às mudanças tecnológicas e sociais, buscando metodologias que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais atraente e eficaz. Nesse contexto, a gamificação desponta como uma abordagem inovadora, aproveitando elementos de jogos para engajar os alunos e potencializar a aquisição de conhecimentos. No ensino de Física, uma disciplina muitas vezes considerada desafiadora e abstrata, a gamificação se apresenta como uma ferramenta promissora, capaz de transformar conteúdos teóricos em experiências interativas e dinâmicas.

A aplicação de elementos como desafios, recompensas, níveis e competição saudável no ambiente educacional não apenas aumenta a motivação dos estudantes, mas também promove habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento crítico. A gamificação pode ser utilizada como estratégia didática no ensino de Física, destacando seus benefícios, desafios e impacto no aprendizado dos alunos. Por meio de metodologias ativas, busca-se demonstrar que é possível tornar a Física mais acessível e estimulante, superando barreiras tradicionais e fomentando o interesse dos estudantes pela ciência.

METODOLOGIA

Para implementar a gamificação em sala de aula, é fundamental definir objetivos de aprendizagem claros e alinhados ao currículo escolar. O professor deve identificar as habilidades e conhecimentos que deseja desenvolver nos alunos e, com base nisso, elaborar desafios e atividades que estimulem essas competências de forma criativa e interativa.

Após a definição dos conteúdos, o docente deve apresentá-los à turma, explicando os conceitos de forma didática, utilizando exemplos, promovendo discussões e proporcionar um tempo aos alunos para que eles possam estudar. Em seguida, é essencial introduzir a idealização da metodologia, explicando como o jogo será conduzido, as regras envolvidas e como os alunos serão organizados.

Para iniciar a dinâmica, o professor deve criar um ambiente acolhedor e motivador, no qual os alunos se sintam valorizados e engajados. O docente deve dividir a turma em equipes, garantindo a participação ativa de todos os integrantes. Caso uma equipe tenha menos participantes, será permitido que alguns membros respondam mais de uma questão.

Cada equipe responderá à mesma quantidade de perguntas, organizadas em três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil, em que cada nível terá uma pontuação e um tempo definidos de acordo com seu grau de dificuldade. A pontuação das equipes será calculada pela soma dos pontos obtidos por nível, enquanto a avaliação individual levará em conta o desenvolvimento e o número de respostas corretas de cada aluno.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da metodologia de gamificação permite identificar o grau de evolução de cada estudante, uma vez que os alunos são expostos tanto à metodologia tradicional quanto à abordagem inovadora. Essa combinação proporciona um equilíbrio entre teoria e prática, favorecendo a compreensão do conteúdo e o desenvolvimento de habilidades.

Observa-se que a gamificação contribui significativamente para a convivência entre os alunos em sala de aula, além de aumentar a motivação, o interesse pelos estudos e a capacidade de resolução de problemas. Essa ferramenta promove um engajamento mais ativo, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação surge como uma ferramenta valiosa para reengajar estudantes que preferem interagir digitalmente, potencializando sua aprendizagem e convivência em sala de aula. Ao combinar metodologias tradicionais e lúdicas, criamos um ambiente de aprendizagem enriquecido, onde teoria e prática se complementam.

A abordagem lúdica não apenas facilita o aprendizado, mas também fomenta a interação entre os estudantes, promovendo habilidades sociais essenciais. Ao mesmo tempo, a ênfase teórica da metodologia tradicional garante uma base sólida para o conhecimento.

REFERÊNCIAS

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. M. M. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. *In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO*, 11, 2015, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2015. p. 11-19. Disponível em: https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8683/2/Gamificacao_nas_praticas_pedagogicas_em_tempos_de_cibercultura_proposta_de_elementos_de_jogos_digitais_em_atividades_gamificadas.pdf Acesso em: 4 ago. 2024.

SILVA, J. B.; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**. v. 41, n. 4, p. e20180309. 2019.