

## **GAMIFICAÇÃO: O JOGO DE TABULEIRO CONTRIBUINDO COMO INSTRUMENTO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM FÍSICA**

*Genivaldo Ferreira da Silva<sup>157</sup>*

*Nailza Lima dos Santos<sup>158</sup>*

*Pedro Juvêncio de Souza Júnior<sup>159</sup>*

### **RESUMO**

Este artigo explora o uso da gamificação no ensino de Física. O objetivo é apresentar e discutir, de forma abreviada, alguns mecanismos e práticas atuais sobre o tema. Aqui propomos a utilização de jogos de tabuleiro gigante para a dinâmica do ensino-aprendizagem em física através de metodologias ativas onde o aluno participa de forma abrangente e que lhes convenham a explorar os conteúdos de forma divertida através da competição. Atrlando tudo isso aos jogos de tabuleiro e aprender a ciência por traz da disciplina mais odiada pelos jovens estudantes que não simpatizam com ela. Propomos, pois, a ideia de jogo humano para explorar suas habilidades cognitivas. Visto que são nesses moldes que os jovens estão mais atrelados exigindo uma mudança exacerbada no contexto estudantil de aprender. O conceito emergente de gamificação que usa elementos do game e o game thinking para desenvolver processos inovadores para aprendizagem é introduzido e percebemos que tem trazido um rico e importante interesse dos alunos para a área das ciências. Assim, podemos perceber que o interesse dos alunos a interação proporcionadas pelos professores e alunos presente no dia do projeto proporcionou uma dinâmica que podemos torna-la acessível em todas a turmas do ensino médio

**Palavras-chave:** Educação Indígena. Currículo. Currículo na Educação Escolar Indígena.

---

<sup>157</sup> geni.herreira@gmail.com

<sup>158</sup> nlima441@gmail.com

<sup>159</sup> pedro.juvenicio@ifal.edu.br