

FÍSICOPLAY: DESAFIE-SE A PENSAR COM CRIATIVIDADE - INVESTIGAÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS POR ALUNOS NO ENSINO DE FÍSICA E ASTRONOMIA

Evelyn Farias de Andrade, Manuella Filgueira Cardin, Daniel Barroso Neves, Raimundo Nonato da Silveira

Junior, Veruska Artiaga de Souza, Valeska Artiaga de Souza

valeska.souza@ifrj.edu.br

O projeto “FísicoPlay: Desafie-se a pensar com criatividade – Investigação do Processo de Criação de Jogos Didáticos por Alunos no Ensino de Física e Astronomia” tem como propósito investigar, por meio de uma abordagem qualitativa, o processo de criação de jogos didáticos desenvolvidos por alunos do ensino médio técnico. As temáticas dos jogos são escolhidas pelos próprios estudantes, abrangendo conteúdos de Física e Astronomia, o que promove autonomia, engajamento e protagonismo no processo de aprendizagem. A pesquisa acompanha o desenvolvimento dos jogos ao longo de ciclos semestrais, com duração aproximada de quatro meses, respeitando o ritmo e a dinâmica das turmas participantes. Durante esse percurso, busca-se compreender como a elaboração de jogos estimula a compreensão conceitual, o pensamento crítico e a criatividade, bem como os impactos dessa prática na forma como os alunos assimilam e aplicam os conhecimentos científicos. Três voluntários externos às turmas são responsáveis pelo acompanhamento, registro e análise do processo criativo, utilizando métodos como entrevistas semiestruturadas, auto-relatos, observação participante e análise qualitativa dos jogos produzidos. Essa metodologia possibilita uma visão ampla e detalhada sobre o desenvolvimento das ideias, as dificuldades enfrentadas, as soluções criativas e o aprendizado coletivo que emerge ao longo das etapas. Com duração de um ano, o projeto abrange diferentes turmas e contextos, permitindo a coleta contínua de dados e a comparação entre grupos distintos. Espera-se que os resultados contribuam para compreender o potencial pedagógico dos jogos como instrumentos de ensino-aprendizagem, incentivando futuras reaplicações, adaptações e expansões da proposta em outros ambientes educacionais.

Palavras-chave: Jogos Educativos; Ensino de Física; Aprendizagem Lúdica; Interdisciplinaridade; Engajamento Estudantil.

Área de conhecimento: Ensino.

Financiamento: Não tem.

