

## PAC-MAN HIDRÁULICO: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA O ENSINO DE FÍSICA

ROSA, C. V.<sup>1</sup>, CASAGRANDE, J. L.<sup>2</sup>, CASAGRANDE, M.<sup>3</sup>, SANTOS, R.<sup>4</sup>,  
MARASCHIN, A. A.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> E.E.E.M. Barão de Aceguá – Aceguá – RS – Brasil – carolinevargasdarosa2.0@gmail.com

<sup>2</sup> E.E.E.M. Barão de Aceguá – Aceguá – RS – Brasil – jeovanecasagrande0@gmail.com

<sup>3</sup> E.E.E.M. Barão de Aceguá – Aceguá – RS – Brasil

<sup>4</sup> E.E.E.M. Barão de Aceguá – Aceguá – RS – Brasil

<sup>5</sup> Universidade Federal do Pampa(UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil – andremaraschin@hotmail.com

### RESUMO

O Ensino de Ciências no ensino médio pode assumir um papel importante na formação dos estudantes, a partir de diferentes propostas que integrem os mesmos no processo de ensino e aprendizagem, colaborando com a construção do seu pensamento crítico. Uma delas é a lúdica, que permite relacionar teoria e prática, proporcionando diversão ao aprender e instigando a criatividade dos sujeitos. A proposta ora apresentada justifica-se por contribuir com a formação dos alunos através das interações interpessoais, bem como atende algumas demandas do cenário educacional atual, como por exemplo os avanços tecnológicos, que têm distanciado estudantes do interesse por investigar e aprender. Com isso, objetivou-se construir um instrumento auxiliar para as atividades de estudo de física, permitindo aos discentes, autonomia na busca pelo conhecimento. Também, aumentar o interesse pela investigação, de uma forma mais prazerosa e divertida, através de um processo colaborativo. A metodologia baseou-se na inserção da atividade lúdica em sala, a partir de jogos, criando cenários diferentes dos habituais, onde o diálogo e a colaboração prevalecem sobre a mera transmissão e recepção de conteúdo. Como resultados, destaca-se o envolvimento do grupo, pois todos os integrantes precisavam, além de construir, compreender alguns conceitos que explicam a movimentação do labirinto. Na etapa de jogar, houve as interações entre sujeitos, possibilitando aos autores ensinar o que descobriram, ressignificando a aprendizagem para além da simples memorização.

Palavras-chave: Ensino de ciências, pac-man, lúdico.