

USO DE MODELOS E JOGOS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Giovana Caetano Souza Ribeiro, Leticia Maximo, Cristiane Moreno Martins,
Tania Aparecida da Silva Klein

Área Temática: Educação

E-mail para contato: giovana.caetano@uel.br, leticia.maximo@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto: 00711 - PIBID UEL 2024 - CIÊNCIAS
BIOLÓGICAS*

Resumo

O uso de modelos e jogos no ensino de Ciências foi adotado como estratégia para aproximar os estudantes do conteúdo, promovendo motivação, participação, interação, desenvolvimento do senso crítico e autonomia por meio de atividades práticas. Essa proposta foi aplicada em três turmas do oitavo ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Barão do Rio Branco, durante o ano letivo de 2025. Foram utilizadas metodologias diversificadas, como a gamificação para o estudo dos macronutrientes, a resolução de enigmas no ensino do sistema imunológico e atividades práticas voltadas à compreensão dos movimentos dos astros. No presente resumo, o foco recai sobre a prática com modelo dinâmico para demonstrar os movimentos da Terra e da Lua. Os alunos receberam um texto de apoio sobre o conteúdo e um questionário para fixação prévia do tema. Em seguida, foram orientados a responder às questões e montar o modelo com recortes, representando os diferentes movimentos e posições entre Sol, Terra e Lua. A avaliação ocorreu por meio de rubricas que contemplaram os critérios de compreensão dos conceitos, aplicação prática e representação, clareza e organização, criatividade, participação e colaboração, além da reflexão e autoavaliação. De modo geral, os alunos apresentaram desempenho satisfatório nesses aspectos. Observou-se também maior interesse em atividades manuais, como recorte e colagem, e em dinâmicas competitivas e coletivas, que favoreceram o envolvimento e a aprendizagem dos participantes.

Palavras-chave: Ensino de Ciências; Modelos Didáticos; Gamificação; Movimentos dos Astros; Aprendizagem Ativa.