



Atividades experimentais, modelos e jogos na promoção de alfabetização científica

Karinne Ramos de Souza^{1*}; Pedro Francisco Mota de Azevedo Neto¹; Carolina do Espírito Santo Mendes¹; Natália Deus de Oliveira Crespo²; Luciana Belarmino da Silva²

¹Licenciando em Ciências da Natureza, IFFluminense campus Campos Centro, ² Docente, IFFluminense campus Campos Centro

*karinneramosdesouza@gmail.com.

Diversas ferramentas didáticas podem ser empregadas para potencializar o processo ensino aprendizagem. Dentre estas destacamos as atividades experimentais, uso de modelos e jogos. As atividades experimentais permitem contextualizar o conhecimento científico, promovendo a aproximação deste com a realidade do aluno. Os modelos facilitam a compreensão de fenômenos complexos através de imagens, esculturas e maquetes e, os jogos constituem atividades lúdicas que permitem a apreensão do conhecimento de uma forma participativa e divertida. Neste trabalho, fizemos um recorte das experiências vivenciadas ao longo de um projeto de extensão desenvolvido no Instituto Federal Fluminense campus Campos Centro cujo principal objetivo é promover alfabetização científica de forma a contribuir para a melhoria do processo ensino aprendizagem. Para tanto, foram desenvolvidas atividades sobre diversos temas usando a experimentação como ferramenta pedagógica associada, em alguns casos, a modelos e a jogos. No período de agosto de 2018 a junho de 2019, foram desenvolvidas 8 atividades diferentes com alunos da comunidade externa e interna do Instituto Federal Fluminense, numa abordagem construtivista e interdisciplinar, considerando as especificidades de cada nível de ensino. Os temas e os números de alunos participantes de cada atividade foram: Observação de Células (304 alunos), Microrganismos (23 alunos), Alimentos e digestão (32 alunos), Reações Químicas (7 alunos), Botânica (8 alunos), Extração de DNA (16 alunos), Oficina do Meio Ambiente (122 alunos), Sistema Reprodutor (13 alunos). Além dos experimentos, empregou-se modelos didáticos nas atividades Observação de Células, Alimentos e digestão, Botânica, Extração de DNA, Oficina do Meio ambiente e Sistema Reprodutor. Enquanto, os jogos fizeram parte da atividade Sistema Reprodutor. Ao longo das aplicações, percebeu-se o envolvimento, motivação e participação da maioria dos estudantes envolvidos. Assim, acreditamos que o projeto tem contribuído para a alfabetização científica usando estratégias didáticas diferentes.

Palavras-chave: Divulgação científica, Projeto de extensão, ensino aprendizagem.

Instituição de fomento: IFFluminense