



**VII SEMANA DAS  
LICENCIATURAS**

O mundo que queremos, a escola que fazemos:  
diálogos entre licenciaturas e Educação Básica

24 a 26 de outubro 2023

e-ISSN: 2596-0490



## **“Jogo do Milhão” para auxiliar a aprendizagem de Ciências: contribuições da RP**

Ana Carolina da Silva Ramos Luiz Coutinho  
IFFluminense  
caahcoutho3@gmail.com

Luciano Chagas de Andrade Cabral  
IFFluminense

Simone Cayres de Souza Salim  
SEEDUC-RJ

Renata Lacerda Caldas  
*Coordenadora da área de Ciências da Natureza/ RP/Núcleo de Pesquisa em Física e Ensino de Ciências (NPFEC) MNPEF/IFFluminense RJ, Brasil*

### **Resumo**

Este relato de experiência descreve uma das atividades planejadas pelos licenciandos do curso de Ciências da Natureza do Instituto Federal Fluminense, Campus Centro, em parceria com o programa de Residência Pedagógica (RP) da Capes. Trata-se da atividade elaborada pelos residentes e intitulada 'Jogo do Milhão', com o objetivo de auxiliar o ensino de ciências para alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, tornando-o mais envolvente e interativo e incentivando o protagonismo dos estudantes. O jogo é uma atividade lúdica baseada no programa de TV (Show do Milhão), criada com o auxílio de ferramentas como o LibreOffice e o Paint.Net. Compreende 15 perguntas de múltipla escolha relacionadas a máquinas simples, máquinas complexas e plano inclinado. Os estudantes são agrupados, e cada grupo escolhe um representante. O professor atua como mediador, apresentando as questões e alternativas. Os grupos anotam suas respostas, e pontos são concedidos aos que acertam. Ao final, o grupo com a maior pontuação é declarado vencedor. A abordagem didática segue uma sequência composta por etapas, incluindo uma introdução aos conceitos fundamentais das máquinas simples e complexas, bem como do plano inclinado. Uma aula experimental permite que os alunos compreendam esses conceitos na prática, explorando diferentes tipos de



## VII SEMANA DAS LICENCIATURAS

O mundo que queremos, a escola que fazemos:  
diálogos entre licenciaturas e Educação Básica

24 a 26 de outubro 2023



alavancas. O jogo é aplicado como uma atividade interativa, reforçando os conhecimentos adquiridos anteriormente. Destaca-se nessa aplicação a importância de métodos de ensino ativos, como experimentos e jogos educativos, para aprimorar a qualidade da educação. Tais abordagens promovem o engajamento dos alunos, tornam o aprendizado mais atraente e estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, como resolução de problemas e raciocínio lógico. Além disso, criam um ambiente de aprendizado colaborativo e acolhedor. Nesse sentido, os educadores são encorajados a considerar a implementação de estratégias semelhantes em suas práticas pedagógicas, visando sempre à melhoria do ensino e da aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Residência Pedagógica. Ensino de Ciências. Jogos Educativos.