

RESUMO EXPANDIDO

DOMINÓ DAS PALAVRAS VIVAS: UMA PROPOSTA DE ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Lucas Barros da Silva¹, Riquelme Jacobina Freitas², Sarah Rebeca da Silva Messias Ferreira³, Clébio Pereira da Silva⁴, Joxleide Mendes da Costa-Coutinho⁵

Introdução

O ensino de Ciências na Educação Básica desempenha papel fundamental na formação de cidadãos capazes de compreender os fenômenos naturais e refletir criticamente sobre sua relação com o ambiente. Nesse contexto, a alfabetização científica constitui um processo importante para que os estudantes desenvolvam habilidades de observação, interpretação e compreensão do mundo que os cerca (Chassot, 2018).

Entretanto, muitos estudantes chegam aos anos finais do Ensino Fundamental apresentando dificuldades de leitura e compreensão textual, o que pode comprometer a aprendizagem dos conteúdos escolares em diferentes disciplinas, incluindo Ciências. Considerando que a leitura é uma ferramenta essencial para a construção do conhecimento, torna-se necessário buscar estratégias pedagógicas que auxiliem no desenvolvimento dessa habilidade de forma integrada aos conteúdos curriculares.

Segundo Krasilchik (2008), o ensino de Ciências deve superar práticas centradas na transmissão de informações, favorecendo metodologias que promovam a participação ativa dos estudantes. Nessa perspectiva, Carvalho (2013) destaca a importância de estratégias que coloquem o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, estimulando a participação, a investigação e a construção do conhecimento científico em sala de aula.

Entre essas estratégias, os jogos didáticos configuram-se como recursos capazes de tornar a aprendizagem mais dinâmica e motivadora. Para Kishimoto (2017), o uso de jogos no contexto educacional favorece o desenvolvimento cognitivo, a interação social e o envolvimento dos alunos com os conteúdos trabalhados, possibilitando a construção do conhecimento de forma lúdica e participativa.

Dessa forma, a utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências pode contribuir tanto para a compreensão de conceitos científicos quanto para o fortalecimento de habilidades relacionadas à leitura e ao letramento. Assim, recursos pedagógicos que associem palavras, imagens e conceitos científicos apresentam potencial para promover aprendizagens mais significativas e inclusivas, especialmente entre estudantes que apresentam dificuldades no processo de leitura.

¹Graduando de Ciênc. Biológicas (CGLCBio); Bolsista PIBID - Universidade Federal do Piauí - Campus Professora Cinobelina Elvas- UFPI-CPCE.

² Graduando de Ciênc. Biológicas (CGLCBio); Bolsista PIBID - Universidade Federal do Piauí - Campus Professora Cinobelina Elvas- UFPI-CPCE.

³ Graduando de Ciênc. Biológicas (CGLCBio); Bolsista PIBID - Universidade Federal do Piauí - Campus Professora Cinobelina Elvas- UFPI-CPCE.

⁴ Docente Biologia; Supervisor PIBID – Escola Municipal de Tempo Integral Joaquim Rosal Sobrinho.

⁵ Docente CGLCBio; Coordenadora PIBID - Universidade Federal do Piauí - Campus Professora Cinobelina Elvas- UFPI-CPCE

Objetivos

Desenvolver e aplicar o jogo didático “Dominó das Palavras Vivas” com estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental que apresentam dificuldades de leitura, buscando favorecer a aprendizagem de conceitos relacionados aos seres vivos e ao meio ambiente, bem como estimular o reconhecimento e a leitura de palavras por meio de uma atividade lúdica e interativa.

Metodologia

A atividade desenvolvida consistiu na aplicação de um jogo didático intitulado “Dominó das Palavras Vivas”, realizada em uma escola parceira do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no município de Bom Jesus, localizado no sudoeste do Piauí. A ação contou com a participação de 10 alunos do 6º ano do Ensino Fundamental e constituiu uma experiência piloto, visando avaliar a dinâmica e a efetividade da atividade antes de sua aplicação em um público mais amplo.

Inicialmente, foi realizada uma breve abordagem teórica sobre a importância da leitura e da escrita para o desenvolvimento da comunicação, da interpretação e da aprendizagem dos estudantes. Em seguida, os alunos participaram do jogo didático “Dominó das Palavras Vivas”, uma atividade lúdica que teve como objetivo estimular o reconhecimento de palavras, ampliar o vocabulário, fortalecer a associação entre termos e significados e incentivar a construção do conhecimento de forma colaborativa e participativa. Durante a dinâmica, os estudantes foram desafiados a relacionar corretamente as peças do dominó, promovendo a leitura, a interpretação e o raciocínio linguístico. Posteriormente, foi aplicada a atividade de caça-palavras, na qual os alunos precisavam identificar e localizar as palavras trabalhadas durante o jogo, associando-as aos seus respectivos significados e reorganizando-as de maneira adequada. Essa etapa possibilitou o reforço da aprendizagem, contribuindo para a consolidação do vocabulário explorado, além de estimular a atenção, a percepção visual e as habilidades de leitura e escrita.

Ao término da atividade, foram observados aspectos como a participação, o interesse, o engajamento e a interação dos alunos durante a execução do jogo. Além disso, os aplicadores realizaram uma reflexão sobre a experiência, analisando as potencialidades e limitações da metodologia empregada, com o objetivo de avaliar sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem. Essa etapa fundamenta-se na perspectiva do professor reflexivo proposta por Schön (2000), segundo a qual a reflexão sobre a prática constitui um elemento essencial para o aperfeiçoamento da ação docente e para a construção de novos conhecimentos pedagógicos. Toda a atividade teve duração aproximada de duas horas. Para sua realização, foram utilizados materiais como cartolina, quadro branco, pincel e peças confeccionadas especificamente para o jogo didático.



Figura 1. (A) Contextualização e aferição do nível dos alunos; (B) Aplicação do jogo didático; Associação do jogo a palavras cruzadas. Fonte: Autoria própria, 2026.

Resultados e Discussão

A aplicação do jogo "Dominó das Palavras Vivas" foi realizada com dez estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, com faixa etária entre 10 e 12 anos. A atividade teve duração aproximada de uma hora e foi desenvolvida coletivamente, permitindo a participação conjunta dos alunos durante todo o processo. Segundo Carvalho (2013), estratégias pedagógicas que promovem a interação e a participação ativa dos estudantes favorecem a construção do conhecimento, aspecto observado durante o desenvolvimento da atividade.

Durante a aplicação, verificou-se que alguns estudantes apresentavam dificuldades de leitura, especialmente em relação a palavras mais extensas, como "borboleta". Entretanto, muitos conseguiam identificar sílabas e associar as palavras às imagens presentes nas peças do jogo, demonstrando que os recursos visuais contribuíram para a compreensão da atividade. Tal observação reforça a importância da utilização de diferentes recursos pedagógicos para atender às necessidades dos estudantes e tornar a aprendizagem mais acessível (Krasilchik, 2008).

Após a realização do dominó, foi proposta uma atividade complementar de palavras cruzadas utilizando os termos trabalhados durante o jogo. Nesse momento, observou-se maior familiaridade dos alunos com parte do vocabulário explorado anteriormente, sugerindo que a repetição das palavras em diferentes contextos favoreceu seu reconhecimento. De acordo com Chassot (2018), a alfabetização científica está diretamente relacionada à capacidade de compreender e utilizar conceitos e linguagens presentes no contexto escolar e social, tornando relevante a associação entre leitura e conteúdos científicos.

Em relação ao engajamento, todos os participantes permaneceram envolvidos durante a atividade. Embora alguns tenham demonstrado maior entusiasmo do que outros, observou-se participação efetiva de todo o grupo, inclusive dos estudantes atípicos, que se mostraram interessados e colaborativos durante as etapas propostas. Além disso, foram registrados momentos de cooperação entre os alunos, que auxiliaram os colegas na identificação das palavras e na montagem das peças. Segundo Kishimoto (2017), o jogo favorece não apenas a aprendizagem de conteúdos, mas também o desenvolvimento de habilidades sociais, como a interação, a colaboração e a troca de conhecimentos entre os participantes.

Quanto aos conteúdos de Ciências, os estudantes conseguiram compreender as relações estabelecidas entre os elementos presentes no dominó após a montagem completa do ciclo e a mediação realizada pelos aplicadores. Os participantes foram capazes de explicar algumas conexões entre os seres vivos e os componentes do ambiente, demonstrando compreensão das relações ecológicas representadas no jogo. Para Krasilchik (2008), a aprendizagem em Ciências torna-se mais significativa quando os estudantes participam ativamente da construção dos conceitos, em vez de apenas receberem informações prontas.

Entre as dificuldades observadas, destaca-se a associação da palavra "fruto" com a imagem da maçã, o que gerou dúvidas em alguns momentos da atividade. Tal aspecto evidencia a importância da seleção cuidadosa de imagens e recursos visuais na elaboração de materiais didáticos, de modo a facilitar a compreensão dos conceitos trabalhados.

De modo geral, os resultados indicam que o "Dominó das Palavras Vivas" constituiu uma ferramenta pedagógica capaz de articular conteúdos de Ciências e práticas de leitura de forma lúdica e participativa. A atividade favoreceu o envolvimento dos estudantes, estimulou a cooperação entre os participantes e contribuiu para a familiarização com palavras relacionadas aos seres vivos e ao meio ambiente. Esses resultados corroboram as contribuições de Chassot (2018), Carvalho (2013),

Krasilchik (2008) e Kishimoto (2017), que defendem a utilização de metodologias ativas e recursos didáticos diversificados como estratégias capazes de potencializar os processos de ensino e aprendizagem. Embora o presente trabalho ainda seja preliminar e esteja centrado na elaboração e descrição do material didático, sem apresentar evidências de aplicação ou avaliação pedagógica, o intuito foi atingido uma vez que será apresentado nos eventos vindouros de extensão educacional como a I Feira Científica e Didática, a Ciência na Praça da 22ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, e a IV Exposição Didática AFLORando o Saber/UFPI, e os resultados indicarão a viabilidade de utilização do jogo dominó das palavras vivas em atividades de ensino, extensão e divulgação científica.

Conclusões

A aplicação do jogo didático “Dominó das Palavras Vivas” demonstrou que estratégias lúdicas podem contribuir significativamente para a aprendizagem de conteúdos de Ciências e para o desenvolvimento de habilidades de leitura entre estudantes do Ensino Fundamental. A atividade favoreceu a participação ativa dos alunos, estimulou a cooperação entre os colegas e possibilitou a associação entre palavras, imagens e conceitos relacionados aos seres vivos e ao meio ambiente, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

Além disso, os resultados indicaram que o jogo auxiliou no reconhecimento e na compreensão de palavras trabalhadas durante a atividade, evidenciando seu potencial como ferramenta de apoio à alfabetização científica. Dessa forma, conclui-se que o “Dominó das Palavras Vivas” constitui um recurso pedagógico relevante para o ensino de Ciências, especialmente em turmas que apresentam dificuldades de leitura, podendo ser adaptado e aplicado em diferentes contextos educacionais para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem.

Referências bibliográficas

CHASSOT, Attico. **Alfabetização científica: questões e desafios para a educação**. 8. ed. Ijuí: Unijuí, 2018.

CARVALHO, Anna Maria Pessoa de. **Ensino de ciências por investigação: condições para implementação em sala de aula.**, São Paulo: Cengage Learning 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

KRASILCHIK, Myriam. **Prática de ensino de biologia**. 4. ed. rev. e ampl. 2. reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

