SEMINÁRIO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO
Ensino, pesquisa e extensão: formando pessoas, transformando territórios.
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE ALAGOAS - UNEAL

**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal**
**18 a 20 de agosto de 2026**

**TÍTULO** Jogo didático como estratégia para o ensino de astronomia no Ensino Fundameltal II

**Nome:** Maria Taynara Anacleto da SILVA[1], Andreziele dos Santos CORDEIRO[2], Luiz Paulo Ferreira CAVALCANTE[3]

[1]Graduanda em Ciências Biológicas, Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), Campus I – Arapiraca, AL, Brasil. **Email:** taynara.silva.2022@alunos.uneal.edu.br
[2]Graduanda em Ciências Biológicas, Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), Campus I – Arapiraca, AL, Brasil. **Email:** andreziele.cordeiro.2024@alunos.uneal.edu.br
[3]Professor de Ciências da Escola de Ensino Fundamental Governador Divaldo Suruagy. - Arapiraca, AL, Brasil. **Email:** lpfc123@gmail.com

E-mail do autor correspondente: taynara.silva.2022@alunos.uneal.edu.br.

## RESUMO

O ensino de Astronomia na Educação Básica envolve conteúdos que podem apresentar dificuldades de compreensão pelos estudantes, tornando importante a utilização de estratégias que favoreçam o envolvimento com os conceitos científicos. Nesse contexto, o presente trabalho teve como objetivo desenvolver e aplicar um recurso didático baseado em um jogo de tabuleiro para a revisão de conteúdos relacionados à Astronomia, buscando estimular a participação dos estudantes e a interação entre os integrantes das equipes. A atividade foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e aplicada a estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública. Intitulado “Missão à Lua: Fato ou Fake Espacial”, o jogo foi elaborado em formato de percurso, no qual as equipes avançavam pelo tabuleiro mediante o lançamento de dados e a resolução de afirmações relacionadas aos conteúdos trabalhados. Os estudantes foram organizados em equipes, de modo que pudessem discutir as respostas antes de apresentá-las, estabelecendo uma dinâmica de competição entre os grupos. Durante a aplicação, observou-se

elevada participação dos estudantes, que demonstraram interesse em acompanhar e participar das rodadas. Também foi identificada uma boa taxa de acertos nas questões, evidenciando a compreensão de parte significativa dos conteúdos abordados. A dinâmica competitiva contribuiu para manter o envolvimento dos participantes, enquanto a solicitação frequente de auxílio aos próprios colegas demonstrou a ocorrência de discussões coletivas na busca pelas respostas. Dessa forma, a experiência evidenciou o potencial do jogo como recurso complementar para a revisão de conteúdos científicos, favorecendo o envolvimento dos estudantes, a troca de conhecimentos e a participação durante as atividades escolares. A experiência também contribuiu para a formação inicial docente, possibilitando a elaboração, aplicação e avaliação de uma estratégia pedagógica construída a partir das necessidades observadas no contexto escolar.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Cooperação. Estudo do Universo. Ensino-aprendizagem. Interatividade.