



III CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

21 A 23 DE AGOSTO DE 2025

NAB / UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE - NITERÓI



DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA PARA CRIANÇAS E JOVENS: @EMBRIOON NO ESPAÇO CIÊNCIA VIVA

Ana Clara Dias Faro da Silva, graduando, UFF, anafaro@id.uff.br; Laryssa Souza Carvalho Vieira, mestrando, UERJ; laryssascv01@gmail.com; Biatriz Nunes Ferreira, graduando, UFF; biatriznunes@id.uff.br; Laura Maria Marques Santos, graduando, UFF, marqueslaura@id.uff.br; Vitória da Silva Andrade, graduando, UFF, viandrade@id.uff.br; Carla Ferreira Farias Lancetta, doutor, UFF, carlalancetta@id.uff.br

PALAVRAS-CHAVE: Extensão, Educação, Saúde.

INTRODUÇÃO

No contexto atual, a divulgação científica se apresenta como uma ferramenta fundamental para a democratização do saber, especialmente no ensino de ciências, ao promover o letramento científico desde as fases iniciais de formação. Quando direcionada ao público infanto-juvenil, a divulgação científica exige abordagens didáticas que dialoguem com o universo simbólico e cognitivo das crianças e adolescentes, mobilizando recursos pedagógicos que relacionem ludicidade, criatividade e interação. Nesse cenário, o ensino da embriologia, considerada uma disciplina com conteúdo complexo e rico em detalhes (Moul et al. 2017; Pinheiro e Mol, 2023) revela-se desafiador, sendo essencial a promoção de ações pedagógicas que busquem tornar esse conhecimento acessível. Diante dessa perspectiva, o papel do “EmbrioON”, um projeto de extensão universitária criado em 2021, torna-se fundamental. Trata-se de uma página no Instagram, que tem como objetivo ser um perfil de divulgação científica e educação sobre diferentes temas relacionados à saúde, reprodução e desenvolvimento embrionário. Em 2024, buscando ampliar a divulgação científica e aproximar a universidade da sociedade, iniciamos ações presenciais como a que realizamos no evento “Sábado da Ciência”, no Espaço Ciência Viva (ECV), localizado na cidade do Rio de Janeiro. Levamos uma atividade com abordagem lúdica e interativa sobre conteúdos relativos ao corpo humano, a embriologia e a saúde, por meio de jogos educativos que pudessem despertar a curiosidade e o interesse dos participantes, sobretudo de jovens e crianças, contribuindo para a popularização da ciência e a construção de saberes.

METODOLOGIA

Para realização deste trabalho foram confeccionados jogos, como a “Trilha da Vida”, para crianças menores de cinco anos, composto por cartas contendo perguntas simples ou curiosidades, além de um tabuleiro grande, estilo “tapete” colocado no chão. Outro jogo criado pela equipe foi o “Embrio em Ação”, que era composto de um tabuleiro menor e cartas com perguntas com conteúdos variados, de acordo com a faixa etária, para serem respondidas e pelos participantes. Além disso, jogos de perguntas e respostas chamados “Fato ou Fake” e “Mito e Verdade” também foram utilizados nas interações realizadas no ECV.



III CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

21 A 23 DE AGOSTO DE 2025

NAB / UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE - NITERÓI



RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto despertou grande interesse do público presente em função da interatividade promovida pelos jogos, que tornaram a temática mais atrativa e dinâmica. Um dos destaques foi o jogo “Trilha da vida”, onde as crianças se tornaram as peças do jogo vivenciando a trajetória do desenvolvimento embrionário de uma forma lúdica e divertida. Para os jovens a interação ocorreu através do jogo “Embrião em Ação”, com perguntas adaptadas ao nível de conhecimento prévio de cada faixa etária, o que foi fundamental, pois permitiu uma abordagem mais direcionada e simplificada, fazendo com que os jovens participassem ativamente. Acreditamos que isso foi possível, pois a maioria das perguntas e das afirmações trazidas pelo jogo eram baseadas em situações do cotidiano, o que facilitou o diálogo. As atividades “Fato ou Fake” e “Mito ou Verdade”, também estimularam o público a refletir criticamente sobre ideias comuns e muitas vezes equivocadas. A receptividade e a participação ativa de crianças e jovens, mostra a importância da utilização de métodos interativos que levem em consideração o conhecimento preexistente do público, facilitando a aprendizagem significativa, como demonstrado por Ausubel (2003). Outro aspecto observado foi que a utilização de jogos ganha maior eficácia por ser lúdica e interativa, além de estimular o raciocínio lógico e promover o engajamento ativo das crianças e jovens, criando um ambiente participativo que favorece a construção do saber, assim como descrito por Kishimoto (2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades realizadas durante o evento “Sábado da Ciência”, foram enriquecedoras, motivaram a todos os envolvidos e promoveram um pensamento mais crítico em relação aos temas abordados. Essas interações são essenciais no processo de aprendizagem, sobretudo para que os indivíduos possam se apropriar verdadeiramente do conhecimento científico e se tornarem cidadãos críticos e cientes de sua importância na sociedade.

Agradecimento ao apoio pelo financiamento: PROEX – UFF

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

USUBEL, David Paul. Aquisição e retenção de conhecimentos: Uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Editora Plátano, 2003.

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

MOUL, Renato Araújo Torres de Melo; NUNES, Fábio Gomes; SILVA, Raíza Nayara de Melo; LEÃO, Ana Maria dos Anjos Carneiro. Ensino-aprendizagem de embriologia sob a luz dos paradigmas da ciência: uma análise sobre as argumentações de estudantes do ensino médio. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 11., 2017, Florianópolis. Anais [...]. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2017.

PINHEIRO, Mércia Cristine Magalhães; MOL, Gerson de Souza. Divulgação científica para o público infanto-juvenil: uma análise do potencial pedagógico. Revista Ciências & Ideias (RECI), Instituto Federal do Rio de Janeiro, v. 14, 2023.