

## **A DINÂMICA DA ROLETA: Uma Atividade Lúdica para Avaliação Diagnóstica no Ensino de Ciências**

### **RESUMO**

Este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), nas aulas de Ciências da escola pública Jarbas Passarinho, em Belém do Pará. A proposta partiu da utilização de um jogo de roleta, elaborado com o objetivo principal de revisar conteúdos como ecologia, camadas e formação da Terra, rochas e seus processos de formação geológicos, relógio solar (gnômon), cadeia alimentar e o debate entre teoria do criacionismo e teoria do Big Bang. O uso da gamificação como metodologia ativa buscou não apenas reforçar os conteúdos, mas também criar um ambiente mais descontraído, que favoreceu a socialização, a cooperação e o esclarecimento de dúvidas antes da avaliação. Durante a atividade, observou-se um elevado nível de engajamento, entusiasmo e colaboração entre os alunos, que se mostraram mais confiantes para participar. Isso se refletiu no desempenho escolar, uma vez que as notas da avaliação de todos os estudantes apresentaram resultados significativamente satisfatórios. Além disso, a prática possibilitou aos bolsistas e ao professor supervisor identificar, em caráter diagnóstico, os tópicos já consolidados e aqueles que demandavam maior atenção pedagógica. Sob a perspectiva sociointeracionista, a experiência demonstrou que estratégias lúdicas podem potencializar a aprendizagem e tornar a escola um espaço mais motivador, em que os alunos assumem o papel de protagonistas do próprio processo educativo. Em diálogo com os pressupostos de Piaget, observou-se que a interação ativa dos estudantes favoreceu a assimilação e acomodação de novos conceitos, contribuindo para a construção significativa do conhecimento.

**Palavras-chave:** PIBID; Gamificação; Metodologias ativas; Ensino de ciências; Aprendizagem lúdica.

