

## O QUE DIZEM SOBRE OS JOGOS DIDÁTICOS NOS TRABALHOS PUBLICADOS NO VIII E VII ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA

Kassiane Alves da Silva <sup>1</sup>  
Reginaldo dos Santos <sup>2</sup>

### RESUMO

Considerando a importância de o professor da Educação Básica usar recursos didáticos que possam, de um lado, garantir a correta transposição didática e, de outro, ser atrativo para os alunos, este artigo discorre sobre uma pesquisa bibliográfica desenvolvida no ano de 2023, tendo como objetivo analisar os trabalhos publicados no VII e VIII Encontro Nacional de Ensino de Biologia (ENE BIO), acerca da utilização de jogos didáticos como recurso e/ou estratégia de ensino-aprendizagem. A pesquisa foi concluída considerando que nessas edições desse evento, o jogo de tabuleiro é o recurso didático mais indicado e discutido, e o ensino-aprendizagem sobre Ecologia e Genética são os temas escolares que mais tem sido abordado contemplando o jogo de jogos didáticos como recurso e/ou estratégia didática.

**Palavras-chave:** Contextualização, Ensino-aprendizagem, Material didático

### INTRODUÇÃO

Assim como discorre Suárez (2004), há uma certa tendência de os alunos da Educação Básica se mostrarem motivados à aprendizagem escolar quando o ensino é realizado com uso de recursos didáticos criativos e atrativos. Então, assim como discorre esse autor, a utilização de jogos didáticos em sala de aula pode trazer importantes contribuições para o processo de ensino-aprendizagem em vários aspectos, entre eles, a atratividade e motivação do aluno para o estudo de determinado conteúdo.

Na escola onde as aulas são ministradas de forma apenas expositiva, com abordagem apenas dos aspectos teóricos dos conteúdos escolares conceituais, o professor faz a sua exibição verbal e ilustração na lousa e o aluno somente escuta e tenta assimilar o conteúdo de forma acrítica (CARVALHO; GIL-PÉREZ-2011). Mas quando o professor busca mudar a estratégia de ensino-aprendizagem, usando materiais didáticos mais atrativos, possivelmente haverá um maior envolvimento e participação dos alunos na aula, pois ela (a aula) se tornará mais significativa para os alunos (MARANDINO; SELLES; FERREIRA, 2009).

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Pará, Campus de Altamira - PA, [kassianealvesdasilva72@gmail.com](mailto:kassianealvesdasilva72@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor orientador: Doutor em Ensino de Ciências, Faculdade de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Pará, Campus de Altamira - PA, [reginaldosantostmira@gmail.com](mailto:reginaldosantostmira@gmail.com).

Frente ao exposto, acredita-se que os jogos didáticos são recursos pedagógicos que, por seu caráter de ludicidade, são eficientes para atrair os alunos para o estudo de conteúdos escolares que, muitas vezes, são vistos como complexos ou pouco contextualizados como o cotidiano dos alunos (PEDROSO; ROSA; AMORIM, 2009).

Segundo Brasil (2008), o jogo didático oferece o estímulo e o ambiente propício que favorece o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos na ação educativa planejada pelo professor, e ainda, permite ao professor meios para incentivar os alunos à uma maior participação na aula, promovendo uma maior interação dos alunos entre eles e entre eles e o professor.

Mediante ao que aqui se expõe, está sendo considerado que material didático é todo material usado para intermediar o conhecimento ensinado, pois é através dele que os estudantes podem reforçar o estudo e aprendizado em sala de aula, valendo-se de apoio para relacionar o que está sendo ensinado com o conhecimento que já se encontra estruturados em sua estrutura cognitiva (KRASILCHIK, 2011; LIBÂNEO, 2013).

A esse respeito, os jogos didáticos, podem ajudar a preencher lacunas de aprendizagem escolar e facilitar o processo de aprendizagem de novos conteúdos, pois o jogo pode ajudar o estudante se posicionar de forma mais atenta. Além disso, o jogo pode aguçar o aluno a praticar o pensamento reflexivo e, assim, poderá tornar o ensino-aprendizagem em uma ação educativa mais contextualizada (PEDROSO; ROSA; AMORIM, 2009).

Aqui neste artigo, considera-se que contextualização na ação educativa (ensino-aprendizagem) se refere à prática de conectar o conteúdo ensinado na escola com a realidade e experiências dos alunos, bem como, com os conhecimentos escolares que esse aluno já assimilou (BRASIL, 1999, 2008). No entanto, assim como discorre Kato e Kawasaki (2011), essa abordagem pode se tornar inadequada quando as conexões feitas não refletem de forma precisa a realidade atual dos alunos, suas experiências ou necessidades. Ainda segundo esses autores, isso pode resultar em um ensino que não atende às demandas contemporâneas e não prepara os alunos de maneira eficaz para os desafios do mundo real.

Nesse viés é possível verificar que o aprendizado durante a elaboração de um jogo bem como na sua aplicação consiste em metodologias ativas, assim, enquanto os jogos divertem, eles também motivam e facilitam a aprendizagem, principalmente se tratando de algum conteúdo de difícil compreensão (CALADO *et al*, 2011). Reconhecendo os benefícios que os jogos didáticos proporcionam ao aluno, eles assumem papel essencial para o processo de ensino-aprendizagem.

Atualmente, como o uso das tecnologias digitais liderando as ações humanas, é necessário que a escola use metodologias eficiente, no propósito de desenvolvimento e crescimento intelectual do aluno. Assim, de acordo com Benedet (2007), atualmente nas realizações desenvolvidas no ensino,

O ensino sistematizado é uma abordagem educacional que busca estruturar o processo de ensino-aprendizagem de forma organizada e sequencial. Estando relacionado à influência do sistema social ou ao contexto em que alguém vive na educação é necessário que utilizar-se de novos procedimentos para estimular a aprendizes. (BENEDET, 2007, p. 08).

Nicola e Paniz (2016, p. 362), corroboram com esse pensamento ao afirmar que, “através da utilização de jogos é possível observar e desenvolver no aluno a aprendizagem de diversas habilidades tais como: tomada de decisões, cooperação, respeito às regras, trabalho em equipe, dentre outras”.

Frente ao exposto, este trabalho discorre sobre uma pesquisa desenvolvida no ano de 2023, com o objetivo de analisar os trabalhos publicados no VII e VIII Encontro Nacional de Ensino de Biologia (ENEBIO), acerca da utilização de jogos didáticos como recurso e/ou estratégia de ensino-aprendizagem.

## **METODOLOGIA**

Este estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa, quanto a sua abordagem, e pesquisa bibliográfica, quanto aos seus procedimentos (POLAK; DINIZ (2011). Então, com essa pesquisa buscou-se entender como e o que é abordado sobre o uso de jogo didático como recurso e/ou estratégia de ensino-aprendizagem de conteúdos de Ciências e/ou Biologia.

A busca recaiu sobre os Anais da VII e VIII edição do Encontro Nacional de Ensino de Biologia (ENEBIO). Assim, nos trabalhos publicados nos anais dessas edições buscou-se nos títulos, palavras-chave e resumo desses trabalhos os seguintes termos: material pedagógico, jogo didático, modelo didático e recursos educacional interativo. Após a seleção dos trabalhos, foi então realizada a leitura e análise desses trabalhos.

Desta maneira foram encontrados 50 trabalhos publicados no VII ENEBIO e 35 publicados no VIII ENEBIO. Então, para esta investigação, foi efetuada a leitura dos trabalhos selecionado e elaborado a categorização das informações encontradas.

Primeiramente os trabalhos foram classificados quanto à sua modalidade didática, então, nessa categorização levou-se em consideração a classificação que recebia um maior destaque dentro do trabalho analisado, seguiram-se os seguintes critérios: 1. Jogo Didático: jogo que

tem como principal objetivo trabalhar o conteúdo de maneira lúdica; 2. Experimentação: aulas que envolvem o desenvolvimento de uma metodologia científica, que pode ou não ter caráter investigativo; 3. Estudo de meio: trabalhos realizados fora da escola, em ambiente de educação não formal; 4. Tecnologias da Informação e Comunicação: que pode ser de diversas naturezas e tem como principal objetivo o auxílio da prática do professor.

Seguidamente tais trabalhos foram classificados dentro de áreas do conhecimento, analisando quais os conteúdos que mais elabora jogos didáticos interativos sobre seus respectivos assuntos e quais tipos são esses jogos e para qual o nível de aluno envolvido. Por fim, observou-se se o artigo deixava claro se a intervenção teórica se dava antes ou depois da intervenção prática, ou da modalidade didática escolhida.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o procedimento metodológico utilizado, a pesquisa constatou que vários trabalhos apresentam preocupação em evidenciar a contextualização dentro do processo ensino-aprendizagem, e são raros os trabalhos que se iniciam abordando os principais problemas envolvidos no ensino de Ciências e Biologia.

Alguns trabalhos apresentam sugestões de modelos didáticos que podem ser confeccionados, outros discorrem sobre materiais didáticos que foram elaborados em sala de aula. Já em elaboração aos materiais didáticos em formato de jogos didáticos, a pesquisa percebeu que pequena quantidade se desenvolviam em um espaço de reflexão e criação do hábito de professor pesquisador.

Conforme exposto no Quadro 1, com essa análise foi destacado o perfil de autoria e origem desses trabalhos apresentados no VII ENEBIO.

Quadro 1: Perfil da origem dos trabalhos no VII ENEBIO

Trabalhos Publicados no VII	
Números de Autores	Números de Trabalhos
Um	1
Dois	12
Três	18
Quatro	6
Cinco	11
Seis	2

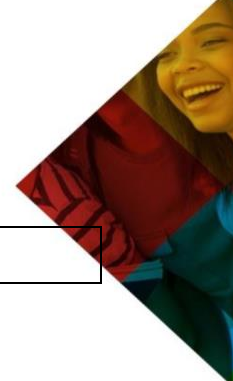
<b>Instituição</b>	<b>Números de Trabalhos</b>
Pública	48
Privada	2
Não informaram	0
<b>Instituição</b>	<b>Números de Trabalhos</b>
Federal	26
Estadual	22
Municipal	3

Fonte: Elaborado pelos autores

Enquanto que no VIII (ENEPIO), (Quadro 2) dos trabalhos encontrados, foram produzidos por 2 (dois) autores sendo de instituição pública e privada. Portanto pode-se observar que existi diferenças entre esses dois últimos ENEPIOs, enquanto o VII apresentar a quantidade maior com três autores, com uma grande quantidade de instituição pública sendo Federal e Estadual, no VIII verificou-se que a média de dois autores, e em sua grande maioria de instituições públicas.

Quadro 2: Perfil da origem dos trabalhos no VIII ENEPIO.

<b>Trabalhos Publicados no VIII</b>	
<b>Nº de Autores</b>	<b>Números de Trabalhos</b>
Um	7
Dois	13
Três	7
Quatro	2
Cinco	3
Oito	2
Dez	1
<b>Instituição</b>	<b>Números de Trabalhos</b>
Pública	31
Privada	1
Não informaram	3
<b>Instituição</b>	<b>Números de Trabalhos</b>
Federal	20
Estadual	12



Mista	3
-------	---

Fonte: Elaborado pelos autores

Todos os artigos que foram analisados apresentam o terno jogos educativos, aplicados e/ou reproduzido em inúmeros assuntos escolares, possibilitando assim que o docente, com sua ação educativa, colabore para a melhor compreensão do aluno sobre o assunto estudado.

De acordo com a Quadro 3, em seu desempenho, os jogos didáticos do VII ENEBIO proporcionaram os conteúdos pedagógicos em diferentes níveis, com destaque para o Ensino com 24 trabalhos.

Quadro 3: Etapa escolar dos alunos envolvidos.

<b>Grau de ensino envolvido</b>	<b>Números de trabalhos que envolveram o nível</b>
Ensino fundamental anos iniciais	7
Ensino fundamental anos finais	15
Ensino médio	24

Fonte: Elaborado pelos autores

No ENEBIO VIII, dos trabalhos encontrados o nível de escolarização que obteve uma quantidade maior de jogos foi elaborado para o nível de Ensino Médio com 20 trabalhos, e em seguida, para o Ensino Fundamental, anos finais, com 7 trabalhos (Quadro 4), onde alguns desses trabalhos foram apresentados como sugestão sobre como fazer e a utilizar materiais que temos em casa e/ou materiais de baixo custo e/ou de fácil acesso.

Quadro 4: Etapa escolar dos alunos envolvidos

<b>Grau de ensino envolvido</b>	<b>Nº de trabalhos que envolveram esse nível</b>
Ensino fundamental anos iniciais	4
Ensino fundamental anos finais	7
Ensino médio	20
Ensino superior	1
Não informaram	3

Fonte: Elaborado pelos autores

Em relação ao tipo de jogo didático, a pesquisa obteve os seguintes resultados, conforme mostra o Quadro 5.



Quadro 5: Tipos de jogos analisados (VII ENEBIO)

<b>Tipos de jogos</b>	<b>Números de jogos</b>
Tabuleiro	16
Modelos	16
Baralho	4
Jogo da pescaria	2
Jogo da memória	2
Dominó	2
Bingo	2
Leilão	2
Kit	2
Jogo de cartas	1
Jogo virtual	1
Roleta	1

Fonte: Elaborado pelos autores

É possível observar (Quadro 6) que no decorrer das edições houve a diminuição de artigos mencionado o termo jogos didáticos, e em sua maioria retrata sugestão de modelos à serem efetuados. Logo, as variedades de jogos representam diversas modalidades didáticas diferenciadas onde o tabuleiro se destaca por ser mais conhecido e de fácil acesso.

Quadro 6: Tipos de jogos analisados (VIII ENEBIO)

<b>Tipos de jogos</b>	<b>Números de jogos</b>
Tabuleiro	16
Modelo	6
Jogo da memória	3
Roleta	2
Kit de estudo	2
Dominó	1
Jogo de cartas	1
Jogo virtual	1
Baralho	1
Bingo	1
Quiz	1

Fonte: Elaborado pelos autores

Em relação aos conteúdos abordados com uso de jogos didáticos, a pesquisa obteve os seguintes resultados, conforme mostra o Quadro 7.

Quadro 7: Distribuição dos trabalhos pela área de conhecimento (VII ENEBIO)

Área de conhecimento	Ocorrência
Ecologia	12
Genética	7
Zoologia	5
Evolução	5
Sistema Reprodutor	5
Reino Plantae	3
Reino Fungi	2
Citologia	2
Microbiologia	2
Sistema Digestivo	2
Protozoários	2
Alimentação Saudável	1
Lei de Mendel	1
Verminose	1

Fonte: Elaborado pelos autores

No VIII ENEBIO com maior quantidade de trabalhos analisado, foi o conteúdo de Ecologia que teve maior destaque, onde foi apresentado o conteúdo em sala de aula e em seguida para aprimorar os conhecimentos assimilados pelos alunos, foram avaliados com uso de jogos didáticos, permitindo a interação em grupo e permitindo a sua consciência crítica e a construção do seu próprio saber.

Em relação aos demais jogos didáticos, a dinâmica de uso foi bem diversificada, pois a obtenção das informações coletados sobre áreas de conhecimento teve inúmeras avaliações positivas onde foram realizadas tanto na sala de sala como no espaço não formal, favorecendo assim a ampliação do ensino-aprendizagem, conforme mostra o Quadro 8).

Quadro 9: Distribuição dos trabalhos pela área de conhecimento (VIII ENEBIO)

Área de conhecimento	Ocorrência
Ecologia	8
Citologia	3
Evolução	3
Doenças Infecciosas	3
Genética	2
Física	2
Reino Plantae	2
Reino Fungi	2



Imunização	2
Corpo Humano	2
Mulher na ciência	2
Lactose	1
Proteína	1
Sistema Reprodutor	1
Astronomia	1

Fonte: Elaborado pelo autores

Considerando os aspectos apresentados, é possível considerar que os jogos didáticos é um recurso pedagógico bem discutido nas edições VII e VIII do ENEBIO. Então, é possível considerar que há significativa preocupação dos autores que publicam na área do Ensino em desenvolver recursos (materiais didáticos) e processos (estratégias didáticas) que promovam um ensino-aprendizagem escolar mais atrativos para os alunos da Educação Básica, conforme orientam os documentos curriculares nacionais, entre eles, os Parâmetros Curriculares Nacionais, em Brasil (1998; 1999), as Orientações Curriculares Nacionais (OCN), em Brasil (2008), e a Base Nacional Comum Curriculares, em Brasil (2017-2018).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados aqui apresentados, esta pesquisa que teve como objetivo analisar os trabalhos publicados no VII e VIII Encontro Nacional de Ensino de Biologia (ENE BIO), acerca da utilização de jogos didáticos como recurso e/ou estratégia de ensino-aprendizagem, foi concluída considerando que os trabalhos publicados no VII e VIII Encontro Nacional do Ensino de Biologia (ENE BIO), buscam possibilitar maior participação ativa das alunos nas aulas, promovendo o desenvolvimento pessoal e despertando o interesse pelos conteúdos e a interação dos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, o jogo de tabuleiro é o material didático mais discutido por apresentar maior facilidade de uso em qualquer nível de ensino, desenvolveram os trabalhos na área de conhecimento com maior quantidade de alunos e envolvido os conteúdo de Ecologia e Genética, com trabalhos de forma lúdica, buscando proporcionar aos alunos maior compreensão dos conceitos, influenciando de maneira positiva no interesse, motivação e participação de todos os alunos.

## AGRADECIMENTOS

Agradecimento à Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela oportunidades de bolsas do PIBID, que facilitou a elaboração deste trabalho.

## REFERÊNCIAS

BENEDET, M. C. **Brinquedoteca na escola: entre a institucionalização do brincar e a esterilização do aprende**. Repositório Institucional da Universidade Federal de Santa Catarina, Flórida: maio, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ciências naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEMT, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017-2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2008.

CARVALHO, A. M. P.; GIL-PÉREZ, Daniel. **Formação de professores de ciências: tendências e inovações**. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

COLADO, V. N. *et al.* **Jogo didático como sugestão Metodológica para a ensino de briófitas no Ensino Médio**. **Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, Manaus, V. 4, n. 4, 2011, p. 92-101.

KATO, D, S.; KAWASAKI, C, S. **As Concepções de contextualização do ensino em documentos curriculares oficiais e de professores de ciências**. **Ciências e Educação**, v. 17, n. 1, p. 35-50, 2011.

KRASILCHIK, M. **Práticas de ensino de biologia**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MARANDINO, M; SELLES, M. **A Pesquisa qualitativa em educação em ciências: projetos, entrevistas, seminários, teorias fundamentadas, redação científica**. São Paulo. Editora: Livraria da Física, 2016.

NICOLA, J. A. PANIZ, C. M. A importância da utilização de diferentes recursos didático no ensino da biologia. **Inform., Inov. Form., Rev. NeaD-Unesp**, São Paulo, v. 2, n. 1, 2016.

PEDROSO, C. V.; ROSA, R. T. N.; AMORIM, M. A. L. Uso de jogos didáticos no ensino de biologia: um estudo exploratório nas publicações veiculadas em eventos. VII Enpec, Florianópolis, 8 de novembro de 2009.

POLAK, Y. N. de S.; DINIZ, J. A Conversando sobre pesquisa. Fortaleza: edição UFC, p. 67-98, 2011.

SUÁREZ, A. S. **Dicas para “Esquentar” as suas aulas: Jogos, reflexões e histórias.** São Paulo: Paradigmas, 2004.