

UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE ZOOLOGIA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Marcus Vinicius Teixeira dos Santos ¹

Juan Pedro da Silva Barbosa ²

Rosaniele Machado Dutra ³

Franciane Silva Lima ⁴

Rayane de Jesus Santos Melo ⁵

RESUMO: O ensino de Zoologia visa promover o estudo e a compreensão da vida animal em sua multiplicidade de histórias de vida, formas, adaptações e hábitos. Compreender os animais em suas diferentes expressões biológicas e ecológicas é fundamental para fomentar ações de conservação, reconhecer sua importância nos ecossistemas e reforçar a percepção do ser humano como parte integrante da biodiversidade do planeta. Contudo, o ensino dessa disciplina ainda enfrenta desafios significativos, especialmente devido à presença de conceitos abstratos, termos técnicos e à persistência de abordagens pedagógicas tradicionalistas, centradas na transmissão unidirecional de conteúdo. Diante desse cenário, torna-se necessário explorar metodologias alternativas que favoreçam a aprendizagem significativa, entre elas, o uso de jogos didáticos. Tais recursos lúdico-pedagógicos têm se mostrado propostas adequadas na superação das barreiras do ensino convencional, ao integrar o conhecimento zoológico com estratégias mais interativas e atrativas aos estudantes. Nesse contexto, o presente trabalho teve como objetivo realizar uma revisão bibliográfica sobre a aplicação de jogos didáticos no ensino de Zoologia. Para tanto, foram analisados os anais dos congressos CONEDU e CONAPESC, entre os anos de 2019 a 2024, utilizando-se os descritores: “jogo didático”, “lúdico em Zoologia” e “jogos e Zoologia”. Para a análise, o estudo direcionou aos tipos de jogos trabalhados, os conteúdos abordados e os benefícios observados no processo de ensino-aprendizagem. No total, foram examinados 11 trabalhos, nos quais os jogos de tabuleiro, bingo e jogos de memória se destacaram, sobretudo com conteúdos voltados aos vertebrados. Os principais impactos observados incluíram a melhoria na assimilação dos conteúdos, aumento da motivação e intensificação da socialização entre os estudantes. Assim, conclui-se que os jogos didáticos representam ferramentas pedagógicas relevantes e promissoras para o ensino de Zoologia, favorecendo uma aprendizagem mais significativa, dinâmica e contextualizada.

Palavras-chave: Ludicidade, Animais, Ensino e aprendizagem, Biodiversidade.

INTRODUÇÃO

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, marcus.teixeira@discente.ufma.br

² Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, jua.pedro@discente.ufma.br

³ Graduada do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, rosaniele.dutra@discente.ufma.br

⁴ Mestre no Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, franciane.lima@ufma.br

⁵ Professor orientador: doutorado, Universidade Federal de São Carlos - UFSCar, rayane.melo@ufma.br



A zoologia, ramo da biologia voltado ao estudo dos animais, tanto das espécies atuais quanto das já extintas, é um componente essencial da formação científica escolar. Desde o ensino fundamental, o tema é trabalhado na área de Ciências da Natureza, inicialmente a partir das percepções que os alunos possuem sobre os seres vivos e suas relações com o ambiente. Dentro da unidade temática “Vida e Evolução”, o ensino de zoologia busca compreender os fatores que sustentam a vida animal, suas interações ecológicas e os processos evolutivos responsáveis pela diversidade biológica existente. Além disso, aborda-se a importância da preservação da biodiversidade e a distribuição das espécies nos ecossistemas brasileiros.

No ensino médio, o estudo se insere na área de “Ciências da Natureza e suas Tecnologias”, com o propósito de aprofundar e consolidar os conhecimentos adquiridos anteriormente. No entanto, conforme apontam Bessa et al. (2018), embora a estrutura curricular atual apresente benefícios, ela também possui limitações, como a falta de continuidade no estudo da zoologia durante boa parte da trajetória escolar. Os autores observam que essa disciplina é abordada de forma fragmentada, sendo retomada apenas no ensino médio, o que reduz o contato dos estudantes com a temática em um país de biodiversidade tão ampla quanto o Brasil.

Outro desafio identificado refere-se às metodologias de ensino utilizadas. Santos et al. (2017) destacam que a prática pedagógica ainda depende fortemente do livro didático e da exposição oral, com pouco uso de recursos didáticos alternativos ou atividades práticas. Além disso, o tempo limitado para planejamento e execução de aulas em diferentes espaços, como laboratórios e ambientes não formais, dificulta a construção de uma aprendizagem mais dinâmica e significativa. Dessa forma, torna-se evidente a necessidade de repensar o ensino de zoologia, incorporando estratégias inovadoras e mais próximas da realidade dos alunos.

METODOLOGIA

A presente pesquisa enquadra-se no campo qualitativo, abordagem que, conforme Neves (1996), engloba um conjunto de procedimentos interpretativos voltados à compreensão de fenômenos complexos e à interpretação dos significados atribuídos pelos sujeitos às suas experiências. Essa natureza metodológica permite analisar o objeto de estudo de maneira mais profunda, valorizando o contexto e as relações envolvidas.

Optou-se por desenvolver uma revisão bibliográfica, cuja finalidade é reunir, examinar e discutir produções acadêmicas que sustentem teoricamente a investigação, possibilitando construir uma base conceitual sólida e identificar lacunas de pesquisa (Alves-Mazzotti, 2002).

O processo de coleta de dados teve como foco artigos científicos publicados entre 2019 e 2023, disponíveis nos Anais do Congresso Nacional de Educação (CONEDU) e do Congresso Nacional de Pesquisa em Ensino de Ciências (CONAPESC). Para a busca, foram utilizados os descritores “jogos lúdicos” e “lúdico em Zoologia” e “jogos em Zoologia”, aplicados em títulos, resumos e palavras-chave.

Após uma triagem, foram eliminadas as produções que não apresentavam relação direta com o tema proposto, resultando em 11 trabalhos a serem avaliados, os quais foram organizados e tabuladas em uma planilha do Excel (2019) buscando analisar os dados conforme os objetivos da pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um total de 11 artigos forma encontrados e analisados, sendo 10 oriundos do CONEDU e 1 do CONAPesc. As pesquisas abordavam o uso de jogos didáticos para o Ensino de Zoologia, levando em consideração os principais aspectos: os tipos de jogos, objetos de conhecimento e benefícios proporcionados pelos jogos. Nos quais os jogos de tabuleiro, bingo e jogos de memória se destacaram, sobretudo com objetos de conhecimento voltados aos vertebrados.

Quadro 1. Organização dos trabalhos analisados que trabalharam jogos didáticos no ensino de Zoologia.

TÍTULO	AUTORES	TIPO DE JOGO	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Baralho dos vertebrados: jogo didático para o ensino de zoologia	Praciano, 2019	Jogo de Cartas	Vertebrados (características gerais dos grupos)
Produção de um jogo didático para o ensino de	Silva et. al., 2019	Jogo da Memória	Biodiversidade (cordados e artrópodes)

zoologia como tecnologia assistiva para pessoas com deficiência visual.			
Jogos didáticos: uma possibilidade de interação e construção de conceitos entre alunos surdos e ouvintes	Carvalho et al., 2019	Tabuleiro	Vertebrados (características gerais dos grupos)
Ensino de zoologia, ensinando sobre anfíbios práticas de ensino com jogos	Tavares, 2019	Dominó	Anfíbios (características gerais e grupos)
Memoriza répteis: uma proposta de jogo didático como metodologia complementar no ensino de zoologia	Melo, 2020	Jogo da Memória	Répteis (características gerais e grupos)
Zoologia dos vertebrados em jogos didáticos: relato de experiência em uma escola pública de queimadas, paraíba, brasil	Oliveira et al., 2022	Roleta, Quem sou eu e Tabuleiro	Peixes, Anfíbios e Répteis (características gerais e grupos)
Zoo bingo: um relato de experiência sobre uma atividade de consolidação aos conteúdos relacionados à biodiversidade no reino animal	Carvalho, 2022	Bingo	Biodiversidade (Reino Animalia)
Jogo passa ou repassa da herpetofauna como recurso didático para o ensino de zoologia no ensino médio	Luna et. al., 2023	Passa ou repassa	Anfíbios e Répteis (características gerais e grupos)

O “bingo réptil” como aporte metodológico para o ensino de zoologia no ensino fundamental	Silva et. al., 2023	Bingo	Répteis (características gerais e grupos)
Recurso Didático para ensino do Filo Cnidária no ensino Básico: Aprendendo com a <i>Physalia physalis</i>	Silva et. al., 2023	Tabuleiro	Cnidários (características gerais)
Contribuição do jogo didático “ludo amphibia” para o ensino de zoologia no ensino fundamental	Silva et. al., 2023	Tabuleiro	Anfíbios (características gerais e grupos)

Fonte: Própria do autor, 2025

O trabalho de Praciano (2019) teve como objetivo desenvolver o “Baralho dos Vertebrados” para auxiliar o ensino de zoologia no nível básico. A proposta buscou tornar as aulas mais atrativas e participativas, estimulando o raciocínio e o aprendizado dos alunos. A utilização do jogo favoreceu a assimilação das características dos grupos de vertebrados. Os resultados mostraram maior envolvimento e interesse dos estudantes. O baralho promoveu um ambiente cooperativo e de troca de saberes. Conclui-se que o recurso lúdico contribui para uma aprendizagem mais significativa.

O estudo de Silva et. al. (2019) desenvolveu um jogo tátil voltado ao ensino de zoologia, com foco na inclusão de alunos com deficiência visual. A proposta teve como meta promover a acessibilidade e a participação ativa desses estudantes nas aulas. O recurso utilizou elementos tridimensionais que facilitaram o reconhecimento das formas animais. Os resultados evidenciaram aumento na autonomia e no interesse dos participantes. O jogo também estimulou a socialização e a cooperação entre alunos. Dessa forma, o estudo reforça a importância das tecnologias assistivas na educação inclusiva. O trabalho de Carvalho (2019) teve como objetivo integrar alunos surdos e ouvintes por meio de um jogo didático bilíngue voltado ao ensino de zoologia. A atividade utilizou elementos visuais e Libras, promovendo uma comunicação acessível e interativa. O jogo possibilitou maior inclusão e cooperação entre os participantes. Observou-se que o recurso estimulou o diálogo e o respeito à diversidade. Além disso, o aprendizado ocorreu

de maneira mais dinâmica e significativa. Assim, o estudo demonstra que a ludicidade favorece a inclusão e o aprendizado coletivo.

A pesquisa de Melo (2020) apresentou o jogo “Memoriza Répteis” como estratégia complementar no ensino de zoologia. O objetivo foi facilitar a memorização e o entendimento das principais características dos répteis. A proposta despertou a curiosidade e o interesse dos estudantes, tornando o aprendizado mais envolvente. O jogo contribuiu para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. Além disso, favoreceu a fixação dos conteúdos de forma leve e interativa. Os resultados confirmam a eficácia dos jogos no fortalecimento do ensino de Ciências.

O estudo de Oliveira (2021) relatou a aplicação de jogos didáticos como estratégia para ensinar zoologia em uma escola pública. O objetivo foi tornar as aulas sobre vertebrados mais atrativas e compreensíveis. A utilização dos jogos despertou entusiasmo e participação entre os alunos. Observou-se melhoria significativa na assimilação dos conteúdos e no desempenho escolar. A ludicidade permitiu maior aproximação entre teoria e prática. Conclui-se que a metodologia lúdica amplia o engajamento e a compreensão dos temas biológicos.

O trabalho de Carvalho (2022) descreveu a aplicação do “Zoo Bingo” como instrumento de revisão dos conteúdos sobre biodiversidade animal. A proposta teve como objetivo consolidar os aprendizados de maneira lúdica e participativa. O jogo estimulou a atenção, a competitividade saudável e a cooperação entre os alunos. A atividade gerou entusiasmo e reforçou o aprendizado dos conceitos trabalhados. O uso do bingo mostrou-se eficaz para revisar e fixar o conteúdo de forma prazerosa. Assim, o recurso demonstrou potencial no ensino de zoologia.

A pesquisa de Luna et. al. (2023) apresentou o “Passa ou Repassa da Herpetofauna” como estratégia pedagógica voltada ao estudo dos répteis e anfíbios. O jogo buscou promover a aprendizagem por meio da competição saudável e da ludicidade. Os estudantes participaram ativamente, demonstrando maior interesse pelo conteúdo. O recurso estimulou o trabalho em equipe e a revisão dos conceitos de zoologia. Além disso, favoreceu a socialização e o raciocínio rápido. Dessa forma, comprovou-se o potencial dos jogos como facilitadores do aprendizado científico.

O artigo de Silva et. al. (2023) teve como foco a criação e aplicação do “Bingo Réptil” para o ensino dos conteúdos sobre répteis. O objetivo foi aliar diversão e aprendizado, tornando a aula mais interativa. Os alunos demonstraram entusiasmo e engajamento ao participar da atividade. O jogo contribuiu para a fixação dos conceitos e

o desenvolvimento da atenção e da memória. Houve melhora na compreensão das características dos répteis. Assim, o recurso se mostrou eficiente para o ensino prático e atrativo da zoologia.

O estudo de Silva et. al. (2023) propôs um material didático voltado ao ensino do filo Cnidária, utilizando a espécie *Physalia physalis* como exemplo central. A atividade teve como objetivo aproximar os alunos dos conteúdos de zoologia por meio da contextualização científica. O recurso favoreceu a curiosidade e a discussão sobre biodiversidade marinha. O material contribuiu para a compreensão das características anatômicas e ecológicas dos cnidários. A experiência mostrou-se envolvente e educativa para o público escolar. Assim, reforça a importância de abordagens práticas no ensino de Ciências.

O trabalho de Silva et. al. (2023) apresentou o “Ludo Amphibia” como proposta didática para o ensino dos anfíbios. O jogo foi desenvolvido com o intuito de facilitar o aprendizado de forma divertida e interativa. Os alunos mostraram maior engajamento e curiosidade sobre o conteúdo. A atividade estimulou o raciocínio, a cooperação e a fixação dos conceitos de zoologia. Além disso, contribuiu para o aprendizado participativo e inclusivo. Conclui-se que o uso do lúdico enriquece o processo de ensino-aprendizagem.

Os estudos analisados indicam que os jogos didáticos representam ferramentas eficazes para tornar as aulas mais dinâmicas e significativas, estimulando o envolvimento dos alunos e promovendo uma aprendizagem ativa. Observa-se que recursos lúdicos despertam maior interesse e motivação nos estudantes, contribuindo para a assimilação dos conteúdos (Nicola, 2016). Segundo o autor, as atividades lúdicas fortalecem o senso de cooperação, a socialização e a afetividade, elementos essenciais para o desenvolvimento integral do aluno. De modo semelhante, Cunha (2012) destaca que os jogos, quando aplicados em sala de aula, oferecem novas possibilidades para a aprendizagem de conceitos e para a formação de valores, atuando como mediadores entre o conhecimento científico e a experiência prática.

Dessa forma, a inserção do lúdico no contexto escolar traz benefícios tanto para os alunos quanto para os professores, promovendo um ambiente mais interativo e prazeroso. Ferreira e Santos (2019) ressaltam que, ao participar de jogos didáticos, o estudante estimula sua inteligência de maneira leve, criativa e significativa, desenvolvendo também o trabalho em equipe e o interesse em aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos trabalhos evidencia que os jogos didáticos têm se mostrado ferramentas pedagógicas altamente eficazes no ensino de zoologia, ao aliarem ludicidade, interação e construção do conhecimento. As diferentes propostas apresentadas, como baralhos, bingos e jogos táteis, demonstram que essas metodologias despertam o interesse e a curiosidade dos alunos, promovendo a aprendizagem significativa por meio da participação ativa. Além disso, a utilização dos jogos possibilita a aproximação entre teoria e prática, facilitando a compreensão de conceitos complexos de forma acessível e prazerosa.

Os jogos não apenas potencializam a aprendizagem, mas também incentivam a cooperação, o diálogo e a valorização da diversidade em sala de aula. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem participativo e motivador, essas práticas contribuem para o fortalecimento do pensamento crítico e da autonomia dos estudantes. No entanto, é importante mencionar que outros grupos animais, não somente os vertebrados, ganhem o reconhecimento durante as aulas, em haja a elaboração de jogos didáticos para, por exemplo, outros invertebrados que não estão presentes na pesquisa, como os poríferos, anelídeos e entre outros que merecem uma atenção por, também sua relevância na biosfera.

REFERÊNCIAS

PRACIANO, Jaírla Bianca Aires. Baralho dos vertebrados: jogo didático para o ensino de zoologia.. Anais VI CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/59447>>. Acesso em: 30/10/2025

SILVA, Rômulo Wesley Nascimento et al.. Produção de um jogo didático para o ensino de zoologia como tecnologia assistiva para pessoas com deficiência visual.. Anais VI CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://ftp.portalrealize.com.br/artigo/visualizar/62203>>. Acesso em: 30/10/2025

CARVALHO, Maria Eduarda Alves De et al.. Jogos didáticos: uma possibilidade de interação e construção de conceitos entre alunos surdos e ouvintes. Anais IV CONAPESC... Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/56952>>. Acesso em: 30/10/2025

MÉLO, Maria Wellingta Dos Santos. Memoriza répteis: uma proposta de jogo didático como metodologia complementar no ensino de zoologia. Anais VII CONEDU - Edição



Online... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68860>>. Acesso em: 30/10/2025

OLIVEIRA, Linaldo Luiz De et al.. Zoologia dos vertebrados em jogos didáticos: relato de experiência em uma escola pública de queimadas, paraíba, brasil. VII CONEDU - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80844>>. Acesso em: 30/10/2025

CARVALHO, Diego Vinícius Medeiros De. Zoo bingo: um relato de experiência sobre uma atividade de consolidação aos conteúdos relacionados à biodiversidade no reino animal. Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/89906>>. Acesso em: 30/10/2025

LUNA, Alana Gabriela Galdino et al.. Jogo passa ou repassa da herpetofauna como recurso didático para o ensino de zoologia no ensino médio. Anais IX CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/95813>>. Acesso em: 30/10/2025

SILVA, Plínio José Cordeiro Da et al.. O “bingo réptil” como apporte metodológico para o ensino de zoologia no ensino fundamental. Anais IX CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/96002>>. Acesso em: 30/10/2025

SILVA, Kleyton Edson Da et al.. Recurso didático para ensino do filo cnidária no ensino básico: aprendendo com a physalia physalis. Anais IX CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/95729>>. Acesso em: 30/10/2025

SILVA, Plínio José Cordeiro Da et al.. Contribuição do jogo didático “ludo amphibia” para o ensino de zoologia no ensino fundamental. Anais IX CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/96001>>. Acesso em: 30/10/2025

FERREIRA, Arlete Alves dos Santos Novais; SANTOS, Caique Barbosa dos. A ludicidade no ensino de biologia. Id on Line Rev. Mult. Psic. V.13, N. 45. p. 847-861, 2019.

CUNHA, M. B. Jogos no Ensino de Química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. Química Nova na Escola, v.34, n.2, 98-98, 2012.

NICOLA, J. A. PANIZ, C. M. A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de biologia. Infor, Inov. Form,. Revista do Núcleo de Educação a Distância da Unesp, São Paulo, v. 2, n. 1, p.355-381, 2016.

BESSA, E.; ALVES, A.; OLIVEIRA, A.; NERY, B.; SOUZA, C.; ALVES, F.; FERREIRA, I.; RUAS, J.; BARBOSA, J.; TAVARES, K.; CRISTINA, K.; GALENO, L.; DUARTE, M.; SILVA, P.; NUNES, S.; SILVA, V. M.; MOREIRA, W. S.; RESENDE, P. V.. The Teaching of Zoology at the New Common National Base Curriculum. Boletim Informativo-Sociedade Brasileira de Zoologia, v.40, n.124, p.9-12, 2018.

SANTOS, S.; TERÁN, A.. Condições de ensino em zoologia no nível fundamental: o caso das escolas municipais de Manaus-AM. Revista Areté: Revista Amazônica de Ensino de Ciências, v.6, n.10, p.01-18, 2017.