ISSN: 2358-8829

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE ZOOLOGIA DE INVERTEBRADOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO

Maria Caroline Lino de Amorim [1]
Érica Luana Ferreira Álvaro [2]
Allane Luna de Souto [3]
Monalisa dos Santos Olímpio [4]

INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado representa um componente essencial no processo de formação docente, uma vez que cria pontes entre o conhecimento acadêmico e a realidade educacional na prática, preparando o licenciando para os desafios da sala de aula (Krasilchik, 2019).

Tendo em vista sua reconhecida importância, o estágio supervisionado constitui-se como componente curricular obrigatório para os cursos de licenciaturas, conforme estabelecido na LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96 (Brasil, 1996). Pois o estágio é reconhecido como o espaço onde o conhecimento teórico é articulado à prática pedagógica, manifestando-se como práxis transformadora (Moraes, 2025).

As experiências vivenciadas durante o período de estágio possuem uma grande importância, relatar tais narrativas podem contribuir na fundamentação da prática de outros pedagogos e/ou licenciados. É mediante o compartilhamento de experiências pedagógicas, e os impactos que elas trazem para as práticas profissionais, que se constrói uma troca de saberes e uma construção coletiva de estratégias que enriquecem o nosso ensino (Brabo; Cortez; Milanez, 2012).

Na experiência do estágio supervisionado as metodologias ativas têm sido apontadas como alternativas eficazes às aulas expositivas tradicionais, pois promovem a criatividade do docente em formação e o protagonismo do aluno (Silva *et al*., 2024). Além

[1] Graduada pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, clmamorim@gmail.com;
[2] Doutora pelo Curso Ecologia e Conservação da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, ferreiraericaluana@gmail.com;
[3] Graduada pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, lunaallane18@gmail.com;
[4] Mestre do Curso de Ecologia e Conservação da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, monalisa.olimpio@gmail.com;

de incentivarem a autonomia, a participação crítica, a prática colaborativa e o maior envolvimento dos alunos com o conteúdo (Saccól; Ahlert, 2020). Nesse contexto, a predominância de abordagens centradas apenas na transmissão de conhecimentos e na assimilação passiva mostra-se inadequada para uma disciplina tão dinâmica como a Biologia, sobretudo no estágio supervisionado, que se configura como um espaço formativo essencial para que o docente em formação experimente metodologias que promovam a participação ativa dos estudantes e qualifiquem sua prática pedagógica (Pepino; Mackedanz, 2021).

O professor de Ciências Biológicas, em formação, deve explorar o uso de metodologias ativas em seu campo de estágio, tendo em vista que a ausência de metodologias é descrita como um dos principais obstáculos para uma aprendizagem eficaz (Silva *et al.*, 2024). Esse cenário torna-se alarmante quando se trata do ensino dos conteúdos de Zoologia de Invertebrados, pois são organismos pouco percebidos pelos alunos (Silva *et al*., 2021).

Frequentemente o conteúdo de zoologia de invertebrados é abordado por meio de aulas expositivas centradas na memorização de características taxonômicas, resultando em baixa participação dos alunos (Romano; Souza; Nunes, 2020). Entre as propostas de metodologias que tornam o processo de ensino-aprendizagem significativo, os jogos didáticos se destacam pois colocam o aluno em um papel autônomo no qual ele constrói o conhecimento a partir de desafios, situações-problemas e atividades interativas que favorecem a reflexão e o senso crítico (Lôbo *et al*.,2024).

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivenciada durante o estágio supervisionado no ensino médio, evidenciando a utilização dos jogos didáticos no ensino de Zoologia de invertebrados, destacando a importância dessa prática tanto para a formação docente quanto para a aprendizagem dos alunos.

METODOLOGIA

Contextualização da instituição onde ocorreu o estágio

O presente estudo caracteriza-se como uma abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, desenvolvido no contexto do estágio supervisionado em Biologia no ensino médio, no qual foram utilizadas atividades pedagógicas envolvendo jogos

didáticos para abordar conteúdos de Zoologia de Invertebrados. O Estágio Supervisionado foi desenvolvido em duas turmas da segunda série do Ensino Médio, cada turma constituída por aproximadamente 30 a 35 alunos, pertencentes à Escola Cidadã Integral Estadual de Ensino Médio Monsenhor José Borges (ECIEE MJB). A instituição de ensino como seu próprio nome enfatiza, é uma escola cidadã integral que está localizada na rua Laura Donato, S/N, no município de São Sebastião de Lagoa de Roça, situado no interior do estado da Paraíba, a cerca de 20 km da cidade de Campina Grande.

Trata-se de um município de pequeno porte, com características típicas de cidades do interior, onde a escola desempenha um papel central na formação educacional e social dos estudantes e conta com uma equipe multidisciplinar composta por professores especializados em diversas disciplinas, equipe de cozinha e limpeza responsável pela alimentação e organização do espaço escolar, além de uma equipe diretiva formada por uma gestora escolar, uma coordenadora pedagógica e um coordenador administrativo-financeiro. A missão da escola é promover o respeito mútuo, a formação de cidadãos éticos e a valorização da ética, elementos essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos.

A escola atende exclusivamente ao Ensino Médio e possui um histórico de participação e destaque em iniciativas educacionais, incluindo premiações em olimpíadas do conhecimento, como por exemplo nas Olímpiadas do Meio Ambiente (2025), evidenciando o envolvimento dos estudantes com práticas que vão além do currículo tradicional. Nesse mesmo sentido, seus alunos já foram contemplados com diversas premiações em decorrência da participação em projetos educacionais promovidos pelo Estado.

A escolha dos temas e dos conteúdos abordados ao longo da experiência de Estágio Supervisionado ocorreram de acordo com o planejamento curricular previsto para as turmas naquele período letivo e orientações do professor supervisor.

Planejamento do Estágio Supervisionado e cronograma de atividades

O Estágio Supervisionado teve início em 29 de julho de 2024 e foi concluído em 29 de novembro de 2024, totalizando uma carga horária de 160 horas, distribuídas em uma jornada semanal de 10 horas. As atividades foram desenvolvidas ao longo de 16 dias, contemplando momentos de observação, planejamento, regência e aplicação de atividades pedagógicas.

ISSN: 2358-8829

Durante o estágio, atuei junto às turmas da 2ª série "A" e "B" do Ensino Médio regular, no turno da tarde, ministrando aulas e desenvolvendo atividades práticas sobre conteúdos previamente acordados com a professora supervisora da disciplina. As intervenções pedagógicas foram planejadas em consonância com o currículo escolar e com a organização didática das turmas, respeitando a realidade e as necessidades do contexto escolar. Neste caso, as atividades foram desenvolvidas contemplando o conteúdo do Reino Animal segundo a proposta curricular do estado da Paraíba para a 2ª série do ensino médio (Proposta Curricular do Ensino Médio Paraíba, 2018).

Etapas do Estágio Supervisionado

O Estágio supervisionado ocorreu em quatro etapas. A primeira etapa do Estágio consistiu no planejamento e em um diálogo com as turmas, a fim de esclarecer o motivo da minha presença, a finalidade do estágio naquele local, a aplicação de um questionário inicial buscando identificar o conhecimento prévio desses alunos sobre o assunto e a proposta da intervenção pedagógica por meio dos jogos didáticos. Após essa explicação, foi aplicado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Anexo A) e todos os alunos leram e concordaram em participar do estudo. A partir desse momento, foram elaboradas as estratégias pedagógicas, com a definição dos planos de aula e da ocasião mais adequada para a aplicação dos jogos.

Na segunda etapa, foi colocado em prática o que havia sido previamente planejado sobre os conteúdos programados com o tema das aulas. Iniciamos a proposta com a realização de uma sondagem dos conhecimentos prévios dos estudantes, articulando as informações manifestadas em sala de aula com aquelas obtidas por meio do questionário diagnóstico, buscando estabelecer relações com o cotidiano dos alunos. A valorização dos conhecimentos prévios constitui um princípio fundamental nas abordagens construtivistas, uma vez que a aprendizagem ocorre a partir da interação entre novas informações e estruturas cognitivas já existentes (Piaget, 1976). Cada encontro teve duração aproximada de 40 minutos, tendo como objetivo contextualizar o conteúdo abordado e aproximá-lo da realidade dos estudantes, mostrando a presença frequente desses organismos em seu entorno. Para a apresentação integral do conteúdo, foram necessários dois encontros por turma.

Na terceira etapa, introduzimos os jogos didáticos com o objetivo de promover a construção do conhecimento sobre Zoologia de Invertebrados. Apresentando os jogos

como uma ferramenta pedagógica para aumentar o engajamento dos alunos e posicioná-los como protagonistas do aprendizado em sala de aula. Foram utilizados três tipos de jogos: o Jogo da Associação de Zoologia dos Invertebrados que foi adquirido de forma online pela autora, o Jogo da Memória de Invertebrados sendo este autoral e o Jogo da Velha sobre Qualidade da Água e Invertebrados Bentônicos, sendo este terceiro adquirido do acervo do Programa Ecológico de Longa Duração e Rio Paraíba Integrado (PELD-Ripa). As turmas foram divididas em três grupos, de modo que cada um experimentasse um jogo específico.

O primeiro jogo, adquirido online com recursos próprios, tinha como objetivo associar figuras às suas respectivas definições e, posteriormente, classificá-las em seus devidos filos. O jogo permitiu que os estudantes revisassem os conceitos previamente estudados, relacionando-os às imagens representadas nas cartas. Diferentemente de um jogo competitivo, não havia a definição de um "vencedor"; a proposta central era concluir a associação de todas as cartas e identificar corretamente os filos correspondentes (Marenga; Machado, 2025), como mostra a Figura 1.

ISSN: 2358-8829

Figura 1 – Jogo de Associação de Zoologia de Invertebrados.



Fonte: Elaborado pela autora, 2026.

O segundo jogo foi autoral realizado com o auxílio da plataforma online *Canva*, inspirado em modelos de jogos da memória educativos amplamente utilizados no ensino de Ciências e Biologia, previamente pesquisados em repositórios pedagógicos e artigos acadêmicos que discutem metodologias ativas aplicadas ao ensino de Zoologia. O jogo foi estruturado na modalidade tradicional de memória, composto por cartas com ilustrações de invertebrados e cartas correspondentes contendo suas respectivas definições.

O público-alvo da atividade foram estudantes do Ensino Médio, com faixa etária entre 15 e 17 anos, considerando o conteúdo programático referente à Zoologia de Invertebrados previsto para essa etapa de escolarização. O objetivo educacional do jogo foi favorecer a revisão conceitual, estimular a associação entre imagem e conceito científico, reforçar a identificação das características diagnósticas dos filos estudados e promover maior engajamento dos estudantes por meio de uma abordagem lúdica e interativa.

Para a aplicação, o segundo grupo foi dividido em dois subgrupos, conferindo caráter competitivo à dinâmica. Ao final, foi considerada vencedora a equipe que obteve

o maior número de combinações corretas entre as imagens e suas respectivas definições, como ilustrado na Figura 2.

Ressalta-se que, embora o jogo tenha sido produzido especificamente para esta intervenção, a estrutura metodológica utilizada, baseada na dinâmica do jogo da memória, já possui respaldo na literatura científica como estratégia eficaz no ensino de Biologia.

Figura 2 – Jogo da memória: aprendendo sobre invertebrados.



Fonte: Elaborado pela autora, 2026.

O terceiro jogo foi utilizado a partir da adaptação do tradicional jogo da velha, adquirido do acervo do Projeto PELD-Ripa (Figura 3), utilizando *cards* ilustrados com imagens de invertebrados bentônicos e um tabuleiro que, de forma lúdica, representava um “reservatório de água”. O jogo consistia em alinhar três cartas correspondentes a uma mesma espécie, e o grupo vencedor, ao concluir essa tarefa, deveria identificar a qualidade da água associada àquela espécie de invertebrado, essa identificação foi feita através de uma legenda que o próprio jogo possuía. O principal objetivo da atividade foi

possibilitar que os estudantes associassem a importância dos invertebrados bentônicos para a biodiversidade aquática, compreendendo seu papel ecológico nos ecossistemas de água doce. Além disso, buscou-se promover o entendimento de como esses organismos podem atuar como bioindicadores, sendo fundamentais para a avaliação da qualidade da água de um reservatório. Para a realização da atividade, a turma participante foi novamente dividida em dois subgrupos, favorecendo a interação e o caráter competitivo da proposta.

Figura 3 – Jogo da velha: Bioindicadores aquáticos



Fonte: Elaborado pela autora, 2026.

Na quarta e última etapa, realizada na semana seguinte, foi promovido um momento de diálogo com os alunos para ouvir os feedbacks acerca da dinâmica proposta. Além disso, foi aplicado um outro questionário contendo questões que comparam com o antes da intervenção, durante a atividade dos jogos e após sua conclusão (Apêndices).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Relato de experiências nas turmas de 2º ano do ensino médio

A realização do estágio supervisionado proporcionou a vivência de forma prática dos desafios e potenciais da docência, deixando ainda mais firme a sua importância para a minha formação como professora (Figura 4). O campo de estágio me possibilitou não

apenas a aplicação dos conhecimentos construídos ao longo da graduação em Ciências Biológicas, mas também a experimentação e utilização de metodologias diferenciadas no contexto escolar.

Durante o estágio, o conteúdo com os estudantes foi desenvolvido de forma expositiva-dialogada, buscando constantemente os envolver no contexto da Zoologia de Invertebrados e destacar a relevância desses organismos para a manutenção da biodiversidade, fazendo uma ponte com as informações sondadas em sala de aula com as informações iniciais trazidas por eles no primeiro questionário passado anteriormente. Os resultados obtidos no primeiro questionário evidenciaram uma baixa compreensão dos estudantes acerca do que são os invertebrados e de quais organismos pertencem a esse grupo. A maioria dos alunos não soube explicar as características que definem um animal como invertebrado, nem identificar exemplos desses organismos. Mesmo estimulando o diálogo, o engajamento dos estudantes não se mostrou alto nas aulas expositivas-dialogadas. Ao longo do tempo, os alunos se mostraram receptivos às metodologias opostas a aula tradicional que foram apresentadas, participando de forma ativa nos diferentes momentos das atividades. Essa participação contribuiu para tornar as aulas mais dinâmicas e favorecer o diálogo entre teoria e prática, além de facilitar a aplicação dos jogos.

Em uma das turmas, havia um aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA), que participou da intervenção juntamente com o grupo, sem apresentar dificuldades significativas. Sua inclusão ocorreu de forma natural, com envolvimento nas atividades propostas. Essa experiência também evidencia a importância da adoção de estratégias pedagógicas e materiais adaptados que contemplem estudantes com condições educacionais específicas. Nesse sentido, conforme estudos apontam, a utilização de jogos didáticos pode favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e o engajamento de estudantes neurodivergentes, incluindo aqueles com TEA, especialmente quando as atividades são planejadas considerando suas necessidades e formas de interação (Paiva & Moura, 2025).

Quanto à organização do estágio, a carga horária acabou sendo reduzida, em decorrência as poucas aulas semanais de Biologia que são dispostas para o Ensino médio, o que limitou o tempo disponível para o desenvolvimento das atividades, uma vez que as aulas ocorriam majoritariamente às sextas-feiras e foram impactadas pela ocorrência de feriados e eventos escolares. Diante desse contexto, foi necessário realizar ajustes no

cronograma inicialmente planejado. Ainda assim, foi possível desenvolver as intervenções nas turmas, além de auxiliar a professora supervisora na organização da participação dos alunos e na atribuição das notas.

A inserção na rotina da escola possibilitou a análise crítica das práticas pedagógicas e a problematização de situações reais da sala de aula. Além disso, favoreceu a reflexão sobre possíveis estratégias de intervenção, contribuindo para o desenvolvimento de uma postura mais reflexiva e investigativa frente ao processo de ensino. O contato direto com os desafios da prática docente também foi evidenciado, especialmente no que se refere à necessidade de captar a atenção dos alunos e de relacionar os conteúdos ao seu cotidiano. Além disso, a utilização de estratégias diversificadas, aliada ao incentivo à participação ativa dos alunos, contribuiu para tornar as aulas mais dinâmicas e significativas, fortalecendo o vínculo com os estudantes, enriquecendo a experiência formativa proporcionada pelo estágio.

Essas observações encontram respaldo nas discussões de Leite (2023), ao destacar o estágio supervisionado como um espaço privilegiado de articulação entre teoria e prática e de construção da identidade docente. Portanto, o estágio consolida-se como um espaço de desenvolvimento contínuo, proporcionando ao estagiário construir um repertório pedagógico sólido e reflexivo a partir de suas vivências.

ISSN: 2358-8829

Figura 4 – Ministrando a aula do grupo de Invertebrados



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Experiência com a aplicação dos Jogos Didáticos

Em minha experiência pude verificar que a utilização de Jogos didáticos se mostrou uma estratégia eficaz para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e participativo. Essa constatação dialoga com as afirmações de Barros e Xavier (2022), ao destacarem o crescimento expressivo de publicações científicas sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Zoologia a partir da 3ª edição da ENEBIO, evidenciando a busca por metodologias diferenciadas em relação ao modelo tradicional de ensino. Martins e Stedile (2020), afirmam que, apesar do crescimento, as aulas expositivas são mais fáceis de serem planejadas, dando ao educador uma maior comodidade e segurança.

Essa realidade pude vivenciar na prática, uma vez que seria significativamente mais simples me limitar apenas à exposição do conteúdo, sem adotar estratégias que promovessem maior dinamização e interação com os alunos. Dessa forma, o que a literatura aponta encontrou correspondência na experiência prática do estágio, pois, durante as intervenções com jogos didáticos, pude observar um maior envolvimento e participação dos alunos quando comparados à aula expositiva-dialogada ministrada anteriormente à utilização desse recurso pedagógico (Figura 5).

Figura 5 – Momento de explicação de um dos jogos para o grupo de alunos.

ISSN: 2358-8829

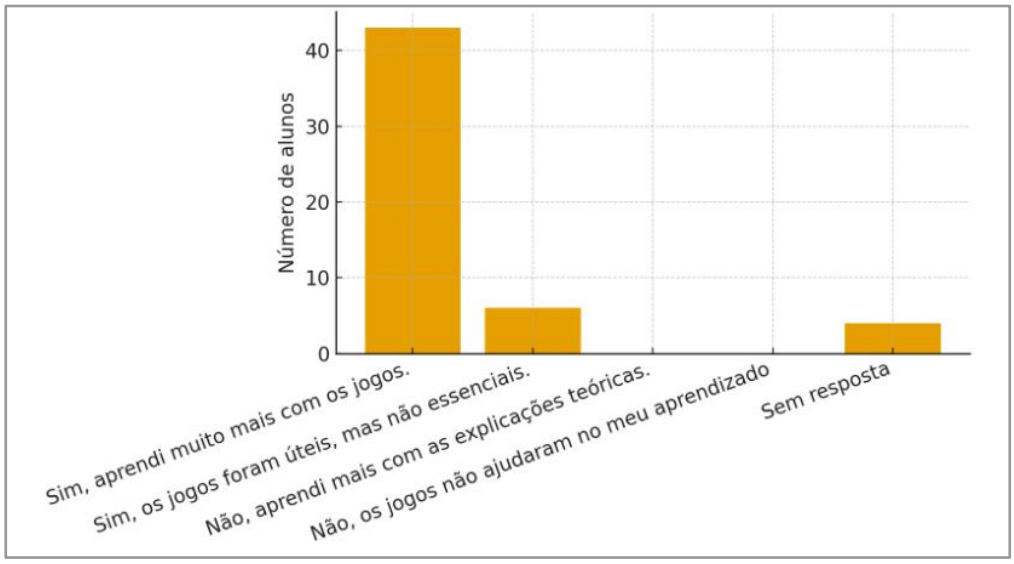


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

No decorrer das atividades desenvolvidas durante o estágio supervisionado, pude notar que os resultados da aplicação dos jogos didáticos evidenciaram para além do envolvimento e do engajamento em si dos alunos. Essa metodologia também se apresentou como uma estratégia que contribuiu para a abordagem do conteúdo de Zoologia de Invertebrados de forma mais dinâmica junto aos estudantes do ensino médio. Os jogos funcionaram como ferramentas de apoio na construção do conhecimento, possibilitando que os estudantes compreendessem os conceitos de forma mais significativa e dinâmica, constatando que os jogos podem facilitar a assimilação de conteúdos relacionados à Zoologia de Invertebrados, mostrando-se um recurso pedagógico de grande potencial.

Outro ponto observado foi a percepção positiva dos estudantes quanto ao uso dos jogos didáticos nas aulas de Biologia. Conforme apresentado na figura 6, a maioria dos estudantes, cerca de 81%, afirmou que os jogos aplicados durante as aulas contribuíram para uma melhor compreensão dos conceitos sobre os invertebrados, destacando que aprenderam mais com a utilização dessa estratégia.

Figura 6 – Dados obtidos para a pergunta: Você acredita que os jogos aplicados durante as aulas ajudaram a compreender melhor os conceitos sobre os invertebrados?

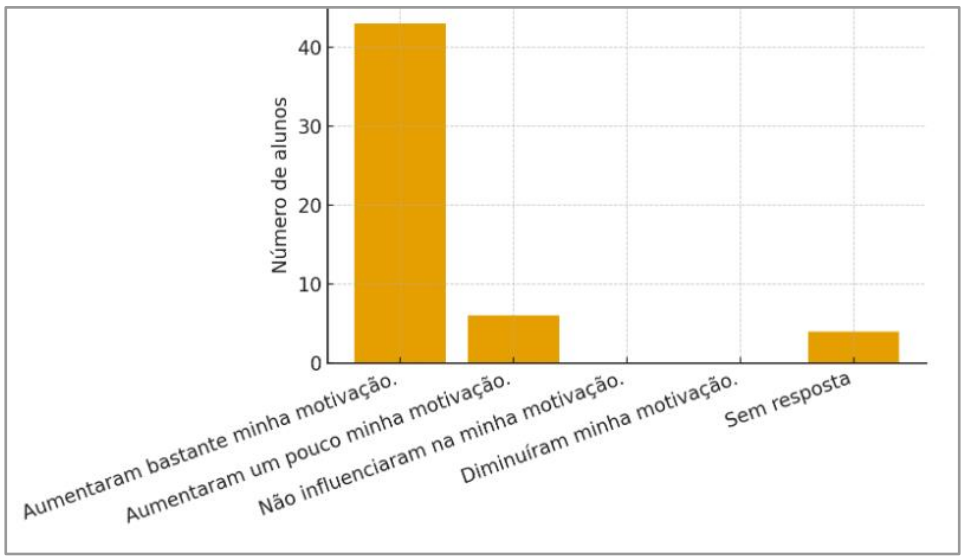


Fonte: Elaborado pela Autora, 2026.

Esse resultado reforça minha percepção em sala de aula, uma vez que, durante as atividades lúdicas, observei maior envolvimento dos alunos e maior facilidade em retomar conceitos trabalhados anteriormente, especialmente aqueles relacionados à identificação e às características dos diferentes filos.

No que se refere à motivação para aprender sobre os invertebrados, os dados apresentados na figura 7, indicam que os jogos exerceram influência positiva sobre o interesse dos estudantes pelo conteúdo. A maior parte dos alunos relatou aumento significativo ou moderado da motivação durante as aulas com jogos didáticos, o que esteve diretamente relacionado à dinâmica das atividades propostas. Essa constatação também foi vivenciada por mim ao longo das intervenções, pois notei que os alunos demonstravam maior disposição para participar das discussões, realizar as atividades em grupo e questionar os conteúdos quando as aulas eram mediadas pela estratégia lúdica, em comparação aos momentos exclusivamente expositivos.

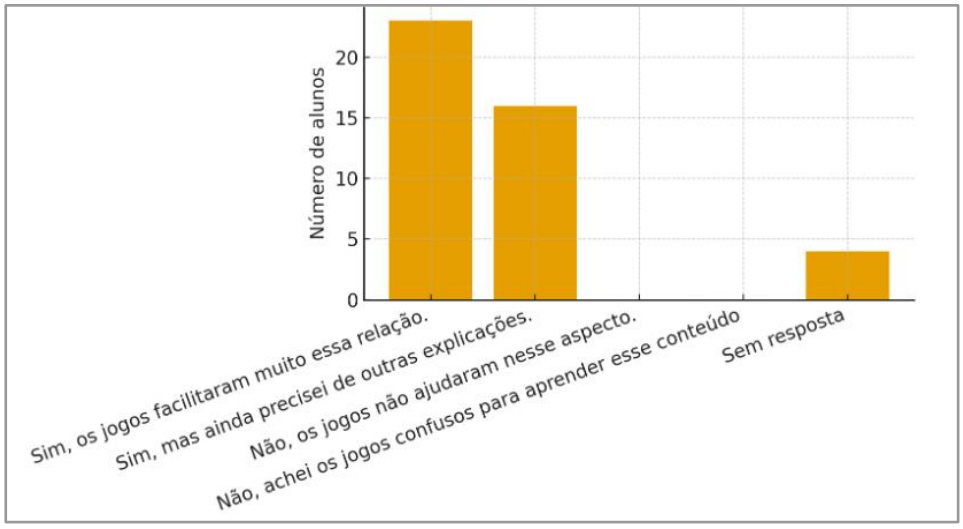
Figura 7– Dados obtidos para a pergunta: De que forma os jogos influenciaram sua motivação para aprender sobre invertebrados?



Fonte: Elaborado pela Autora (2024).

Além disso, os resultados apresentados na figura 8 evidenciam que os jogos didáticos facilitaram a relação entre as características dos diferentes filos de invertebrados e exemplos concretos de animais. A maioria dos estudantes afirmou que os jogos contribuíram para estabelecer essas associações, embora parte deles tenha indicado a necessidade de explicações complementares. Essa percepção foi observada durante a aplicação dos jogos, uma vez que muitos alunos conseguiam identificar corretamente os grupos de invertebrados a partir das imagens e definições, mas ainda recorriam ao meu apoio como professora para aprofundar alguns conceitos. Essa vivência reforçou, para mim, a importância do papel do docente como mediador do processo de ensino-aprendizagem, utilizando os jogos não como um fim em si mesmos, mas como ferramentas de apoio à construção do conhecimento científico. Saccól e Ahlert (2020), complementam que as metodologias ativas, como os jogos, podem superar as limitações das aulas puramente expositivas.

Figura 8 – Dados obtidos para a pergunta: Durante os jogos sobre invertebrados, você sentiu que foi mais fácil relacionar as características dos diferentes filos com exemplos de animais?



Fonte: Elaborado pela Autora, 2026.

Esses dados corroboram a literatura, que aponta os jogos didáticos como recursos capazes de tornar as aulas mais atrativas e favorecer a assimilação do conteúdo de forma colaborativa e que a abordagem lúdica desperta o interesse dos estudantes e facilita a compreensão de conceitos complexos da Zoologia de Invertebrados, promovendo uma aprendizagem mais significativa (Miranda; Gonzaga; Costa, 2016).

Além dos aspectos relacionados ao aprendizado dos alunos, a experiência com os jogos também foi fundamental para o meu desenvolvimento profissional durante o estágio, permitindo-me explorar estratégias pedagógicas diferentes, compreender as reações da turma e refletir sobre a prática docente. Durante a aplicação das atividades, também enfrentei alguns desafios característicos do contexto escolar, como o acesso a materiais para a confecção dos jogos, que foram produzidos integralmente com recursos próprios, uma vez que não havia financiamento para o desenvolvimento do trabalho e a escola também não dispunha de materiais para esse fim. Outro desafio esteve relacionado à necessidade de produzir múltiplas cópias dos jogos para atender turmas numerosas, bem como à organização da dinâmica em sala de aula para manter o engajamento e o controle da turma durante as atividades. Nesse aspecto, foi possível conduzir as atividades de forma satisfatória com o apoio da professora supervisora e a colaboração dos estudantes, que se mostraram receptivos, respeitando as orientações e participando das propostas apresentadas. Essas situações evidenciaram que a implementação de metodologias diferenciadas no ensino básico envolve não apenas planejamento pedagógico, mas também criatividade e adaptação às condições disponíveis no ambiente escolar.

Dessa forma, a experiência vivenciada reforça a importância de integrar novas metodologias à formação do futuro professor, destacando o papel do estágio supervisionado como espaço de aprendizagem e construção da prática docente, no qual os jogos didáticos podem contribuir para diversificar as estratégias de ensino no contexto da Zoologia de Invertebrados

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Estágio Supervisionado em Biologia possibilitou uma aproximação concreta com a realidade escolar e com os desafios inerentes à prática docente no Ensino Médio, contribuindo de forma significativa para a consolidação da formação quanto professora. A vivência em sala de aula permitiu compreender que o processo de ensinar envolve muito mais do que transmitir palavras, ele envolve o planejamento, a flexibilidade e a sensibilidade para reconhecer as especificidades do contexto escolar e de cada estudante, aspectos que vão além da simples transmissão de conteúdo.

A experiência também me evidenciou que a inserção de metodologias ativas, como os jogos didáticos, amplia as possibilidades pedagógicas, tornando o ensino mais contextualizado e acessível. No ensino de Zoologia de Invertebrados, a utilização desses recursos permitiu explorar conceitos de maneira mais concreta e organizada, contribuindo para a construção do conhecimento de forma progressiva e articulada com as explicações teóricas, refletindo criticamente sobre o papel do professor, ressaltando a importância de planejar estratégias que dialoguem com a realidade dos alunos e estimulem sua autonomia intelectual.

Nesse sentido, a experiência contribuiu para compreender que metodologias diferenciadas não substituem o ensino expositivo, mas o complementam, ampliando o repertório didático do professor e qualificando sua atuação em sala de aula. Dessa forma, conclui-se que os jogos didáticos representam uma alternativa viável para enriquecer o ensino de Biologia no Ensino Médio e, ao mesmo tempo, fortalecem a formação inicial do futuro docente, incentivando-o a incorporar estratégias inovadoras em sua prática pedagógica.

Palavras-chave: estágio supervisionado; ensino de biologia; metodologias ativas; ludicidade.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. T; XAVIER, K. A. Jogos didáticos para o ensino de zoologia: Uma revisão bibliográfica. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 21, n. 2, p. 356-373, 2022. Disponível em: https://reec.webs.uvigo.es/volumenes/volumen21/REEC_21_2_10_ex1962_745.pdf. Acesso em: 23 de set. 2025.

BRABO, T. S. A. M.; CORDEIRO, A. P; MILANEZ, S. G C. **Formação da pedagoga e do pedagogo: pressupostos e perspectivas**. Editora Oficina Universitária, 2012.

BRASIL. **Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: 20 de dezembro de 1996. Disponível em:http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/l9394.htm. Acesso em: 24 de set. 2025.

COMISSÃO ESTADUAL DE ELABORAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA CURRICULAR DO ENSINO MÉDIO DA PARAÍBA. Disponível em: https://paraiba.pb.gov.br/arquivos/pdfs/PropostaCurriculardoEnsinoMdiodaParabaPCEMPB23.pdf. Acesso em: 08 de Mar 2026.

LÔBO, I. M. *et al*. Metodologia ativa: aprendizagem baseada em problemas: uma revisão de literatura. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 5, p. 116-124, 2024. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13820. Acesso em: 12 de set. 2025.

KRASILCHIK, M. **Práticas do ensino de biologia**. São Paulo: EDUSP, 2019. Disponível em: https://inbio.ufms.br/files/2022/03/texto-1-referencia-estagio-ciencias.pdf. Acesso em: 12 de set. 2025.

LEITE, V. F. A. Estágio curricular em Pedagogia com estudantes do Ensino Médio no Instituto de Educação: Curricular Internship in Pedagogy with high school students at the Institute of education. **Revista Cocar**, v. 19, n. 37, 2023. Disponível em: https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/6138. Acesso em: 15 de set. 2025.

MIRANDA, J. C; GONZAGA, G. R; COSTA, R. C. Produção e avaliação do jogo didático “Tapa Zoo” como ferramenta para o estudo de zoologia por alunos do ensino fundamental regular. **Holos**, v. 4, p. 383-400, 2016. Disponível em: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Xtri103JDHgJ:scholar.google.com/+PRODU%C3%87%C3%83O+E+AVALIA%C3%87%C3%83O+DO+JOGO+DID%C3%81TICO+%E2%80%9CTAPA+ZOO%E2%80%9D+COMO+FERRAMENTA+PARA+O+ESTUDO+DE+ZOOLOGIA+POR+ALUNOS+DO+ENSINO+FUNDAMENTAL+REGULAR&hl=pt-BR&as_sdt=0,5. Acesso em 08 de set. 2025.

MORAES, A. A. A importância do estágio supervisionado na formação de professores: contribuições, desafios e perspectivas. **Caderno Pedagógico**, Taubaté, v. 22, n. 5, e14548, 2025. Disponível em: https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/14548. Acesso em: 22 de set. 2025.

PAIVA, M. de A.; MOURA, M. Z. A. de. **Aplicação de jogos educativos com crianças neurodivergentes**. *Revista Educação, Pesquisa e Inclusão*, v. 6, n. 1, 2025. DOI: 10.18227/2675-3294repi.v6i1.8843. Disponível em: https://revista.ufrr.br/repi/article/view/8843/4306. Acesso em: 07 de Mar de 2026.

PEPINO, L. V. S; MACKEDANZ, L.F. Metodologias ativas no ensino de ciências: os desafios da prática na perspectiva docente. **REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, Cuiabá, v. 12, p. e24106, 2024. DOI: 10.26571/reamec.v12.18256. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/reamec/article/view/18256. Acesso em: 22 de set. 2025.

PIAGET, Jean. A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. Disponível em: https://pt.scribd.com/document/679838508/A-EQUILIBRACAO-DAS-STRUTURAS-COGNITIVAS. Acesso em: 02 de mar. 2026.

ROMANO, A.M; SOUZA, H. M.L; NUNES, J. R. S. Contribuições do jogo didático "conhecendo os Invertebrados" para o Ensino de Biologia. **Revista Prática Docente.** V.5, n.1, p..5, n.1, p. 325-343, 2000. Disponível em: http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/492. Acesso em: 22 de set. 2025.

SACCÓL, H. N; AHLERT, E. M. Metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem na educação profissional. **Revista Destaques Acadêmicos**, Lajeado, RS, v. 12, n. 2, 2020. Disponível em: https://www.univates.br/revistas/index.php/destaques/article/view/2380. Acesso em: 22 de set. 2025.

SILVA, C. *et al.* Percepções de alunos do Ensino Médio sobre o ensino de Zoologia. **Revista Educar Mais,** v. 5, n. 3, p. 683-697, 2021. Disponível em: htps;//doi.org/10.15536/reducarmais.5.2021.2402. Disponível em: https://remunom.ojsbr.com/multidisciplinar/article/view/3390/3442. Acesso em: 14 de Jan. 2026.

SILVA, J. J. G. *et al*. Estratégias pedagógicas para o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo em alunos. **RCMOS-Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, v. 1, n. 1, 2024. Disponível em: https://submissoesrevistarcmos.com.br/rcmos/article/view/575. Acesso em: 12 de set. 2025.