



A APLICAÇÃO DO JOGO PASSA OU REPASSA COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM BIOLOGIA NAS 1ª E 2ª SÉRIES DO ENSINO MÉDIO NOTURNO

Antônia Layvina Feitosa de Oliveira 1

Brenda Fernandes Ferreira 2

Emanuela Laiara Pereira Vital 3

Rikelme Ferreira de Sousa 4

Ewerton Wesley Caracas Cedro 5

RESUMO

O ensino de Biologia na Educação Básica exige estratégias que despertem o interesse e favoreçam a aprendizagem significativa. Considerando os desafios enfrentados nas salas de aula, como a desmotivação, a falta de atenção e a resistência aos métodos de ensino-aprendizagem tradicionais, os jogos lúdicos surgem como uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado mais significativo e interativo. Alguns estudos reforçam a importância da ludicidade na construção do conhecimento, promovendo habilidades cognitivas, socioemocionais e sociais. O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre a utilização de jogos educativos como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, com foco na disciplina de Biologia. A metodologia adotada na presente investigação, consiste em um relato de experiência, com caráter descritivo e exploratório, baseado na aplicação do jogo Passa ou Repassa, desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A atividade será realizada a princípio com duas turmas do ensino médio noturno da Escola de Ensino Médio Tempo Integral Maria das Dores Alexandrino. O jogo será aplicado em grupos, com perguntas objetivas sobre conteúdos de Biologia previamente trabalhados em sala de aula, nas turmas de 1ª e 2ª série do ensino médio noturno, permitindo que os alunos escolham entre “passar” ou “repassar” a pergunta, seguindo regras para o jogo previamente estabelecidas. Os achados indicam que o jogo Passa ou Repassa tem um grande potencial como ferramenta pedagógica, contanto que seja acompanhado de uma mediação pedagógica apropriada e atenda às demandas do grupo. A observação dos bolsistas indicou que o jogo favorece momentos de cooperação, socialização e troca de conhecimento entre os participantes. Apesar de nem todos os alunos terem participado da atividade, a experiência mostrou que metodologias inovadoras suscitam maior interesse e envolvimento, principalmente quando associadas a práticas interativas e competitivas.

Palavras-chave: passa ou repassa, estratégia lúdica, ensino médio noturno, biologia, PIBID.





INTRODUÇÃO

A inclusão de jogos educativos nas escolas tem se estabelecido como uma abordagem pedagógica inovadora, capaz de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem ao combinar aspectos lúdicos e tecnológicos nas atividades docentes. De acordo com Kishimoto (2011), o uso de jogos como uma ferramenta de ensino fomenta o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, ao mesmo tempo em que estimula a motivação e a participação dos alunos. Dentro de um ambiente educacional que enfrenta dificuldades relacionadas à falta de atenção, desânimo e resistência a métodos tradicionais, os jogos surgem como uma alternativa metodológica eficiente para tornar o aprendizado mais relevante e contextualizado.

Além de promover o pensamento crítico, a resolução de problemas e a autonomia dos alunos, os jogos educativos também permitem a construção colaborativa do conhecimento, alinhando-se aos princípios da aprendizagem ativa (Freire, 1996; Piaget, 1976). Teóricos como Vygotsky (1998) ressaltam igualmente a importância dos jogos no desenvolvimento da linguagem, da criatividade e das interações sociais, evidenciando seu potencial educacional em várias dimensões. Assim, este artigo busca oferecer uma reflexão crítica sobre a relevância dos jogos educativos como recurso pedagógico, examinando suas vantagens, limitações e consequências no processo de formação dos indivíduos na atualidade.

METODOLOGIA

A implementação desse material lúdico possibilita uma participação ativa dos estudantes, desenvolvendo o senso crítico e promovendo o interesse pelo conteúdo abordado, facilitando a compreensão dos conceitos por meio da ludicidade. Além disso, o formato dinâmico do Passa ou Repassa estimula o desenvolvimento de habilidades, como por exemplo as habilidades cognitivas, contribuindo para uma aprendizagem mais interativa e significativa, tornando o ambiente mais colaborativo e motivador.

A prática deste jogo consiste em uma alternativa simples e de aplicação rápida que pode ser utilizada em diferentes anos escolares, o que torna o recurso pedagógico mais versátil e vantajoso. Dessa forma, optar por esse tipo de recurso é fundamental para integrar o conhecimento teórico com prático, de modo que, os estudantes possam ter acesso a esses conhecimentos de forma mais dinâmica, e assim um maior nível de aprendizado.





É importante ressaltar, que esse jogo também pode ser utilizado como um critério de avaliação diagnóstica, a partir dos resultados obtidos. Isso porque, os professores poderão identificar dificuldades existentes e poderão adaptar suas estratégias metodológicas, como por exemplo a utilização do jogo Passa ou Repassa como ferramenta para ampliação das metodologias, despertando o interesse dos estudantes, promovendo maior participação em sala de aula e resultados significativos no processo de aprendizagem.

O jogo Passa ou Repassa em Biologia foi pensado para tornar o aprendizado mais leve e divertido. A ideia é revisar os conteúdos vistos em sala de aula de uma forma diferente, que incentive a participação de todos e o trabalho em equipe. Durante a atividade, os alunos têm a chance de testar seus conhecimentos, pensar rápido e tomar decisões diante dos desafios propostos. Mais do que acertar respostas, os resultados esperados do jogo, é despertar o interesse pela Biologia, criar momentos de interação e fortalecer a cooperação entre os colegas. Além disso, a dinâmica permite avaliar o que já foi aprendido de maneira descontraída, desenvolvendo também habilidades como respeito às regras, espírito esportivo e boa comunicação.

Dessa maneira, esperamos que, com a utilização deste jogo didático, o processo de ensino e aprendizagem venha a se tornar algo mais atrativo, contribuindo de maneira positiva para a educação alcançar novos horizontes.

Este trabalho possui natureza descritiva e exploratória, trata-se de um relato de experiência da aplicação de um jogo didático desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O jogo Passa ou Repassa foi produzido com o objetivo de ser utilizado como recurso didático no ensino de Biologia. A dinâmica foi realizada com duas turmas de ensino médio noturna (1ª série e 2ª série), da escola EEMTI Maria das Dores Alexandrino.

De início, foi realizado pelos bolsistas um levantamento dos conteúdos abordados no ensino médio, com base no currículo escolar. A partir disso, foram elaboradas perguntas objetivas de múltipla escolha, organizadas em um formato adaptado, com regras definidas, tempo para resposta, pontuação e as opções de “passar” ou “repassar” a pergunta. O jogo foi planejado para ser aplicado em sala de aula, de forma grupal, com o intuito de promover o aprendizado por meio da ludicidade e da interação entre os alunos.





O jogo funciona da seguinte forma: a turma é dividida em dois grupos com a mesma quantidade de participantes, e cada equipe escolhe um representante para responder às perguntas. Após a leitura da questão, os representantes devem bater na mesa para indicar que desejam responder, caso não haja resposta repassa para a outra equipe. Se a resposta estiver incorreta, o ponto vai para a outra equipe. O jogo é composto por três blocos de perguntas, organizados em níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil. O tempo para responder é de acordo com o nível da questão: 30 segundos para as fáceis, 40 segundos para as médias e 50 segundos para as difíceis.

Os bolsistas atuaram como facilitadores durante a aplicação, orientando a dinâmica e registrando observações sobre o envolvimento dos estudantes. Após a realização da atividade, foi feito um breve levantamento qualitativo com base nas percepções dos participantes, com o objetivo de avaliar o potencial pedagógico do jogo como ferramenta de apoio ao ensino de Biologia.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de jogos lúdicos no processo educativo tem se consolidado como uma das estratégias mais eficazes para ampliar o envolvimento dos estudantes e favorecer aprendizagens significativas. De acordo com os estudos de Huizinga (2014), o jogo constitui uma atividade humana fundamental, presente em diversas culturas e períodos históricos, capaz de estimular criatividade, colaboração e construção simbólica. No contexto escolar, a ludicidade assume um papel pedagógico relevante ao permitir que o aluno participe ativamente do processo de construção do conhecimento, deslocando-se de uma postura passiva para uma atuação investigativa e autônoma.

Para Piaget (1976), os jogos desempenham função essencial no desenvolvimento cognitivo, pois permitem que a criança explore regras, negocie significados e exercite estruturas mentais em constante desenvolvimento. Ao interagir com desafios e situações-problema presentes no jogo, o aluno consolida conceitos, experimenta hipóteses e desenvolve habilidades





como observação, comparação, classificação e tomada de decisões. Vygotsky (1998), por sua vez, salienta que o ato de jogar favorece a aprendizagem por meio da interação social, uma vez que o jogo cria um espaço compartilhado de comunicação e cooperação, ampliando a Zona de Desenvolvimento Proximal e possibilitando que o estudante avance com o apoio de colegas e do professor.

No campo educacional contemporâneo, diversos autores reforçam que a ludicidade contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais, como empatia, autocontrole, persistência e resolução de conflitos (Kishimoto, 2010). Tais competências se articulam diretamente com as demandas da BNCC, que valoriza metodologias ativas e práticas que promovam pensamento crítico, colaboração e protagonismo estudantil. Assim, os jogos lúdicos não apenas auxiliam na fixação de conteúdos, mas também potencializam a formação integral do aluno.

Além disso, os jogos se mostram instrumentos eficazes na promoção da motivação intrínseca. Segundo Gee (2009), o engajamento promovido por elementos como desafio, narrativa, regras claras e feedback constante estimula o estudante a buscar voluntariamente a resolução de problemas. Essa motivação é um fator determinante para a aprendizagem, especialmente em contextos onde os alunos demonstram pouca interação com métodos tradicionais.

Quando utilizados de maneira planejada, os jogos podem funcionar como recursos didáticos que contextualizam o conteúdo e permitem ao estudante visualizar aplicações concretas do que está sendo aprendido. Por meio de simulações, desafios e situações que exigem raciocínio e tomada de decisão, o aluno passa a compreender o conteúdo de forma mais profunda e duradoura.

Por fim, é importante destacar o papel do professor na mediação dos jogos lúdicos. Sem uma intencionalidade pedagógica clara, o jogo corre o risco de se reduzir a uma atividade meramente recreativa. Portanto, o docente deve planejar a atividade considerando objetivos de aprendizagem, etapas do jogo, formas de avaliação e adaptações necessárias para atender diferentes ritmos e estilos de aprendizagem. Quando bem conduzido, o jogo se torna um recurso potente para promover participação, cooperação, aprendizagem ativa e desenvolvimento integral dos alunos.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo didático Passa ou Repassa nas turmas de 1ª e 2ª série do ensino médio noturno da EEMTI Maria das Dores Alexandrino possibilitou observar diferentes níveis de engajamento entre os alunos. De modo geral, a atividade suscitou curiosidade e interesse inicial, particularmente entre os alunos mais envolvidos, que demonstraram entusiasmo e receptividade à ideia proposta. Esses estudantes mostraram empolgação ao competir, responder a questões e interagir com os colegas, o que contribuiu para tornar o ambiente de ensino mais vibrante e relaxado.

Contudo, também se observou certa oposição de alguns alunos, que optaram por não se envolver na atividade. Este comportamento pode ser atribuído a elementos como timidez, fadiga resultante do trabalho noturno ou falta de intimidade com métodos mais interativos. No entanto,

a presença de colegas envolvidos atuou como um incentivo indireto para que alguns estudantes que inicialmente se mostravam retraídos se envolvessem progressivamente durante a dinâmica.

A observação dos bolsistas indicou que o jogo favorece momentos de cooperação, socialização e troca de conhecimento entre os participantes. Ao longo da competição, os alunos debateram as alternativas, revisaram matérias e tentaram fundamentar suas decisões, exibindo raciocínio biológico e argumentação científica. Esta interação sublinha a capacidade dos jogos educativos como instrumentos para fomentar o aprendizado ativo, conectando o conhecimento teórico a uma vivência prática e divertida.

Em ambas as classes, a atividade desempenhou o papel de revisar os conteúdos de Biologia de forma descontraída e animada. Embora a participação dos estudantes tenha sido limitada, a atividade se mostrou eficiente em despertar o interesse pela matéria e em promover o trabalho em grupo. Adicionalmente, possibilitou aos bolsistas ponderar sobre a relevância de ajustar a metodologia às particularidades e ao contexto da classe, particularmente em turmas noturnas, que demandam táticas mais estimulantes e adaptáveis.

Portanto, os achados indicam que o jogo Passa ou Repassa tem um grande potencial como ferramenta pedagógica, contanto que seja acompanhado de uma mediação pedagógica apropriada e atenda às demandas do grupo. Quando adequadamente gerenciada, a ludicidade





tem o potencial de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais cativante e relevante, expandindo as chances de entendimento dos temas de Biologia.

Os resultados obtidos com a aplicação dos jogos didáticos no ensino de biologia reforçam sua relevância como recurso pedagógico, alinhado com o crescente uso de atividades lúdicas nas últimas décadas (GONÇALVES, 2020, apud ALBUQUERQUE; GOMES, 2023). A proposta de aplicação deste jogo manual no estilo passa ou repassa, é uma ferramenta eficaz para servir como revisão de disciplinas, ou até mesmo como uma forma de fixação de determinado conteúdo, especialmente na área da Biologia por se tratar de termos mais técnicos e conseqüentemente mais difíceis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do jogo Passa ou Repassa como instrumento pedagógico no ensino de Biologia provou ser uma tática eficiente para tornar o processo de aprendizado mais envolvente e atrativo. Por meio do lúdico, conseguiu-se incentivar a participação proativa dos estudantes, incentivar o pensamento ágil e facilitar a assimilação dos conteúdos de maneira lúdica e colaborativa.

Apesar de nem todos os alunos terem participado da atividade, a experiência mostrou que metodologias inovadoras suscitam maior interesse e envolvimento, principalmente quando associadas a práticas interativas e competitivas. Ademais, proporcionou aos bolsistas do PIBID a oportunidade de experimentar uma experiência pedagógica inovadora, enfatizando a relevância de ajustar as táticas de ensino ao perfil e à realidade dos estudantes do período noturno.

Portanto, conclui-se que a utilização de jogos educativos em sala de aula pode aprimorar consideravelmente o aprendizado de Biologia, incentivando a participação ativa dos estudantes e consolidando a conexão entre teoria e prática no processo de educação.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17/11/2025.





FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LIMA, Ana Maria. *Metodologias Ativas na Educação Básica*. 2. ed. Curitiba: Appris, 2020.

MORAN, José. *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: LTC, 1976.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis: Vozes, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu da. *Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

