

USO DA FERRAMENTA DO BINGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE CLASSIFICAÇÃO EM REINOS BIOLÓGICOS

Wembley Matias de Sousa ¹

Talita Lopes Ribeiro ²

Sabrina Bernardo Gomes ³

Roberto Carlos Moreira de Araújo ⁴

Maria Rodrigues de Oliveira ⁵

RESUMO

O ensino de Biologia na Educação Básica exige estratégias que despertem o interesse e favoreçam a aprendizagem significativa. Este trabalho, fundamentado na teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel, apresenta a aplicação de um bingo educativo como recurso didático para revisão dos conteúdos sobre os reinos biológicos. A atividade foi desenvolvida no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com alunos do Ensino Médio da Escola Lili Feitosa. A turma foi dividida em três grupos, e cada um recebeu cartelas contendo termos relacionados aos reinos biológicos. Durante a dinâmica, os alunos foram incentivados a relacionar os termos sorteados às definições apresentadas, expressando o que compreendiam sobre cada conceito. Em seguida, sob a orientação da professora supervisora, no laboratório de informática, foi aplicado um questionário contendo dez perguntas, para avaliar os impactos da experiência. Os resultados indicaram que 80% dos alunos consideraram a atividade útil para revisar o conteúdo, 93,3% afirmaram que o jogo foi fácil de entender, 73,3% conseguiram estabelecer relação entre os termos e os reinos estudados, 86,7% participaram ativamente e 60% declararam ter aprendido mais com o jogo do que em uma aula expositiva. A experiência demonstrou que o uso de jogos educativos, quando planejados com intencionalidade pedagógica, é uma estratégia eficaz para promover o engajamento e facilitar a assimilação de conteúdos, contribuindo para um aprendizado mais interativo e contextualizado.

Palavras-chave: Ensino de Biologia, Metodologias Ativas, Gamificação, Aprendizagem Significativa, PIBID.

INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia na Educação Básica apresenta muitos desafios. Os termos da biologia são complexos e não costumam ser do cotidiano dos alunos, geralmente são palavras originadas do latim, ou do grego. São termos científicos que geralmente os discentes

¹ Graduando do Curso de **Ciências Biológicas** da UECE - CE, wembley.sousa@aluno.uece.br;

² Graduanda do Curso de **Ciências Biológicas** da UECE - CE, talita.lopes@aluno.uece.br;

³ Graduanda do Curso de **Ciências Biológicas** da UECE - CE, sabrina.bernardo@aluno.uece.br;

⁴ Graduando do Curso de **Ciências Biológicas** da UECE - CE, roberto.moreira@aluno.uece.br;

⁵ Professor orientador: **Licenciada em Ciências** - Universidade Estadual do Ceará - UECE; especialista em Gestão e Organização da Escola - Universidade Pitágoras UNOPAR, oliveiramariarodrigues54@gmail.com.

só têm contato na escola, fato que muitas vezes os distanciam do interesse e compreensão da disciplina, a qual exige muita leitura, concentração e contextualização, como qualquer outra disciplina. Estudar, ler, ver exposição de slides, ouvir explicações do docente é muito enfadonho para os alunos do momento atual, exigindo do professor a adoção de metodologias inovadoras, capazes de promover a participação ativa dos estudantes e favorecer a construção significativa do conhecimento. Entre os conteúdos abordados, os relacionados aos reinos biológicos são fundamentais para a compreensão da diversidade da vida. No entanto, esses temas, muitas vezes, são trabalhados de forma fragmentada e descontextualizada, o que dificulta a aprendizagem efetiva dos alunos. Portanto o uso da ferramenta do bingo didático para o ensino de classificação em reinos biológicos, é de grande importância, pois objetiva despertar no discente o gosto pela disciplina a partir do aprender brincando e tornando a aprendizagem significativa.

Os jogos didáticos como toda forma lúdica de ensino, torna, o que poderia ser enfadonho em momentos divertidos e prazerosos. O que seria por obrigação passa a ser espontâneo. Segundo Moran (2015), às metodologias lúdicas, como jogos didáticos, estão a cada dia mais presentes no ambiente escolar, onde são bem acolhidas por um público já acostumado com desafios e recompensas. O que vem a contribuir com o sucesso dessas metodologias no ensino aprendizagem, tornando-os significativos. Nesse contexto, a teoria da aprendizagem significativa, proposta por David Ausubel (1982), oferece importantes contribuições ao defender que o novo conhecimento deve ser relacionado a conceitos já existentes na estrutura cognitiva do estudante. Essa aprendizagem torna-se mais eficaz quando os conteúdos são apresentados de forma contextualizada, atrativa e relevante. Pois de acordo com Moran (2015) os métodos tradicionais de transmissão de informações pelos professores, não fazem mais sentido, já que as informações estão bem acessíveis, com a internet a divulgação aberta de cursos e materiais, os quais podem ser acessados em qualquer hora e em qualquer lugar. Se propondo como metodologia ativa e lúdica, este trabalho relata a aplicação de uma atividade didática baseada no jogo do bingo, cujo tema central foi a classificação e as características dos reinos biológicos.

O estudo dos reinos biológicos é a forma em que a ciências tem para classificar os seres vivos por sua relação de parentesco na história da evolução dentro dos reinos Monera, Protocista, Fungi, Plantae e Animalia. Em virtude disso, o bingo se encaixa como uma maneira



de trabalhar um conteúdo complexo de forma dinâmica, prazerosa e eficiente em apenas um jogo singular. A proposta foi desenvolvida com estudantes do Ensino Médio da Escola de Ensino Médio em Tempo Integral Lili Feitosa, durante as ações do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), como parte de uma estratégia metodológica voltada à consolidação dos conhecimentos previamente abordados em sala de aula. A escolha do bingo como recurso pedagógico justifica-se por seu caráter lúdico, que possibilita integrar teoria e prática, despertar o interesse dos alunos, promover a interação entre os estudantes e auxiliar na memorização e compreensão dos conteúdos. Além disso, jogos didáticos como o bingo, quando elaborados com intencionalidade pedagógica, configuram-se como práticas eficazes no ensino de Biologia, tornando a aprendizagem mais significativa, interessante e dinâmica. A experiência reforça a importância de metodologias ativas e da participação discente, alinhando-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta o ensino por competências gerais e habilidades específicas, promovendo um aprendizado mais autônomo, crítico e contextualizado.

Ainda com base na BNCC, é possível pôr em prática situações e procedimentos para motivar e engajar os alunos nas aprendizagens; selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender. O lúdico no ensino de biologia torna o aprendizado mais atraente e eficaz promovendo desenvolvimento cognitivo social e emocional dos alunos. As atividades lúdicas tornam as aulas mais dinâmicas e interessantes despertando o interesse dos discentes pela biologia. Ao interagir com os conteúdos de forma prática e divertida os alunos constroem conhecimento mais sólido e duradouro. Jogos e brincadeiras podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas, criatividade e trabalho em equipe. O bingo didático por ser uma ferramenta eficaz colabora para a superação das dificuldades em relação aos conteúdos, também permite o desenvolvimento de mais atenção e concentração.

OBJETIVO GERAL

O bingo dos Reinos Biológicos tem como objetivo geral facilitar a aprendizagem dos alunos sobre os diferentes reinos da natureza, usando uma atividade lúdica que torne o conteúdo mais atrativo e fácil de memorizar.





OBJETIVO ESPECÍFICO

Proporcionar aos alunos a oportunidade de identificar e compreender as principais características dos cinco reinos biológicos, incentivando a participação ativa, o raciocínio rápido e o trabalho em grupo, por meio de uma atividade divertida que possibilite a revisão do conteúdo de forma leve e interativa.

METODOLOGIA

A atividade foi desenvolvida no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em uma turma do Ensino Médio da Escola Lili Feitosa. Com o objetivo de promover uma aprendizagem lúdica e participativa sobre os reinos biológicos, elaboramos e aplicamos um bingo educativo como estratégia didático-pedagógica.

Inicialmente, a turma foi dividida em três grupos, promovendo o trabalho em equipe e o diálogo entre os alunos. Cada grupo recebeu uma cartela diferente contendo termos relacionados aos principais grupos taxonômicos abordados no conteúdo dos reinos biológicos. As regras do jogo foram explicadas previamente, destacando que, ao ser sorteado um nome, os participantes deveriam relacioná-lo corretamente à definição lida em voz alta, marcando em suas cartelas quando houvesse correspondência.

Durante a aplicação, a mediação dos bolsistas foi fundamental para orientar os estudantes, esclarecer dúvidas e garantir o bom andamento da atividade. Além disso, os alunos eram constantemente estimulados a expressar o que compreendiam sobre os termos sorteados, permitindo a troca de conhecimentos e o aprofundamento do conteúdo de forma colaborativa. Ao final, o grupo vencedor foi recompensado com pequenos brindes, reforçando o caráter motivacional da proposta. A dinâmica proporcionou um ambiente descontraído, favorecendo a fixação do conteúdo por meio da gamificação.

Após a aplicação do bingo educativo, realizou-se uma pesquisa por meio de um formulário contendo dez perguntas relacionadas à experiência dos alunos na atividade. A aplicação foi conduzida no laboratório de informática da escola, para onde a professora



orientadora acompanhou os estudantes participantes, garantindo que todos pudessem responder ao questionário de forma organizada e individual.

1. Você aprendeu ou revisou conteúdos sobre os reinos durante o bingo? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	6. Você achou a aula mais divertida por causa da dinâmica? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não
2. Você achou o jogo fácil de entender e acompanhar? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	7. Você acha que aprendeu mais com essa dinâmica do que em uma explicação tradicional? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não
3. A atividade deixou o conteúdo mais interessante para você? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	8. Você participou ativamente do bingo? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não
4. Você conseguiu entender a relação entre os termos do bingo e os reinos estudados? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	9. Você conseguiu lembrar de informações que já tinha aprendido nas aulas anteriores? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não
5. O jogo ajudou você a fixar melhor os nomes e características dos reinos? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	10. Você indicaria essa atividade para outras turmas? <input type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não

Formulário de perguntas relacionadas à experiência dos alunos na atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No que se refere aos resultados obtidos após a análise das respostas do formulário aplicado sobre a dinâmica do bingo, verificou-se que a maioria dos alunos (80%) afirmou que a atividade foi útil para revisar os reinos biológicos. Em relação à complexidade da dinâmica, 93,3% dos alunos responderam que achavam o jogo fácil de entender. Apenas 6,7% indicaram dificuldade. Isso aponta que o jogo foi instruído com clareza e adequado ao nível da turma. Ao serem indagados sobre a relação entre os termos sorteados no bingo e os reinos biológicos já estudados, 73,3% dos alunos demonstraram que conseguiram entender essa relação.

Sobre a participação dos alunos, 86,7% afirmaram que participaram ativamente da atividade, revelando a importância da participação e contribuição para uma atividade bem executada. É preciso que o aluno saia do papel de mero espectador e se torne um ator, agindo,



interferindo e questionando, alcançando objetivos e chegando às suas próprias conclusões nas dinâmicas de atividades, como os jogos educacionais (GONZAGA et al., 2017, p. 2).

2. Você achou o jogo fácil de entender e acompanhar?

15 respostas

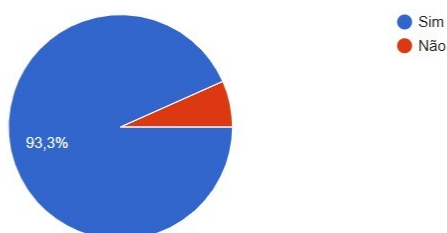


Gráfico 1 – Resposta à pergunta “Você achou o jogo fácil de entender e acompanhar?”

1. Você aprendeu ou revisou conteúdos sobre os reinos durante o bingo?

15 respostas

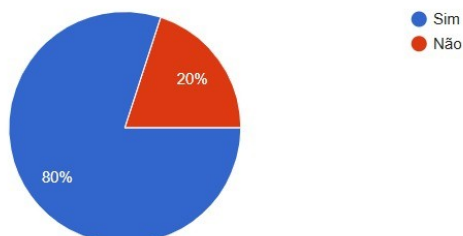


Gráfico 2 – Respostas à pergunta “Você aprendeu ou revisou conteúdos sobre os reinos durante o bingo?”

7. Você acha que aprendeu mais com essa dinâmica do que em uma explicação tradicional?

15 respostas

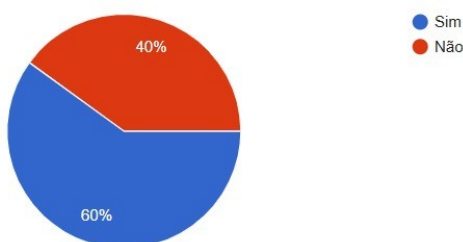


Gráfico 3 – Resposta à pergunta “Você acha que aprendeu mais com essa dinâmica do que em uma explicação tradicional?”



A utilização de atividades lúdicas em sala de aula reforça que as dinâmicas vão engajar e proporcionar aos alunos uma aprendizagem diferente, onde 60% acreditam que com o jogo aprenderam mais do que em uma explicação tradicional. De acordo com Eckert, Santos e Coelho (2016), “o jogo é uma importante estratégia para o ensino e aprendizagem de definições complexas [...] contribuindo para o raciocínio, investigação, motivação interna e interação entre alunos e professor.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o bingo didático revelou-se uma estratégia eficaz para o ensino de Biologia, especialmente no que se refere à revisão dos conteúdos sobre os reinos biológicos.

A

atividade estimulou o protagonismo estudantil, a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Os resultados obtidos demonstram que a ludicidade, quando integrada com intencionalidade pedagógica, pode tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo. O uso de jogos como recurso metodológico mostra-se, portanto, como uma prática promissora e alinhada às diretrizes da BNCC, ao valorizar a aprendizagem ativa e contextualizada. Para trabalhos futuros, sugere-se a ampliação dessa abordagem em outros temas da Biologia e a realização de estudos comparativos entre diferentes estratégias lúdicas, a fim de aprofundar a compreensão sobre os impactos dessas metodologias no desempenho e no engajamento dos alunos.

REFERÊNCIAS

MORAN, José; Mudando a educação com metodologias ativas, PROEX/UEPG, 2015

ECKERT, Natali Oliveira Santos; SANTOS, Galileu Ribeiro; COELHO, Andressa Sales. O uso de jogos didáticos no ensino de Ciências e Biologia. In: X COLÓQUIO INTERNACIONAL "EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE", 2016, São Cristóvão. Anais eletrônicos. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2016. ISSN 1982-3657. Disponível em: http://anais.educonse.com.br/2016/o_uso_de_jogos_didaticos_no_ensino_de_ciencias_e_biologia.pdf. Acesso em: 07 ago. 2025.





GONZAGA, Glaucia Ribeiro et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 17, ed. 7, 04 abr. 2017. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/7/jogos-didaticos-para-o-ensino-de-ciencias>.
Acesso em: 07 ago. 2025. ISSN 1684-6290.

