



Aprender brincando: Corrida viral como estratégia didática sobre vírus

Carlos Eduardo; Daiany Carvalho; Jamilly Maria; Lucas Gabriel; Gledson Fabiano; Ana Neto.

Universidade de Pernambuco Campus Mata Norte; EREM Don Vieira

INTRODUÇÃO

O presente relato se refere a uma experiência vivenciada no âmbito do PIBID, subprojeto de biologia na Escola de Referência em Ensino Médio Don Vieira. A experiência descrita contempla uma proposta didática com aplicação de um jogo denominado corrida viral. A referida proposta teve como objetivo contribuir no processo de significação do conceito vírus pelos alunos. A aplicação do jogo Corrida Viral reflete uma prática que está de acordo com as novas formas de ensinar Ciências, especialmente Biologia. Como destaca Campelo *et al.* (2023), é cada vez mais importante que o ensino vá além da simples memorização e ajude os estudantes a realmente construir significados dos conceitos, relacionando-os ao seu dia a dia e desenvolvendo um olhar mais significativo.

METODOLOGIA

A atividade elaborada chama-se Corrida Viral e consiste em um jogo de cartas, contendo 15 cards: 3 cartas descrevem os vírus, 3 cartas com os países de origem, 3 cartas com a mutação do vírus, 3 cartas sinalizando as medidas profiláticas e 3 cartas explicam as principais estratégias de contenção. O objetivo do jogo é associar 5 cartas distintas e, a partir das informações descritas nas mesmas, identificar os vírus implícitos.

A produção do jogo foi baseada em uma pesquisa realizada em artigos científicos e materiais didáticos, que forneceram embasamento teórico sobre os vírus, suas características, formas de transmissão, mutações e estratégias de controle. A confecção dos cards foi feita com auxílio do aplicativo Canva para elaborar o modelo e inserir as devidas informações, também foi utilizado papel cartão, tesoura e cola, para a impressão e acabamento dos cartões, priorizando uma apresentação visual atrativa, clara e objetiva, que facilitasse o entendimento dos conteúdos pelos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade favoreceu a colaboração entre os colegas, o respeito às regras e o fortalecimento das habilidades socioemocionais, revelando-se, na opinião de Mantuano *et al.* (2017) uma ferramenta eficaz para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso.

Durante a revisão do conteúdo sobre vírus, a turma participou ativamente do jogo Corrida Viral, demonstrando grande entusiasmo e envolvimento. Foi possível observar, a satisfação, acompanhada de comentários positivos sobre a atividade. É relevante destacar a perspectiva de Roger Caillois (1990), que classifica os jogos em categorias, sendo uma delas o agôn, caracterizado pela competição e esforço individual, esta dinâmica competitiva do jogo estimulou a atenção, o raciocínio lógico e a tomada de decisões rápidas, promovendo um ambiente de aprendizado leve e motivador.

Imagem 3: Grupo vencedor



Fonte: Silva, 2025.

Ademais, além de ajudar na compreensão e aprovação na educação básica, também é comprovado que o uso de jogos facilita a assimilação dos conteúdos (Campos *et al.*, 2002).

Nesse contexto, na corrida viral, a competitividade está presente de forma saudável, estimulando a atenção, a tomada de decisão e o raciocínio lógico dos alunos. Caillois (1990) defende que o jogo, além de entreter, estrutura comportamentos e prepara o indivíduo para lidar com regras, desafios e interações sociais. Assim, o uso do jogo na sala de aula não apenas reforça o conteúdo, mas também promove a aprendizagem significativa, colaborativa e motivadora.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização das atividades propostas durante o projeto nos permitiu ver de perto a realidade do ambiente escolar e nos aproximar da prática docente de maneira mais consciente e preparada. Cada momento, desde as observações até a criação e aplicação do jogo Corrida Viral, foi muito significativo, pois nos fez compreender, na prática, que ser professor vai muito além de transmitir conteúdos. Essa experiência significa, para nós, a confirmação de que a educação é um processo vivo, que exige sensibilidade, criatividade, empatia e disposição para inovar.

Com essa experiência, pudemos perceber na prática como estratégias simples e criativas, como os jogos didáticos, podem impactar positivamente o processo de ensino-aprendizagem. Observar os alunos participando, interagindo e aprendendo de maneira descontraída destacou a importância de sempre buscar novas maneiras de ensinar.

Essa experiência nos fez perceber que ser professor é muito mais do que apenas passar informações. É fundamental planejar com atenção, ouvir os alunos, adaptar-se às suas necessidades e fazer com que o aprendizado tenha um significado especial.

REFERÊNCIAS

CORRÊA, D. M. V. B.; SILVA JUNIOR, E. F. **Ciência vai à escola: o lúdico na educação em ciências**. 1. ed. São Paulo: Editora Nova Educação, 2019.

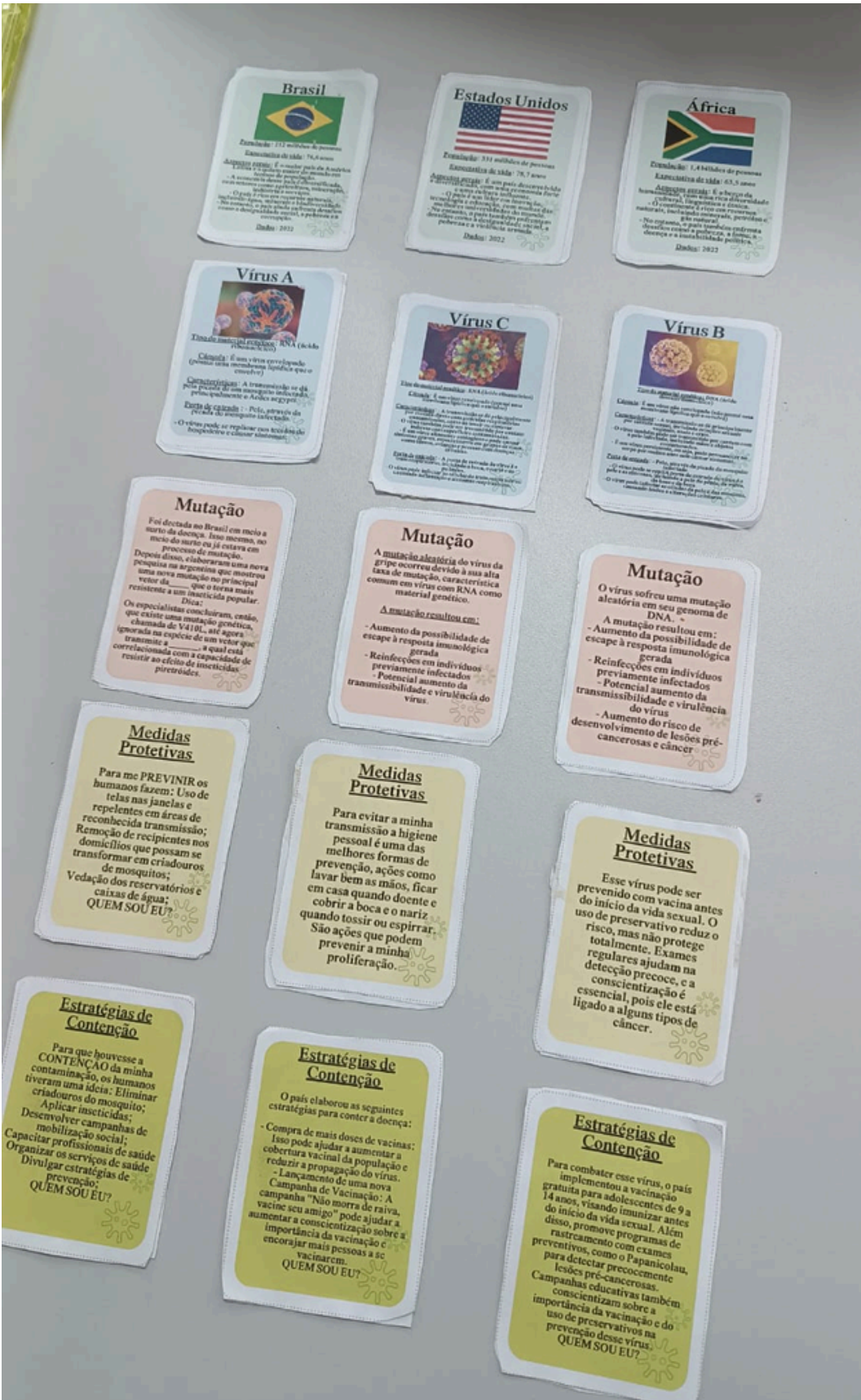
CAMPELO, Raissa Hypolito; CUNHA, Elisangela de Souza; VIEIRA, Valéria da Silva; PEREIRA, Ronaldo Figueiró Portella. Um panorama sobre o uso de jogos didáticos de Biologia. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, nº 16, 2 de maio de 2023.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Maria; FELÍCIO, Ana Karina Calahani. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, 2002.

MANTUANO, Anna Beatriz de Souza; BONFIM, Beatriz Guimarães; AZEREDO, Thais Varandas de. Flora Ludus - um jogo didático para auxiliar no ensino de Botânica. In: ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO EM BIOLOGIA RJ/ES, 8., 2017, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos**. Rio de Janeiro: EREBIO RJ/ES, 2017. p. 34-42. Disponível em: https://sbenbio.org.br/wp-content/uploads/anais/anais_VIII_erebio.pdf. Acesso em: 09 abr 2025.

PIAGET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

Imagem 1: Cards do jogo lúdico “corrida viral”



Fonte: Silva, 2025.

Imagem 2: Grupo realizando a atividade



Fonte: Silva, 2025.