

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DO REINO ANIMAL

Victor Gabriel Oliveira Sousa¹; Sofia Sousa Castro¹; Markiane Bezerra Araújo; Nicolly Kierbeling Silva Takabaiashi¹; Breno Augusto Tamanini; Geovana Paula Silva Alencar; Maria Laine Santos Macedo; Lara Galvão Duarte; Frederico Augusto Abrantes Souza²; Reysi Jhayne Pegorini²

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: sousa.oliveira1@acad.ifma.edu.br

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: sofiacastro@acad.ifma.edu.br

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: markianebezerra@acad.ifma.edu.br

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: takabaiashi.k@acad.ifma.edu.br

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: tamaninib@acad.ifma.edu.br

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: alencargeovana@acad.ifma.edu.br

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: laine.m@acad.ifma.edu.br

1 Estudante do Curso Integrado em Informática do IFMA Campus Grajaú; E-mail: larad@acad.ifma.edu.br

2 Professor Esp. em Informática do IFMA Campus São Raimundo das Mangabeiras; E-mail: frederico.souza@ifma.edu.br

2 Professora Me. em Biologia do IFMA Campus Grajaú e Coordenadora do Projeto; E-mail: reysi.pegorini@ifma.edu.br

Resumo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro como ferramenta pedagógica voltada ao ensino de Biologia, especificamente do Reino Animal. A proposta busca integrar metodologias ativas ao processo de ensino-aprendizagem, utilizando o lúdico como recurso para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. O jogo foi concebido e produzido por alunos do curso Técnico em Informática, a partir de conteúdos discutidos em aula, envolvendo a criação de um tabuleiro ilustrado, cartas temáticas e peças confeccionadas em impressão 3D.

A dinâmica fundamenta-se na formulação de pistas e na realização de deduções, de modo que cada jogador, ao receber três peões, utiliza dois para realizar palpites e um para acompanhar sua pontuação. O sistema de dicas estimula a construção de estratégias linguísticas, a associação de informações e o desenvolvimento do raciocínio lógico, enquanto a estrutura colaborativa do jogo promove a socialização e o trabalho em equipe. A aplicação prática evidencia que o jogo contribui significativamente para a fixação de conceitos relacionados à diversidade animal, tornando o processo de aprendizagem mais interativo, dinâmico e contextualizado. Além de aproximar o estudante do conteúdo biológico, a atividade também favorece habilidades comunicativas, cognitivas e sociais, reforçando o papel dos jogos como recurso didático inovador no ensino de Ciências.

Portanto o jogo de tabuleiro “Quem é esse animal?” constitui uma proposta eficaz para aliar ensino e diversão, ampliando as possibilidades de abordagem do Reino Animal e oferecendo suporte a práticas pedagógicas que valorizam a participação ativa dos estudantes.

Palavras-chave: Jogo didático. Biologia. Metodologias ativas. Reino Animal.

Introdução

A busca por metodologias de ensino mais engajadoras e eficazes é um desafio constante na área educacional. Tradicionalmente, o ensino de conteúdos científicos, como a Biologia, pode ser percebido pelos estudantes como algo distante da realidade ou excessivamente teórico. Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2002) apontam que o distanciamento entre a teoria e a prática, bem como a dificuldade de contextualização dos conteúdos, estão entre os principais obstáculos no ensino de Ciências, resultando em desmotivação e dificuldades na absorção do conhecimento.

Nesse cenário, a incorporação de práticas lúdicas, como a utilização de jogos, surge como uma estratégia de ensino-aprendizagem que não apenas rompe com o modelo expositivo tradicional, mas também potencializa a construção ativa do saber pelo aluno. O jogo, reconhecido por Alves e Bianchin (2010) como um recurso pedagógico fundamental, deixa de ser apenas lazer e se consolida como um instrumento capaz de promover o desenvolvimento cognitivo, motor e social. A criança, segundo Piaget (2012),

constrói ativamente seu conhecimento através da experiência, e o lúdico fornece o ambiente propício para essa exploração.

A utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem tem se mostrado uma estratégia comprovadamente eficaz para estimular a participação, o interesse e a interação dos estudantes. Ao integrar o lúdico ao conteúdo científico, cria-se um ambiente dinâmico de aprendizado, no qual o estudante é protagonista da sua formação, explorando e construindo conceitos de maneira significativa (BRASIL, 2006).

Nesse contexto de valorização das metodologias ativas e da necessidade de tornar o estudo da Biologia mais atrativo e interativo, o presente trabalho teve como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro voltado ao ensino do Reino Animal (Animalia), a fim de tornar o estudo mais atrativo e interativo e facilitar a compreensão da sua diversidade e classificação.

Metodologia

O projeto foi desenvolvido por um grupo de alunos do 1º ano do curso Técnico em Informática, após aulas de Biologia sobre o Reino Animal. A atividade foi proposta como uma missão avaliativa, na qual os estudantes deveriam criar um jogo relacionado ao tema.

O jogo foi elaborado em formato físico, composto por cartas ilustradas, tabuleiro impresso em material resistente e peças desenvolvidas em impressão 3D. O design foi produzido digitalmente com a utilização de inteligência artificial, adaptado para impressão, recorte e montagem.

Resultados e Discussão

O jogo de tabuleiro criado chama-se **“QUEM É ESSE ANIMAL”** é constituído pelos seguintes componentes:

- Tabuleiro (Figura 1); Cartas ilustradas (Figura 2); Peças de jogadores (Figura 3); Manual de instruções (Figura 4); Caixa personalizada para embalagem (Figura 5).

Figura 1 – Arquivo do tabuleiro em formato digital na primeira imagem – Na segunda imagem o tabuleiro impresso em material de pvc.



Fonte: autores

Figura 2 – Representação gráfica e versão impressa do modelo de Cartas – Frente: design da Bióloga exploradora da natureza – Verso: 4 ícones de animas que estão presentes no tabuleiro, as letras e números indicam sua posição no tabuleiro, um método de fácil localizador para o jogador.



Fonte: autores

A aplicação do jogo demonstra sua eficácia como recurso lúdico para estimular a aprendizagem da diversidade animal. Cada participante recebe três peões: um destinado ao controle da pontuação na trilha e dois utilizados para realizar palpites a cada rodada. Na etapa inicial, o tabuleiro é disposto no centro da mesa, e as cartas de animais são embaralhadas e mantidas em um monte virado para baixo. Essa organização prévia garante a fluidez da atividade.

O desenvolvimento da partida ocorre de forma dinâmica. O jogador responsável pelas dicas retira uma carta e seleciona um animal a ser descrito, oferecendo inicialmente uma pista composta por uma única palavra. Os demais participantes, em ordem horária, realizam o primeiro palpite posicionando seus marcadores no tabuleiro. Em seguida, o mesmo jogador fornece uma segunda pista, agora formada por até duas palavras, e os colegas, em ordem anti-horária, efetuam o segundo palpite com o marcador restante.

A revelação do animal correto é realizada por meio da moldura de pontuação, o que permite a atribuição de pontos de acordo com a proximidade dos palpites em relação à resposta correta. Os jogadores que acertam exatamente o animal obtêm três pontos, enquanto os que posicionam seus marcadores dentro da área delimitada, mas fora da casa correta, recebem dois pontos. Marcadores em casas adjacentes rendem um ponto. O jogador responsável pela dica também é pontuado de acordo com a quantidade de marcadores posicionados dentro da moldura.

A atividade prossegue até que todos os participantes assumam o papel de fornecer dicas. Ao término das rodadas, o sistema de pontuação permite identificar claramente o vencedor da partida, sendo este o jogador que acumula a maior soma de pontos. Em casos de empate, rodadas adicionais são realizadas até a definição do ganhador.

De maneira geral, os resultados evidenciam que o jogo promove interação entre os participantes, favorece a formulação de estratégias linguísticas para a descrição dos animais e contribui para a aprendizagem em ambiente colaborativo.

Conclusão

A aplicação do jogo mostra-se uma estratégia pedagógica eficaz para o ensino da diversidade animal, pois alia ludicidade, interação e aprendizagem. Ao exigir que os participantes formulem pistas e realizem deduções, a atividade estimula tanto o raciocínio lógico quanto as habilidades comunicativas, além de promover cooperação e

engajamento. Dessa forma, conclui-se que o jogo constitui um recurso didático relevante, capaz de tornar o estudo da Biologia mais dinâmico e significativo.

Agradecimentos

Agradecemos ao IFMA – Campus Grajaú pela infraestrutura e recursos técnicos, e aos voluntários e colaboradores que contribuem para o desenvolvimento do projeto.

Referências

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Vol. 2: Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2006.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M. **Ensino de Ciências: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.