



ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: O SISTEMA REPRODUTOR MASCULINO EM JOGO

Anne Gisele Silva dos Santos¹, João Victor Silva de Oliveira², Joyce Mendes Miranda³, Juliardnas Rigamont dos Reis⁴, Marcelo Kauan Andrade Rodrigues⁵, Maria Lucileia Pires de Brito⁶, Rafael Feitosa de Lima⁷

RESUMO

O Ensino de Ciências/Biologia apresenta desafios significativos quanto à compreensão dos conteúdos, especialmente por seu caráter abstrato e pela predominância de metodologias tradicionais centradas na memorização e na transmissão-recepção de informações, muitas vezes desvinculadas do cotidiano dos alunos. Diante desse cenário, os jogos didáticos configuram-se como uma estratégia pedagógica eficaz para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e significativas, favorecendo não apenas a aprendizagem conceitual, mas também o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, como aponta Simone Miranda (2001). Nesse contexto, a proposta desenvolvida com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará (EAUFPa) buscou avaliar o ensino do Sistema Reprodutor Masculino por meio de um jogo didático. A atividade promoveu participação ativa, interação, raciocínio rápido e maior envolvimento dos estudantes, contribuindo para a compreensão dos órgãos e de suas funções. Conforme ressaltam Viana e Maia (2010), o jogo não substitui o ensino formal, mas constitui uma possibilidade metodológica capaz de potencializar os conteúdos quando utilizado de forma planejada e alinhada aos objetivos da disciplina. Assim, conclui-se que a utilização de metodologias lúdicas no ensino de Biologia favorece a aprendizagem significativa, fortalece o vínculo entre teoria e prática e amplia o interesse dos alunos pelo conteúdo, contribuindo para uma formação mais crítica e participativa.

Palavras-chave: Ensino de Biologia; Jogo Didático; Metodologia Ativa; Sistema Reprodutor Masculino; Ensino Fundamental.

¹ Graduanda do Curso de Ciências Naturais da Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: annegisele65.ag@gmail.com

² Graduando do Curso de Ciências Naturais da Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: joaoufpa9090@gmail.com

³ Graduanda do Curso de Ciências Naturais da Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: mirandajoyce515@gmail.com

⁴ Mestre em Ensino, Universidade Federal do Pará (UFPA). Professora da EAUFPa. E-mail: juliariagamont@yahoo.com.br

⁵ Graduando do Curso de Ciências Naturais da Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: marcelo21kauan@gmail.com

⁶ Graduanda do Curso de Ciências Naturais da Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: leticiavitoria2604@gmail.com

⁷ Graduando do Curso de Ciências Naturais da Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: rafaelfdl85@gmail.com



INTRODUÇÃO

O Ensino de Ciências/Biologia é de difícil compreensão, devido aos seus conteúdos abstratos e à abordagem tradicional que os mesmos são empregados, prevalecendo assim a transmissão-recepção de informações, a memorização e a falta de “ligação” entre o conteúdo e a vida cotidiana (Krasilchik, 2008).

Portanto, os jogos didáticos é uma excelente ferramenta para diversificar a rotina de sala de aula e tornar os conteúdos de biologia mais dinâmicos e interativos, pois através deles, é possível atingir vários objetivos como: desenvolvimento da inteligência e da personalidade, desenvolvimento da sensibilidade e da autoestima, simulação da vida em grupo, envolvimento da ação, do desafio, da curiosidade e criatividade (Miranda, 2001).

Neste contexto, buscou-se avaliar a proposta de ensino do sistema reprodutor masculino para os alunos do 8º ano do ensino fundamental, da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará (EAUFGPA), utilizando uma metodologia de ensino com jogo didático. Pois, como enfatizam Viana e Maia (2010, p.9) o uso de jogos no ensino da Biologia deve: “ser um eixo no trabalho com a Biologia, mas uma possibilidade e um caminho para potencializar os conteúdos da disciplina, lembrando que só deve ser utilizado quando a programação, o conteúdo, possibilitar, constituindo um eficiente auxílio ao alcance dos objetivos da disciplina”.

METODOLOGIA

A aplicação do jogo “Desafio do Sistema Reprodutor Masculino” ocorreu na EAUFGPA no ano de 2026, nas turmas de 8º anos do Ensino Fundamental, em situação regular de sala de aula, onde atuamos como estagiários, sobre orientação da docente, portanto o tipo de pesquisa foi a pesquisa ação.

A metodologia do jogo inicia-se com a montagem de um painel representando o Sistema Reprodutor Masculino, confeccionado em cartelas de isopor e decorado com EVA colorido e papel camurça. As partes do sistema são organizadas no painel e numeradas para facilitar a identificação. Em determinados pontos do painel, são fixados pequenos espaços com velcro, correspondentes às estruturas que deverão ser identificadas pelos participantes (figura 1).

Figura 1 – Painéis do jogo Desafio do Sistema Reprodutor Masculino



Fonte: Elaboração própria (2026)



Sobre a mesa, ficam dispostos cartões contendo os nomes das principais partes do Sistema Reprodutor Masculino; no verso de cada cartão há um pedaço de velcro, possibilitando sua fixação no painel. Cada cartão também apresenta uma numeração correspondente à estrutura indicada no painel, auxiliando na associação correta entre nome e imagem.

O jogo é realizado com dois participantes e um supervisor, responsável por controlar o tempo e verificar as respostas. Após a explicação das regras, é determinado o tempo de um minuto para que os jogadores peguem os cartões, analisem os nomes e fixem-nos nos locais que considerarem corretos no painel. Ao final do tempo estipulado, o supervisor confere as respostas e contabiliza os acertos. O participante que obtiver maior número de acertos será declarado vencedor e poderá receber um brinde como forma de incentivo e motivação (figura 2).

Figura 2 – Participação dos alunos no jogo Desafio do Sistema Reprodutor Masculino



Fonte: Elaboração própria (2026)



DISCUSSÕES

Durante a aplicação do jogo “Desafio do Sistema Reprodutor Masculino”, observou-se uma participação ativa e entusiasmada dos alunos. Desde o momento da explicação das regras, demonstraram curiosidade e interesse pelo funcionamento da dinâmica. No decorrer da atividade, os estudantes mantiveram-se atentos, discutindo entre si sobre a localização correta das estruturas e refletindo sobre as funções de cada órgão antes de fixar os cartões no painel.

Foi possível perceber que, mesmo diante de termos científicos considerados complexos e de difícil memorização, como epidídimo, ducto deferente e vesícula seminal, os alunos buscaram associar os nomes às imagens e às explicações previamente trabalhadas em sala. O tempo determinado para a realização da atividade contribuiu para estimular o raciocínio rápido, a concentração e o trabalho em equipe, promovendo maior interação entre os participantes.

O jogo “Desafio do Sistema Reprodutor Masculino” proporcionou aos alunos uma compreensão prática e teórica dos componentes e das funções dos órgãos que compõem o sistema reprodutor masculino. A atividade permitiu a identificação correta das estruturas, bem como a consolidação das funções básicas de cada órgão.

Por se tratarem de informações complexas e com nomenclaturas específicas, a utilização de uma estratégia lúdica mostrou-se eficaz. Ao apresentar o conteúdo em formato de jogo interativo, a aula reforçou o aprendizado por meio de uma prática dinâmica e orientada. Conforme afirmam Campos, Bortoloto e Felício (2003), a aprendizagem significativa é favorecida quando os conteúdos abordados assumem caráter lúdico, pois os alunos demonstram maior entusiasmo e envolvimento ao aprender de maneira interativa e prazerosa. Dessa forma, a experiência evidenciou que metodologias ativas contribuem significativamente para a fixação do conteúdo e para o desenvolvimento da participação discente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a aplicação do jogo “Desafio do Sistema Reprodutor Masculino”, foi possível observar que quando bem planejados e desenvolvidos, o uso de jogos didáticos são excelentes ferramentas para complementar a aula e favorecem no processo de ensino aprendizagem, pois são excelentes ferramentas para divertir-se aprendendo, pois a ludicidade rompe a barreira do desinteresse comum em aulas puramente expositivas.

Para nós, enquanto estagiários, a experiência de pesquisa-ação permitiu observar que o papel do professor vai além da transmissão de dados; ele atua como um mediador que facilita a apropriação de conceitos complexos, como epidídimo e ducto deferente, por meio de estímulos visuais e competitivos.

Notou-se que o tempo limitado de um minuto não foi apenas um limitador, mas um catalisador de engajamento, forçando os alunos a acessarem o conhecimento prévio de forma rápida e colaborativa. Concluímos que a inserção de metodologias ativas no Ensino Fundamental é importante para humanizar as Ciências Biológicas, tornando-as palpáveis e



conectadas à realidade dos estudantes, fortalecendo nossa formação docente ao aliar teoria acadêmica e prática de chão de escola.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, L. M. L.; FELICIO, A. K. C.; BORTOLOTTI, T. M. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** Caderno dos Núcleos de Ensino, São Paulo, p. 35-48, 2003.

KRASILCHIK, Myriam. **Prática de ensino de biologia.** 4. ed. São Paulo, SP: EDUSP, 2008. 197 p. ISBN 9788531407772.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.** Ciência Hoje, São Paulo, v.28, p.64-66, jan. 2001.

VIANA, F. R.; MAIA, G. A. **Jogos para o Ensino da Biologia: Análise e Propostas.** Educare (Fortaleza), V. 02, P. 20-35, 2010.