



I SEPECBio

I Simpósio de Estágio e Pesquisa em Ensino de Ciências e Biologia
26 e 27 de março de 2026 | UFPA - Bragança-PA



JOGO DE TABULEIRO COM CARTAS: ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A INCLUSÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Mayara Samille de Sousa Silva
Universidade Federal do Pará (UFPA)
mayara.silva@braganca.ufpa.br

Itala Kamilly Lima de Araujo
Universidade Federal do Pará (UFPA)
italakamillyl@gmail.com

Priscilany Cavalcante dos Santos
Universidade Federal do Pará (UFPA)
priscilanyasantos@ufpa.br

Eixo temático: Ensino e aprendizagem de Ciências e Biologia.

Modalidade: Exposição de materiais didáticos.

INTRODUÇÃO

O ensino de Ciências e Biologia apresenta desafios quanto à compreensão de conteúdos complexos pelos estudantes, sobretudo aqueles com dificuldades específicas de aprendizagem. Nesse cenário, o uso de recursos didáticos com metodologias ativas é uma estratégia eficaz para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, inclusivo e significativo, favorecendo a participação ativa dos alunos e estimulando o raciocínio crítico e a criatividade (Campos; Bortoloto; Felício, 2003; Melo *et al.*, 2023).

Os jogos didáticos, em especial, possibilitam a abordagem de conceitos abstratos de forma concreta e acessível, contribuindo para a assimilação conceitual e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação e trabalho em equipe. Maluf (2006 apud Gonzaga *et al.*, 2017) afirma que a incorporação de jogos na prática pedagógica pode desenvolver o aumento dos significados construtivos para o educando, ou seja, a associação entre significado e símbolo, por meio da construção do conhecimento, torna-se mais eficiente com a utilização dos jogos didáticos.

Considerando que o sistema digestório é um conteúdo complexo para alunos do Ensino Fundamental II, este trabalho tem como objetivo apresentar a elaboração de um



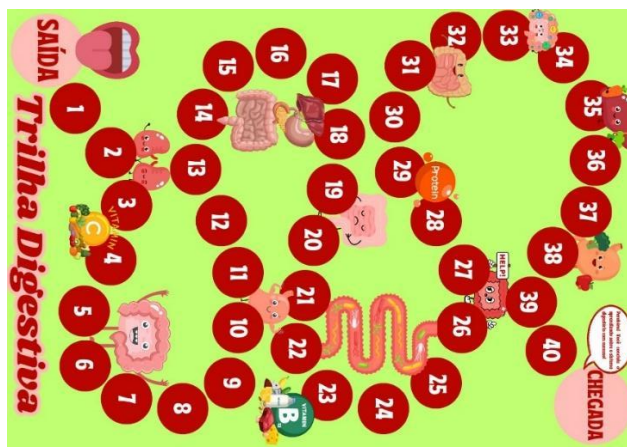
jogo didático inclusivo, denominado ‘Trilha Digestiva’, desenvolvido por licenciandos em Ciências Biológicas para auxiliar no ensino do sistema digestório. O material foi planejado para o 8º ano do Ensino Fundamental, alinhado à habilidade EF08CI03 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018). A proposta enfatiza a relevância do lúdico na Educação em Ciências, promovendo acessibilidade, participação e equidade entre alunos com diferentes necessidades educacionais (Correia; Strieder, 2020).

METODOLOGIA

A proposta pedagógica foi estruturada a partir da elaboração de um plano de aula composto por três momentos: duas aulas teóricas e uma aula prática lúdica. O material foi destinado ao 8º ano do Ensino Fundamental II, tendo como base a habilidade EF08CI03 da BNCC (2018), que prevê a explicação do funcionamento dos sistemas do corpo humano e suas interações na manutenção da vida.

Os conteúdos abordados incluíram a estrutura e função do sistema digestório humano, os processos de digestão e absorção de nutrientes e a relação entre hábitos alimentares saudáveis e o bom funcionamento do organismo. Os objetivos de aprendizagem consistiram em reconhecer os órgãos do sistema digestório e suas funções, compreender as etapas do processo digestivo, correlacionar alimentação saudável e saúde digestiva, além de estimular o pensamento crítico, a criatividade e a atuação ativa dos alunos. A seguir, apresenta-se a figura 1, que enfatiza o jogo de tabuleiro.

Figura 1: Tabuleiro confeccionado.



Fonte: Autores do modelo.



O tabuleiro foi confeccionado digitalmente na plataforma Canva, utilizando elementos visuais atrativos, como cores diversas e chamativas, com o objetivo de estimular a atenção e facilitar a identificação dos componentes do jogo. A escolha dessas características visuais buscou tornar o material mais dinâmico e envolvente, considerando que alguns estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) frequentemente apresentam maior sensibilidade e atenção a estímulos visuais. Foram elaboradas 40 cartas contendo imagens dos órgãos do sistema digestório, perguntas sobre o conteúdo, cartas de ação e cartas de efeito, tornando a atividade mais atrativa e interativa.

Figura 2: Cartas confeccionadas.



Fonte: Autores do modelo.

As regras do jogo envolveram a divisão da turma em equipes, lançamento de dado e avanço no tabuleiro conforme as respostas corretas, incentivando a cooperação e a aprendizagem coletiva. As respostas podem ser dadas de forma oral, gestual ou com apoio dos colegas, garantindo acessibilidade comunicativa e participação de todos os estudantes, conforme orientam as práticas inclusivas na Educação em Ciências (Silva, 2013).



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao realizar uma revisão na literatura evidenciou que, embora existam numerosos estudos sobre o ensino de Ciências, há escassez de trabalhos que abordem especificamente o uso de jogos didáticos inclusivos para o ensino do sistema digestório no 8º ano do Ensino Fundamental. Esse dado reforça a relevância da proposta apresentada, que busca integrar ludicidade e inclusão na abordagem de conteúdos biológicos complexos (Capuchinho *et al.*, 2020).

O jogo “Trilha Digestiva” promove a interação entre os estudantes e auxílio na aprendizagem do conteúdo abordado, permitindo que os alunos associem o tema de forma mais clara e ilustrativa. Além disso, incentivando o trabalho em equipe e estimulando a construção coletiva do conhecimento.

No aspecto cognitivo, o jogo estimula habilidades como atenção, raciocínio, interpretação das informações e tomada de decisões durante as etapas da atividade. Já no campo socioemocional, promove cooperação, respeito às opiniões dos colegas, comunicação e trabalho em equipe, contribuindo para a convivência em grupo e para uma educação mais inclusiva (Melo *et al.*, 2023).

CONCLUSÕES

O jogo ‘Trilha Digestiva’ configura-se como um recurso didático acessível e adaptável, contribuindo para práticas mais inclusivas no ensino de Ciências.

A proposta evidencia que metodologias ativas, quando planejadas com intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica, contribuem para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes, além de fortalecerem a relação entre professor-aluno. O protagonismo docente na elaboração do material revela-se essencial para a construção de práticas educativas inovadoras e inclusivas, capazes de atender à diversidade presente nas salas de aula (Correia; Strieder, 2020).

O jogo apresenta grande potencial de adaptação para diferentes conteúdos e contextos escolares, constituindo-se como uma ferramenta pedagógica versátil e acessível.



I SEPECBio

I Simpósio de Estágio e Pesquisa em Ensino de Ciências e Biologia

26 e 27 de março de 2026 | UFPA - Bragança-PA



Assim, ressalta-se a importância de ampliar o uso de jogos didáticos no ensino de Ciências e Biologia, promovendo uma educação científica mais democrática, inclusiva e significativa, capaz de atender às necessidades e potencialidades dos estudantes e de contribuir para a formação de sujeitos críticos, participativos e autônomos no processo de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

BASTOS, Amélia Rota Borges de; LINDEMANN, Renata; REYES, Vitória. Educação inclusiva e o ensino de ciências: um estudo sobre as proposições da área. **Journal of Research in Special Educational Needs**. Lisboa, v. 16, n. 1, p. 426-429, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. 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, p. 35-48, 2003.

CAPUCHINHO, A. O.; BONIFÁCIO, B. S.; RAMOS, M. K. S.; NASCIMENTO, E. V. S. O lúdico no ensino de Ciências: contribuições do jogo “Conhecendo a Digestão”. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**. v. 17, n. 49, p. 258-275, 2020. Disponível em: <https://mestradoedoutoradoestacio.periodicoscientificos.com.br/index.php/reeduc/article/view/4192>. Acesso em: 22 fev. 2025.

CORREIA, Siqueira Schinato, L.; STRIEDER, D. M. Ensino de ciências na perspectiva da educação inclusiva: a importância dos recursos didáticos adaptados na prática pedagógica. **Revista Temas em Educação**. João Pessoa, v. 29, n. 2, jul./dez. 2020.

GONZAGA, Glaucia Ribeiro et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

MELO, Ruana de et al. Jogos de tabuleiro como metodologia no ensino de biologia. **Anais do CONEDU – Congresso Nacional de Educação**, 9., 2023, Campina Grande. Campina Grande: Realize Editora, 2023.

SILVA, Francisca Ariella Bezerra da. **O professor de biologia diante da inclusão de alunos com deficiência: desafios, limites e possibilidades**. 2013. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) – Universidade Estadual do Ceará, Beberibe, 2013.