PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA A CONSCIENTIZAÇÃO ECOLÓGICA

USO DO JOGO PASSA OU REPASSA EM TURMAS DE 2ºANO DE TEMPO INTEGRAL

RAISSA BARBOSA NOBRE
barbosa.nobre@aluno.uece.br
ESTUDANTE BOLSISTAS PIBID UECE CAMPOS CECITEC TAUÁ CEARÁ BRASIL

EVALDO SENA PEREIRA
evaldo.sena@aluno.uece.br
ESTUDANTE BOLSISTAS PIBID UECE CAMPOS CECITEC TAUÁ CEARÁ BRASIL

ELIANE GOMES DE OLIVEIRA
eli.oliveira@aluno.uece.br
ESTUDANTE BOLSISTAS PIBID UECE CAMPOS CECITEC TAUÁ CEARÁ BRASIL

DJANE VENTURA AZEVEDO
djane.azevedo@uece.br
COORDENADORA DE REA PIBID UECE CAMPOS CECITEC TAUÁ CEARÁ BRASIL

INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia nas escolas, é por muitas vezes, trabalhado de forma muito conteudista, seguindo sempre o formato padrão de aula que é adotado pela maioria dos professores, onde ele (docente) se torna o transmissor do conteúdo ao aluno, que tem o papel passivo na aprendizagem, recebendo tudo que é repassado, o que acaba contribuindo para o desinteresse, o fracasso escolar (FIALHO, 2008), falta de engajamento por parte dos alunos em sala de aula, além de tornar o assunto muito abstrato, o que acaba não proporcionando aos discentes uma compreensão eficaz.

Entretanto, os Parâmetros Curriculares Nacionais enfatizam que o processo de ensino não deve ser uma via de mão única, sendo exclusivo para a transmissão de conhecimento, mas deve ser capaz de tornar o aluno protagonista do seu próprio conhecimento, fazendo-o aprender colocando em prática tudo aquilo que lhe é ensinado, tendo um papel ativo na construção do conhecimento (BRASIL, 1998). Nesse contexto, destaca-se que a rotina escolar exige um olhar voltado à compreensão integrada à realidade, o que implica a adoção de novas abordagens pedagógicas.

Assim, torna-se fundamental que os docentes conheçam e incorporem diferentes métodos e recursos tecnológicos ao processo de ensino na educação básica (SILVA et al.,2025). Essa perspectiva reforça a importância de serem adotadas cada vez mais o uso de metodologias ativas como alternativa para compor as aulas e melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando a aula mais participativa por parte dos alunos e mais proveitosa no que diz respeito à produção do conhecimento e aprendizagem. É dessa maneira que pode ocorrer uma formação do indivíduo voltada para atuar de forma consciente na sociedade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para Ciências da Natureza indicam como objetivos para o Ensino Fundamental que os alunos sejam capazes de "posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas" (BRASIL, 1997). Da mesma forma, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza a necessidade do desenvolvimento do pensamento crítico e a capacidade de analisar, propor soluções criativas e eficazes e desenvolver argumentos bem fundamentados (BRASIL, 2018).

Dessa forma o uso de metodologias ativas é importante porque elas caracterizam-se por serem estratégias capazes de inserir o estudante no centro do processo de aprendizagem, promovendo discussões, resolução de problemas, análise e participação ativa na construção do conhecimento (SILVA et al., 2023). Dentre essas estratégias, destaca-se a gamificação, que segundo Deterding et al. (2011) e Manzano-León et al. (2022 apud RAMÍREZ RUIZ; VARGAS SANCHEZ; BOUDE FIGUEREDO, 2024), consiste na aplicação de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos, favorecendo o engajamento e a participação ativa dos estudantes.

Diante desse contexto, este trabalho tem como objetivo relatar e analisar a utilização do jogo Passa ou Repassa como estratégia pedagógica voltada à promoção do engajamento e da participação ativa dos estudantes em sala de aula, bem como analisar de que maneira essa atividade favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo para a resolução de problemas e da argumentação, características importantes para educação em Ciências da Natureza.

Dessa forma, espera-se que o trabalho realizado possa ter contribuído como incentivo ao pensamento crítico e aprofundamento da compreensão da Ciência como um processo de construção do conhecimento, particularmente no que diz respeito às relações ecológicas. Além disso, acredita- se na metodologia aplicada como forma de produzir aprendizagens que os alunos poderão aplica-se a situações cotidianas, aprimorando suas habilidades de argumentação e formando indivíduos mais socialmente responsáveis e proativos.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa e natureza descritiva, desenvolvido a partir da aplicação de uma metodologia ativa em sala de aula. A proposta consistiu na elaboração e aplicação de um jogo educativo como estratégia de revisão dos conteúdos de relações ecológicas trabalhados previamente por meio de seminários apresentados pelos próprios alunos. A atividade foi realizada em duas turmas do 2º ano do Ensino Médio (2º A e 2º B), com média de 43 estudantes por sala, totalizando aproximadamente 86 participantes.

O jogo foi inspirado no programa televisivo “ Domingo Legal “ no quadro “ Passa ou Repassa”, apresentado por Celso Portiolli, exibido pelo SBT. A divisão das equipes ocorreu de forma sistemática por meio da numeração dos estudantes (Pares vs. Ímpares).

Essa estratégia visou garantir a formação de grupos heterogêneos, promovendo a interação entre diferentes perfis de alunos e estimulando a cooperação interpessoal acima das afinidades prévias. A ideia surgiu durante uma reunião pedagógica, na qual se discutiu a necessidade de criar uma estratégia dinâmica para revisar os conteúdos apresentados nos seminários sobre relações ecológicas.

A escolha dessa metodologia fundamentou-se na perspectiva do protagonismo estudantil, buscando romper com a passividade do modelo de aula expositiva. Ao inverter os papéis — onde o aluno primeiro ensina (seminários) e depois valida o conhecimento (jogo) — o professor assume a função de mediador e o estudante torna-se o centro do processo de ensino-aprendizagem.

A dinâmica do jogo incentivou a tomada de decisão rápida, a cooperação entre pares e a gestão do conhecimento de forma autônoma e engajada. Os conteúdos abordados incluíram relações ecológicas intraespecíficas e interespecíficas, como competição, cooperação, colônia, sociedade, predatismo, mutualismo, parasitismo, comensalismo, inquilinismo e simbiose.

O jogo foi estruturado em duas etapas e composto por 29 questões, sendo 14 objetivas (com quatro alternativas e apenas uma correta) e 15 dissertativas. No primeiro momento foram apresentadas as perguntas no data show para que todos os grupos tivessem acesso

e de cada grupo foram selecionados 3 alunos para responder as perguntas, sem ajuda dos demais. Eles tinham opção de responder, passar pro outro grupo ou pagar uma prenda, que seria corrida no saco, arremessar 3 bolas em um pequeno cesto, carregar um bolinha de ping pong em uma colher, segurando a colher na boca e colocá-la em um depósito pequeno em cima da mesa, sendo que em um tempo de um minuto três bolinhas deveriam ser colocadas. Caso o aluno conseguisse realizar, a equipe marcava ponto. Caso a equipe não conseguisse responder a pergunta repassada mas concluísse a prenda com sucesso, ganhava o ponto, porém, errando, o ponto iria para a equipe adversária. A leitura das perguntas era executada pelo grupo de pibdianos com a professora\supervisora do respectivo grupo. Quando finalizada a leitura e resolução da questão, existia uma intervenção para mediar as dúvidas existentes.

No segundo momento com utilização de cards cada equipe selecionava um membro para responder as perguntas fazendo com que todos os alunos participassem. A dinâmica consistia em: dois alunos, um de cada equipe seria posicionado no centro da sala com uma mesa os separando, em cima dessa mesa tinha uma sineta, os oponentes tinham que estar com a mão atrás da orelha, a leitura da pergunta era feita em voz alta, quem fosse mais ágil e conseguisse pegar a sineta primeiro e respondesse corretamente ganhava o ponto, caso respondesse erroneamente o ponto iria para a equipe adversária. Ao fim da dinâmica os dois grupos ganhavam recompensa de acordo com 1º e 2º lugar . Para relatar e analisar a utilização do jogo Passa ou Repassa, levando em consideração os objetivos propostos, foi realizada a observação assistemática por parte dos pibidianos e da supervisora da escola campo durante a aplicação da atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nas duas turmas, percebeu-se, a partir da observação durante o desenrolar do jogo que houve uma participação ativa de todos os estudantes, apresentando interesse e engajamento com a metodologia proposta. Durante a aplicação do jogo ficou evidente a partir das reações dos estudantes a cada etapa, que esse tipo de atividade favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo para a resolução de problemas importantes para educação em Ciências da Natureza.

Uma delas demonstrava maior segurança e rapidez nas respostas, enquanto a outra apresentava mais dificuldade e receio de errar. Ainda assim, o espírito competitivo mobilizou praticamente toda a turma. Mesmo os alunos que não estavam representando diretamente os grupos acompanhavam atentos e participavam discutindo entre si.

A competição funcionou como incentivo, mas também evidenciou o medo da exposição diante da turma, principalmente nas perguntas dissertativas. Já na turma do 2º B, o cenário foi diferente. As equipes estavam mais equilibradas em relação ao conhecimento, o que tornou a disputa mais acirrada e com pontuações muito próximas durante toda a atividade. Embora essa turma tenha demonstrado maior receio inicial para responder, isso não significava falta de domínio do conteúdo. Em várias perguntas, principalmente as mais objetivas, os alunos respondiam de forma rápida e segura. Em outras situações, ficavam em dúvida, conversavam entre si e discutiam antes de apresentar a resposta final. Esse comportamento revelou uma postura mais reflexiva e colaborativa, marcada pelo diálogo entre os colegas antes da tomada de decisão.

Outro aspecto relevante observado nas duas turmas foi a diferença entre perguntas

objetivas e dissertativas. Nas objetivas, as respostas eram mais imediatas e seguras. Já nas abertas, ficou evidente que alguns alunos tinham dificuldade em organizar o pensamento e explicar o conceito, mesmo quando demonstravam compreender o conteúdo. Isso mostra que saber o conteúdo e conseguir verbalizá-lo são habilidades distintas, que precisam ser trabalhadas de maneira complementar.

Um ponto decisivo foi a reação dos alunos ao saberem que a atividade não valeria nota. A partir desse momento, a participação aumentou visivelmente nas duas turmas.O medo de errar diante de uma avaliação formal parecia funcionar como um bloqueio. Quando o erro deixou de representar prejuízo acadêmico, os estudantes se mostraram mais dispostos a participar e a se arriscar nas respostas.

As premiações simbólicas, um prêmio para a equipe vencedora e outro de consolação para a equipe adversária também contribuíram para manter o clima competitivo de forma saudável. A competição não gerou conflitos nem frustrações exageradas, mas sim motivação e envolvimento até o final da atividade. Esses resultados dialogam com Andrade, Freitas e Triani (2021), que destacam que jogos no formato de game show aumentam a motivação e favorecem o engajamento por utilizarem elementos como desafio e recompensa, presentes no universo juvenil. Além disso, a proposta se aproxima da perspectiva de Lev Vygotsky, que enfatiza a importância da interação social na aprendizagem. Durante o jogo, os alunos discutiam respostas, confrontavam ideias e construíam raciocínios coletivamente, o que favoreceu a consolidação dos conteúdos trabalhados nos seminários.

Além do engajamento, a atividade contribuiu para o desenvolvimento de habilidades críticas, ao incentivar os alunos a pensar, discutir e chegar a conclusões antes de responder. Especialmente nas questões abertas, foi possível observar momentos de diálogo, confronto de ideias e tomada de decisão coletiva, fortalecendo o pensamento reflexivo e a argumentação.

Esse movimento favoreceu não apenas a construção de respostas mais elaboradas, mas também a escuta ativa e o respeito às diferentes opiniões apresentadas pelos colegas. Ao precisarem justificar seus posicionamentos, os estudantes organizaram melhor seus argumentos, analisaram diferentes perspectivas e refletiram sobre a coerência de suas ideias, tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

Dessa forma, a atividade ultrapassou a simples revisão de conteúdos, promovendo um espaço de participação, colaboração e amadurecimento intelectual. Dessa forma, os alunos puderam perceber a aplicabilidade do conteúdo, ampliando sua capacidade de interpretar fenômenos ambientais e atuar de maneira mais consciente na sociedade. A habilidade de argumentação foi estimulada nas perguntas dissertativas, nas quais os estudantes precisaram explicar e justificar suas respostas, organizando o raciocínio científico.

Para os bolsistas do PIBID, a experiência foi formativa, pois proporcionou vivência prática de planejamento, mediação e condução de atividade em turmas numerosas. A aplicação permitiu a análise e reflexão sobre o uso de metodologias ativas no ensino de Ciências e sobre a importância de promover participação, autonomia e construção coletiva do conhecimento, servindo à compreensão sobre o ensino aprendizagem em Ciências da Natureza para além da transmissão de conhecimentos, mas como uma forma

de promover o desenvolvimento de competências úteis para a participação de todos como cidadãos em uma sociedade. Finalmente, na análise do grupo de pibidianos, a estratégia utilizada foi útil para a promoção do engajamento e da participação dos estudantes em sala de aula, além de favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo para a resolução de problemas e da argumentação, características importantes para educação em Ciências da Natureza.

CONCLUSÃO

O jogo Passa ou Repassa como estratégia pedagógica se mostra uma ferramenta eficaz para promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes em sala de aula. A gamificação, como metodologia ativa, permite que os alunos se tornem protagonistas do seu próprio conhecimento, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa, além de desenvolver habilidades como cooperação, tomada de decisão rápida e gestão do conhecimento de forma autônoma.

A dinâmica do jogo incentiva a interação entre os estudantes, promovendo a cooperação e a competição saudável, e permite que os alunos apliquem os conceitos teóricos de forma prática e contextualizada. Além disso, a metodologia demonstra que o lúdico pode ser uma ferramenta poderosa para a fixação de conceitos complexos, tornando a aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Além de promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes, a atividade contribuiu para o desenvolvimento de habilidades críticas, como o pensamento reflexivo, a argumentação e a tomada de decisão coletiva. Tendo em vista, que para os bolsistas do PIBID, a atividade foi uma oportunidade valiosa de vivência prática e reflexão sobre o uso de metodologias ativas no ensino de Ciências. Por fim, a análise da atividade "jogo passa ou repassa" revela que ele tem um bom potencial como instrumento de engajamaento e promoção de aprendizagem, mas também revela que a escola apresenta desafios importantes, como a necessidade de se trabalhar outras estratégias que ajudem os estudantes a superar o receio de errar em público e a dificuldade, apresentada por alguns, de elaborar respostas dissertativas, aspectos que podem ser trabalhados em futuras intervenções pedagógicas. Em resumo, o jogo "Passa ou Repassa" se mostra uma estratégia viável e eficaz para promover a aprendizagem e o engajamento dos estudantes, e pode ser uma ferramenta útil para os professores em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo; engajamento; protagonismo;

REFERÊNCIAS

ANDRADE, F. C. de; FREITAS, W. C. de; TRIANI, F. da S. O uso do game show Passa ou Repassa como metodologia ativa para o fomento do lúdico: um relato de experiência. **Revista Valore,** v. 4, p. 107–118, 2021. Disponível em: https://doi.org/10.22408/reva402019690107-118. Acesso em: 20 fev. 2026.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais:** ciências naturais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BEVILACQUA, G. D.; SILVA, C. R**.** O ensino de Ciências na 5ª série através da experimentação. **Ciênc. cogn.**, Rio de Janeiro , v. 10, p. 84-92, mar. 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-

5821200700010000 9&lng=pt&nrm=iso. acessos em. Acesso em: 20 fev. 2026.

BORGES, R. de M. Jogos lúdicos no ensino de filosofia e artes no ensino médio: uma experiência do Passa ou Repassa em sala de aula. **Revista Filosofia Capital,** v. 18, n. 24, p. 76–91, 2022. Disponível em: https://filosofiacapital.org/index.php/filosofiacapital/article/view/471. Acesso em: 22 fev. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Ciências Naturais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

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

DA SILVA, A. A. et al. Metodologias ativas na educação: desafios e possibilidades para uma aprendizagem significativa no ensino médio. **Revista de Geopolítica**, v. 16, n. 5, p. e744, 2025. Disponível em: https://revistageo.com.br/revista/article/view/744. Acesso em: 18 fev. 2026.

FREIRE, P**. Pedagogia da autonomia.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar:** estudos e proposições. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 37–76.

NASCIMENTO, M. P. et al. Jogos lúdicos como ferramenta didática para o ensino de genética e biologia molecular. **Renefara,** v. 7, n. 7, p. 250–271, 2015.

RUIZ, J. J. R.; SANCHEZ, A. D. V.; FIGUEREDO, O. R. B. Impacto da gamificação no engajamento escolar: uma revisão sistemática. **Frontiers in Education,** v. 9, 2024. DOI: https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926.

SERAFIM, M. C. A falácia da dicotomia teoria-prática. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 7, 2001.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.