

“QUE BICHO SOU EU?”: UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DA ZOOLOGIA DOS VERTEBRADOS

Pedro Augusto do Nascimento Borges ¹

Polyane Maria da Silva ²

Ricardo Ferreira das Neves ³

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência de um Jogo Didático “Que bicho sou eu?” sobre a Zoologia dos Vertebrados em uma turma de 8º ano de uma escola municipal no interior de Pernambuco. O estudo da Zoologia abrange a descrição morfológica, fisiológica e ecológica, e a diversidade da vida animal. Ao se tratar dos vertebrados, especificamente, é possível visualizar distintos grupos, divididos conforme suas características e hábitos de vida. Entretanto, essa temática tão importante muitas vezes, é abordada apenas por meio de livros didáticos e aulas expositivas-dialogadas, o que dificulta o entendimento dos processos biológicos necessários para compreensão do conteúdo em sala de aula. Sendo assim, é importante oportunizar metodologias diferenciadas que promovam a ressignificação de conceitos e novas perspectivas na construção do conhecimento científico. Nessa perspectiva, a utilização de jogos didáticos colabora no processo de ensino-aprendizagem, pois eles atuam estimulando o senso crítico do estudante, permitindo uma melhor compreensão sobre os conteúdos zoológicos abordados em sala de aula. O Jogo Didático “Que bicho sou eu?”, cuja dinâmica ocorre por meio de cartas, em que o sujeito pode aprender com ludicidade, colocando em sua “testa” uma gravura de alguma espécie, o participante deve tentar adivinhar qual o animal está presente na carta, de acordo com a dica que receberá a cada rodada. As dicas serão formadas de informações sobre os animais como formas de alimentação, hábitos de vida, taxonomia para que o aluno conheça mais sobre cada espécie. Sendo assim, entende-se que o jogo didático potencializa a construção do conhecimento e desperta uma curiosidade científica sobre o objeto de estudo, já que após a utilização do recurso, os estudantes se mostraram mais interessados e desenvolveram um novo olhar sobre esses animais, desmistificando algumas questões trazidas sobre sua alimentação e comportamento.

Palavras-chave: Recurso didático; Biodiversidade; Ecologia; Ensino.

INTRODUÇÃO

A Zoologia é uma área da ciência que estuda o grupo dos animais, sejam eles espécies vivas ou extintas. Esse estudo tem enfoque em diversos aspectos, como a

¹ Graduado do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, Centro Acadêmico da Vitória - CAV, pedroaugust277@gmail.com;

² Graduado pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, Centro Acadêmico da Vitória - CAV, polyane.maria@ufpe.br;

³ Professor Doutor do Curso de Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, Centro Acadêmico da Vitória - CAV, ricardo.fneves2@ufpe.br;



composição dos organismos, a fisiologia dos seres, os fatores que distinguem gêneros e espécies, reprodução e hábitos de comportamento, alimentação e de vida, além da relação com o meio em que vivem e a distribuição das populações em diferentes regiões pelo mundo (Moreira, 2015).

A valorização desta temática dentro de sala de aula tem grande relevância para o processo de ensino e aprendizagem, pois a zoologia e a biologia, de forma geral, possui um papel fundamental no contexto educacional que expandir o campo de visão dos indivíduos, já que essa área do conhecimento marca presença no cotidiano do alunado, assim como seus avanços e inovações nos meios de comunicação (Azevedo et al; 2018).

Dessa forma, o conhecimento de conceitos biológicos pode proporcionar o desenvolvimento de habilidades em relação à investigação científica, contribuindo com a tomada de decisões, capacidade de interpretação e solução de problemas tornando o estudante um ser mais crítico (Louis, 2023). A partir disso, é evidente a importância da disciplina e dos seus conteúdos científicos para o contexto social, visto que assuntos como a educação ambiental tem a capacidade de estimular a conscientização do indivíduo acerca dos problemas ambientais que assolam o mundo como poluição, desmatamento, fenômenos climáticos e outros, através do incentivo de ideias e pensamentos sobre formas de combatê-los através de práticas de conservação e preservação das espécies e os ecossistemas globais (Ferreira et al, 2019).

Na natureza, as espécies de animais podem ser classificadas em vertebrados e invertebrados, dentro do grupo dos vertebrados existem conjuntos mais específicos que agrupam seres com base na sua morfologia, anatomia, ecologia e entre outras características científicas, esses grupos são: aves, mamíferos, répteis, anfíbios e peixes (Amabis; Martho, 2016). A importância dos estudos desses diferentes grupos se conecta com a valorização da biodiversidade, diversidade biológica dos seres vivos do mundo, visto que as questões ambientais estão, constantemente, sendo enfatizadas na área da educação, pois a necessidade de preservação se mostra cada vez mais urgente e compreender os conceitos científicos que dialogam com as questões sociais, é essencial para criar cidadãos mais críticos e envolvidos socialmente (Motokane, 2010).

Nessa perspectiva, a biodiversidade mostra-se de grande abrangência ao relacionar diversos conceitos e questões ambientais em uma mesma temática. O objetivo central da aprendizagem desse conteúdo é estabelecer uma compreensão acerca dos níveis de diversidade da vida e a sua importância para o meio ambiente, além de



desenvolver uma visão mais ampla acerca dos problemas que a natureza enfrenta, como o crescente número de extinção de espécies em todos os ecossistemas (Baptista; Rego, 2021).

Dessa forma, o professor como agente mediador do conhecimento tem como dever desenvolver novas metodologias de ensino que consigam impactar positivamente a aprendizagem do alunado e desenvolver habilidades que irão agregar na formação acadêmica e social dos estudantes. Um exemplo dessas metodologias são os recursos didáticos, materiais utilizados pelos professores com finalidade pedagógica para facilitar o trabalho docente ao desenvolver algum conteúdo em sala de aula (Libâneo, 2013). Ainda segundo o autor esses instrumentos auxiliam o professor a tornar o processo de ensino mais concreto, dinâmico e significativo para o aluno, visto que consegue cativá-los e estabelecer um interesse pelo conhecimento científico devido a sua forma lúdica.

Sabe-se que a atividade docente no ambiente escolar é árdua, visto que as redes de ensino carecem de recursos didáticos que possam auxiliar no processo de aprendizagem, além da falta de interesse e motivação dos estudantes para o saber pedagógico. Além, do questionamento constante em relação a postura do professor em sala de aula, já que muitos acreditam que o educador seja um mero transmissor de informações tradicionais mediante um livro ou quadro seguinte o modelo mais tradicional de aula, quando na verdade o docente deve adotar uma postura problematizadora, desenvolvendo temáticas relevantes para sociedade e contextualizando o conhecimento científico com a realidade do aluno (Oliveira, 2014).

Portanto, o professor deve refletir e definir quais recursos didáticos podem utilizar em sala de aula, garantindo que estejam adequados ao conteúdo, ao nível de ensino e às características específicas da sala de aula, para que assim haja uma maior absorção do conhecimento, permitindo conexões com o conteúdo e possibilitando interações entre os alunos e com o professor (Marín, 2017). Nessa perspectiva, a pesquisa apresentada tem como o objetivo relatar a experiência de aplicação de um jogo didático sobre os grupos dos vertebrados e como esse recurso impactou no processo de aprendizagem dos alunos do 8º ano de uma escola municipal no interior de Pernambuco.



METODOLOGIA

Este trabalho apresenta uma abordagem descritiva, do tipo relato de experiência, resultante da vivência da aplicação de um jogo didático sobre o grupo dos vertebrados. O desenvolvimento do projeto ocorreu em uma instituição de ensino da rede pública da cidade de Vitória de Santo Antão, no interior de Pernambuco, a turma selecionada para a aplicação do jogo didático foi o 8º ano do ensino fundamental no turno matutino com intuito de testar seus conhecimentos acerca dos grupos dos animais vertebrados da natureza assim como seus hábitos de vida e nichos ecológicos.

O jogo trabalhado foi chamado de “Que bicho sou eu?”, que discute acerca de informações como características e hábitos de vida dos diferentes representantes dos vertebrados da Ciências e Biologia com finalidade de trazer uma abordagem convidativa e motivadora do conhecimento científico, além de estimular a valorização da biodiversidade global. O jogo é composto por 12 cartas de papel cartão com imagens de animais dos grupos dos vertebrados (aves, mamíferos, répteis, anfíbios e peixes). A jogabilidade consiste de forma similar ao jogo popular “Quem sou eu?” onde participante deve escolher uma carta e colocar na sua “testa” com o propósito de adivinhar qual a espécie está presente na carta escolhida, entretanto ao invés de fazer perguntas para tentar acertá-la, o professor irá fornecer 5 dicas com informações científicas sobre a espécie, essas informações consistem com base na sua morfologia, anatomia, comportamento, taxonomia, dieta, curiosidades e entre outras.

Ao revelar uma dica a cada rodada, o professor deverá fazer comentários sobre as informações ditas, estabelecendo conexões com o conteúdo e contextualizando com a realidade do alunado a fim de aproximá-los da temática. Dessa forma, o docente abre espaço para o compartilhamento de ideias e discussões sobre os animais representantes de cada grupo, além de explorar e trabalhar a temática da diversidade biológica de forma lúdica na sala de aula, possibilitando comparações com a biodiversidade brasileira. Sendo assim, a descrição envolve a aplicação do jogo na sala de aula assim como os impactos que o material didático trouxe para o processo de ensino e aprendizagem na sala de aula a respeito dos vertebrados.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Sendo assim, para a execução do jogo “Que bicho sou eu?”, a sala foi separada em duas equipes A e B a fim de facilitar a organização da sala e garantir que todos participassem da dinâmica. Em seguida, o professor comunicou aos estudantes as regras do jogo, primeiramente, um dos jogadores de cada equipe escolheram alguma das cartas do jogo para colocar sob o rosto e sem vê-la, tentar adivinhar o animal presente na carta com base nas dicas fornecidas pelo professor durante o jogo, além de responder no final da rodada qual grupo dos vertebrados o animal pertence (aves, mamíferos, répteis, anfíbios e peixes), o vencedor da rodada foi o jogador que acertou mais rápido e assim garantiu um ponto para sua equipe.

A cada rodada um aluno novo de cada grupo foi sorteado para representá-lo, assim a participação de todos os estudantes contribuiu para o desenvolvimento da atividade, Magnussen et. al (2014) afirma que a participação ativa dos estudantes em jogos didáticos pode fortalecer a prática de investigação científica e a construção de conhecimento em educação científica.

Ao início do jogo, os estudantes estavam mais retraídos e com dúvidas em relação aos grupos dos vertebrados, entretanto durante a dinâmica o professor foi conduzindo de forma didática e contextualizada, fornecendo informações científicas pertinentes a respeito das espécies com exemplos mais próximos da realidade dos estudantes, o que possibilitou uma facilidade maior na compreensão do conteúdo. Fialho (2008) afirma que jogos educativos com fins pedagógicos são de grande importância para o processo de ensino-aprendizagem pois promovem a construção do saber de forma lúdica e efetiva.

Ademais, essa ferramenta didática possibilita o desenvolvimento do senso crítico dos estudantes diante a situações decisivas, além de habilidades humanas, como raciocínio lógico, interação social, cooperatividade e coletivismo (Antunes, 2012). Após várias rodadas, os estudantes ficaram mais animados e competitivos com a dinâmica, desenvolvendo uma curiosidade científica para as espécies de animais que não conheciam ou que nunca tiveram contato, ao final do jogo, o time vencedor foi aquele que conquistou a maior pontuação, ou seja aquele que acertou mais animais e seus respectivos grupos.



Vale salientar que as dicas fornecidas pelo professor irão abordar informações científicas relevantes sobre cada espécie como suas características morfológicas, importância ecológica, hábitos de vida, comportamento, alimentação, habitat natural, reprodução, curiosidades e entre outras que auxiliem os estudantes a identificá-las corretamente. Dessa forma, os alunos se aprofundam sobre a biodiversidade global e local através de comparações entre ambas, e também acerca da importância de cada espécie para o meio ambiente com seus papéis e nichos ecológicos bem definidos. Além de desenvolver uma visão mais ampla acerca dos problemas ambientais que afligem o mundo moderno como o constante aumento do número de espécies em extinção nos ecossistemas (Baptista; Rego, 2021).

A abordagem desses conteúdos no ensino básico é essencial para a valorização da temática de forma geral e para facilitar esse processo o docente pode desenvolver meios que fomentem o despertar da atenção e o interesse do alunado, através de um material mais convidativo possibilitando uma identificação com o que está sendo estudado (Lopes, 2019). Dessa maneira, é perceptível como a utilização de jogos didáticos colabora para o processo de aprendizagem do alunado agregando não apenas na formação acadêmica dos estudantes, mas também na formação social, visto que o conteúdo possui uma carga problematizadora que permite reflexões acerca do mundo ao nosso redor e o futuro das próximas gerações. Além de fornecer aos professores um novo olhar para o ensino, incentivando-os a ousar e criar novas metodologias que estimulem a criatividade e o lúdico no planejamento de suas aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse sentido, através da experiência da aplicação de um jogo didático no ambiente escolar, é notável que os professores necessitam de alternativas eficientes e dinâmicas para a abordagem dos conteúdos pedagógicos em sala de aula; a utilização de recursos didáticos como jogos educativos facilitam e potencializam o processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica e motivadora. Sendo capazes de transformar uma aula tradicional em um momento mais interativo e divertido que consegue cativar o interesse dos alunos pelo conteúdo trabalhado em sala, além de despertar a curiosidade científica com questões ambientais e sociais que impactam o mundo.



Sendo assim, através do “Que bicho sou eu?” foi possível trabalhar os diferentes grupos dos vertebrados, apresentando informações sobre as espécies como características morfológicas e hábitos de vida, explorando a biodiversidade e também fazendo comparações com espécies brasileiras a fim de aproximar o alunado com a realidade, desse modo, as reflexões sobre os problemas ambientais que podem ser feitas são resultado do estímulo do senso crítico norteado através de uma prática pedagógica eficiente e conscientizadora.

REFERÊNCIAS

- AMABIS, J. M.; MARTHO, G. R. **Biologia dos organismos**. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2016.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2012
- AZEVEDO, H. J. C. C. de; RAMOS, F. C. N.; RIBEIRO, S. A. C.; RAMOS, G. L. A **Zoologia Cultural como abordagem em potencial para a Educação Básica**. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, n. 40, 2018.
- BAPTISTA, T. da C. *et al.* A biodiversidade no ensino de ciências: uma análise de trabalhos apresentados nos ENPECs. **Anais do XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/75965>. Acesso em: 05 set. 2023.
- FIALHO, N, N. **Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino**. 2008. www.moodle.ufba.br/file.php/8823/moddata/.../jogos_didaticos.pdf, Acesso em: 12 set. 2025.
- JÚNIOR, A. J. V; TRAJANO, V. da S. Pesquisas em ensino de zoologia: um estado do conhecimento sobre as tendências e perspectivas da área. **Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio**, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 97–119, 2023. DOI: <https://doi.org/10.46667/renbio.v16i1.907>.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- LOPES, L. C. **O uso de recursos didáticos na motivação da aprendizagem em ciências**. 2019. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Licenciatura em Ciências Naturais, Universidade de Brasília, Planaltina, 2019.
- LOUIS, D. Projeto de Zoologia – Ciência da Natureza. **Revista OWL (OWL Journal) – Revista Interdisciplinar de Ensino e Educação**, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 555–564, dez. 2023. DOI: 10.5281/zenodo.10407955.
- MAGNUSSEN, R.; HANSEN, C. T.; PLANKE, T.; SHERSON, J. **Games as a platform for student participation in authentic scientific research**. *Electronic*



Journal of e-Learning, v. 12, n. 3, p. 258-268, 2014. Disponível em:
<https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/1697>. Acesso em: 29 set.
2025.

MARÍN, Y. A. O. *et al.* O ensino da biodiversidade: tendências e desafios nas experiências pedagógicas. **Góndola, enseñanza y aprendizaje de las Ciencias**, v. 12, n. 2, p. 173-185, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.14483/23464712.11599>.

MOREIRA, C. **Zoologia. Revista de Ciência Elementar**, v. 3, n. 4, dez. 2015.
DOI:10.24927/rce2015.207.

MOTOKANE, M. T; KAWASAKI, C. S; OLIVEIRA, L.B. Por que a biodiversidade pode ser um tema para o ensino de ciências. **Olhares sobre os diferentes contextos da biodiversidade: pesquisa, divulgação e educação**. São Paulo: GEENF/FEUSP/INCTTOX, p. 30-60, 2010.

