



JOGO REINO EM CARTAS: uma proposta lúdica para o ensino de Taxonomia

VALETE, Yan Santos¹
SOUZA, Lorraine Santos de²
SANTOS, Karen Júlia Macedo dos³
SILVA, Iasmim Ribeiro⁴
BRASIL, Therezinha Vasconcelos Santos⁵
DIAS, Viviane Borges⁶

RESUMO: A Taxonomia é indispensável para a compreensão da biodiversidade e das relações evolutivas entre os seres vivos, entretanto seu ensino ainda apresenta desafios relacionados à abstração dos conteúdos e à limitação de recursos didáticos nas escolas. Nesse contexto, as estratégias didáticas lúdicas configuram-se como alternativas relevantes. Assim, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de desenvolvimento e aplicação de um jogo didático de Taxonomia, denominado “*Jogo Reino em Cartas*”, no âmbito do PIBID. Trata-se de um relato de experiência desenvolvido no subprojeto de Biologia do PIBID, vinculado à Universidade Estadual de Santa Cruz. O jogo foi produzido na plataforma Canva e aplicado com estudantes do 2º ano do Ensino Médio, de uma escola pública do sul da Bahia. Durante a aplicação do jogo, observamos maior interação e participação dos estudantes nas atividades propostas. Analisamos que os alunos mobilizaram conhecimentos prévios e estabeleceram relações entre os níveis taxonômicos, utilizando estratégias colaborativas para resolver os desafios apresentados. Verificamos que a abordagem lúdica contribuiu para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso, além de favorecer a compreensão de conceitos e características relacionadas à classificação dos seres vivos. Os resultados indicam que o “*Jogo Reino em Cartas*” constitui um recurso pedagógico eficaz para o ensino de Taxonomia. A experiência demonstrou o potencial dos jogos didáticos no contexto do PIBID, tanto para a aprendizagem dos estudantes quanto para a formação inicial docente.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Biologia; Metodologia lúdica; classificação biológica.

¹Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, Universidade Estadual de Santa Cruz, *Campus* Soane Nazaré de Andrade, Ilhéus/BA. yvsaute.lbi@uesc.br.

² Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas, bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, Universidade Estadual de Santa Cruz, *Campus* Soane Nazaré de Andrade, Ilhéus/BA. lssouza.lbi@uesc.br.

³Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas, bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, Universidade Estadual de Santa Cruz, *Campus* Soane Nazaré de Andrade, Ilhéus/BA. kjmsantos.lbi@uesc.br.

⁴Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas, bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, Universidade Estadual de Santa Cruz, *Campus* Soane Nazaré de Andrade, Ilhéus/BA. irsilva.lbi@uesc.br.

⁵Professora Dr^a e membro da Rede Estadual de Ensino do Estado da Bahia, Supervisora do Subprojeto de Biologia Pibid tekavasconcelos74@gmail.com.

⁶Professora Titular do Departamento de Ciências Biológicas, da Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC, *Campus* Soane Nazaré de Andrade, Ilhéus/BA. Coordenadora do Subprojeto de Biologia Pibid vbdias@uesc.br.



1 INTRODUÇÃO

A Taxonomia configura-se como uma área da Biologia responsável pela organização e classificação dos seres vivos, sendo relevante para a compreensão da biodiversidade e das relações evolutivas existentes entre os organismos. No entanto, assim como ocorre em outros campos das Ciências, o ensino de Zoologia enfrenta diversos desafios no contexto escolar, tais como a escassez de recursos didáticos, a ausência de laboratórios adequados, a limitação de materiais diversificados que possibilitem a visualização das estruturas dos organismos pertencentes aos diferentes filós, além do reduzido tempo disponível para o planejamento das aulas (Santos; Terán, 2013).

Nesse sentido, Silva, Silveira e Hartman (2023) identificaram seis problemas recorrentes no ensino de Biologia e Ciências, dentre os quais se destacam a carga excessiva de trabalho docente, os baixos salários, a desmotivação profissional, a predominância de metodologias tradicionais, a escassez de materiais didáticos e a insuficiência de oportunidades de formação continuada. Nesse conjunto de problemas, o uso de metodologias tradicionais pode restringir a contextualização dos conteúdos biológicos, afastando-os da realidade dos estudantes e tornando o aprendizado menos eloquente.

Diante dessas dificuldades, torna-se necessário buscar estratégias pedagógicas alternativas que favoreçam a aprendizagem e aproximem os estudantes dos conteúdos e conceitos científicos. Nesse contexto, os jogos educativos configuram-se como uma possibilidade didática relevante, uma vez que podem ser utilizados em diferentes níveis e modalidades de ensino, contribuindo para o desenvolvimento do interesse, da participação e da aprendizagem (Kishimoto, 2010; Oliveira *et al.*, 2020).

Além disso, o uso de recursos didáticos diversificados, como modelos tridimensionais, tecnologias digitais interativas, jogos educativos e coleções biológicas, a exemplo de herbários e insetários, tem se mostrado eficaz para estimular a curiosidade, o engajamento e a construção do conhecimento científico pelos alunos (Sampaio *et al.*, 2020).

2 METODOLOGIA





O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, modalidade de produção científica que se fundamenta na descrição e na análise reflexiva de vivências acadêmicas e pedagógicas, articulando os pilares do ensino, da pesquisa e da extensão. Ademais, esse estudo exige embasamento teórico e reflexão crítica acerca das práticas desenvolvidas no ensino, na pesquisa e na extensão, permitindo a análise dos processos formativos envolvidos (Mussi; Flores; Almeida, 2021).

A experiência relatada foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no subprojeto de Biologia vinculado à Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). O jogo didático *Jogo Reino em Cartas* foi implementado junto a estudantes do 2º ano do Ensino Médio de uma escola pública localizada no sul da Bahia, com o objetivo de minimizar as dificuldades apresentadas pelos alunos em relação aos conteúdos de Taxonomia. A atividade foi planejada como uma estratégia pedagógica lúdica, visando tornar o processo de ensino e aprendizagem dinâmicos e prazerosos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo didático Jogo Reino em Cartas foi elaborado por meio da plataforma Canva, constituindo-se como um jogo de cartas educativas. Para sua construção, foram selecionados 16 representantes entre espécies animais e vegetais, a saber: Tucano (*Ramphastos toco*), arara-azul (*Anodorhynchus hyacinthinus*), pinguim-de-Magalhães (*Spheniscus magellanicus*), tamanduá-bandeira (*Myrmecophaga tridactyla*), bicho-preguiça (*Bradypus variegatus*), lobo-guará (*Chrysocyon brachyurus*), caramujo-africano (*Achatina fulica*), jaguatirica (*Leopardus pardalis*), baleia-jubarte (*Megaptera novaeangliae*), mico-leão-dourado (*Leontopithecus rosalia*), pau-brasil (*Paubrasilia echinata*), cacau (*Theobroma cacao*), graviola (*Annona muricata*), cupuaçu (*Theobroma grandiflorum*), goiaba (*Psidium guajava*) e jaca (*Artocarpus heterophyllus*).

Para cada representante, foi confeccionado um conjunto de cartas correspondente aos diferentes níveis taxonômicos (Reino, Filo, Classe, Ordem, Família, Gênero e Espécie), contemplando as categorias de classificação biológica. As cartas produzidas encontram-se registradas na Figura 01.



Figura 01. Cartas do *jogo reino em cartas*.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

A turma foi organizada em dois grupos (Figura 02), e as cartas permaneceram dispostas sobre a mesa. A dinâmica do jogo consistia em rodadas, nas quais cada grupo indicava um estudante para tentar realizar a classificação taxonômica de um dos representantes do jogo. Inicialmente, não houve intervenção dos bolsistas, permitindo que os alunos explorassem os conhecimentos prévios e buscassem semelhanças entre os termos apresentados nas cartas, a fim de identificar a classificação considerada correta.

Figura 02. Aplicação do “*Jogo Reino em Cartas*”



Fonte: Arquivo dos autores, 2025.

Quando a classificação não era concluída de forma adequada, os bolsistas realizavam a mediação pedagógica, analisando quais níveis taxonômicos estavam corretos e retirando as cartas equivocadas. Dessa forma, na rodada seguinte, outro integrante do grupo poderia dar continuidade à classificação iniciada anteriormente ou optar por selecionar um novo representante para realizar a taxonomia. O grupo



que conseguisse completar corretamente as classificações propostas era considerado vencedor da atividade.

Ao final da aplicação do jogo, foi realizada uma discussão coletiva com os estudantes, na qual se estabeleceu uma analogia entre a dificuldade encontrada durante a atividade e o trabalho desenvolvido por cientistas taxonomistas. Destacou-se que a classificação dos seres vivos é um processo complexo, que exige observação criteriosa, comparação de características, análise de evidências e constante revisão à luz de conhecimentos científicos. Essa reflexão é relevante, pois permitiu aos alunos compreenderem que os desafios enfrentados no jogo refletem, em menor escala, a complexidade do trabalho científico real, reforçando a importância da Taxonomia para a classificação, organização, e compreensão da biodiversidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com a aplicação do “*Jogo Reino em Cartas*” evidenciou que a utilização de recursos lúdicos contribui de forma eloquente para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos de Taxonomia. A proposta alcançou o objetivo de minimizar as dificuldades apresentadas pelos estudantes em relação à classificação biológica, ao possibilitar uma abordagem mais dinâmica, interativa e contextualizada dos conceitos trabalhados em sala de aula.

Além disso, durante a atividade, observamos que os alunos passaram a mobilizar conhecimentos prévios, estabelecer relações entre os níveis taxonômicos e refletir sobre os critérios utilizados para classificar os seres vivos, aproximando-se do modo de pensar científico. A vivência permitiu, ainda, tornar o aprendizado mais prazeroso, favorecendo a interação, e a participação ativa dos estudantes ao longo da atividade desenvolvida.

Reconhecemos, portanto, o jogo didático como um recurso pedagógico eficaz no contexto do PIBID, contribuindo tanto para a aprendizagem dos alunos da Educação Básica quanto para a formação inicial dos licenciandos envolvidos. A experiência reforça a relevância da adoção de recursos didáticos diferenciados no ensino de Biologia e aponta o potencial de atividades lúdicas como ferramentas complementares para o ensino de conteúdos complexos, como a Taxonomia.





5 AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio financeiro, por meio do PIBID.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <https://legado.moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=497687&forceview=1>. Acesso em: 9 jan. 2026.

MUSSI, Ricardo Fraklin de Freitas; FLORES, Fabio Fernandes; ALMEIDA, Cláudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60–77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 05 jan. 2026.

OLIVEIRA, E. B.; SAMPAIO, B. S.; BORGES, A. F. G.; SANTOS, F. N. Plantas medicinais como alternativa para o estudo de taxonomia e funções orgânicas no Ensino Médio. 2020. Artigo (Periódico) – **Kiri-kerê: Pesquisa em Ensino**. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/download/30333/22666/102041>. Acesso em: 10 jan. 2026.

SAMPAIO, B. S.; OLIVEIRA, E. B.; BORGES, A. F. G.; SANTOS, F. N. Plantas medicinais como alternativa para o estudo de taxonomia e funções orgânicas no Ensino Médio. 2020. Artigo (Periódico) – **Kiri-kerê: Pesquisa em Ensino**. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/download/30333/22666/102041>. Acesso em: 11 jan. 2026.

SANTOS, SAULO CÉZAR SEIFFERT; TERÁN AUGUSTO FACHÍN. Condições de ensino em zoologia no nível fundamental: o caso das escolas municipais de Manaus-AM. Rev. ARETÉ, Manaus v. 6 n. 10 p.01-18. 2013. **Revista Amazônica de Ensino de Ciências**. Disponível em: https://cf3f4bd520.clvaw-cdnwnd.com/2c0ba43fff416133889ea9055cb6f97a/200000840-9e03a9efd5/2013_Condi%C3%A7%C3%B5es%20de%20ensino%20em%20zoologia%20no%20n%C3%ADvel%20fundamental.PDF. Acesso em 09 jan. 2026.

SILVA, da Silva Arinete; SILVEIRA, José Marcio; HARTHMAN, de Carvalho Vanessa. Prática docente: os desafios do ensino de ciências e biologia. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, [S. l.], v. 10, n. 25, p. 119–132, 2023. DOI: [10.55028/pdres.v10i25.15637](https://doi.org/10.55028/pdres.v10i25.15637). Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/15637>. Acesso em: 8 jan. 2026.