

## **Aprender Brincando:** o Jogo Quem Sou Eu? como Estratégia de Ensino no 3º Ano do Ensino Médio

GONÇALVES, Suéllen do Nascimento<sup>1</sup>  
SOLIDERA, Wermiton Tiago Santos<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo apresenta o jogo didático “*Quem Sou Eu?*” como uma proposta de metodologia ativa aplicada ao ensino de Biologia no 3º ano do Ensino Médio. A atividade tem como objetivo promover a aprendizagem de forma lúdica e interativa, estimulando a curiosidade, a observação e a participação dos alunos durante o processo de construção do conhecimento científico. A proposta parte do princípio de que o brincar pode ser um instrumento pedagógico eficaz para tornar o aprendizado mais prazeroso e significativo. O jogo foi elaborado e aplicado em turmas do 3º ano, utilizando cartas com pistas e perguntas relacionadas a conteúdos de Ciências, como animais, plantas e elementos do meio ambiente. Durante a execução, os alunos participaram em grupos, discutindo as respostas e relacionando as pistas ao conteúdo estudado. Observou-se grande envolvimento dos estudantes, aumento da interação e melhoria na compreensão dos conceitos apresentados. A análise das atividades mostrou que o jogo contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e comunicativas, além de favorecer o trabalho em equipe e o raciocínio lógico. Os resultados indicam que o uso de jogos didáticos como ferramenta metodológica amplia o interesse dos alunos e reforça a importância das metodologias ativas no ensino de Ciências. Assim, o jogo “*Quem Sou Eu?*” demonstra ser uma estratégia eficaz para unir ludicidade e aprendizagem, promovendo uma educação mais dinâmica, participativa e significativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** aprendizagem significativa; ensino de Ciências; ensino fundamental; jogos didáticos; metodologia ativa.

### **1 INTRODUÇÃO**

O ensino de Biologia no Ensino Médio tem como um de seus principais desafios despertar o interesse e a curiosidade dos alunos para a compreensão dos fenômenos naturais. Nesse contexto, o uso de metodologias ativas tem se mostrado uma estratégia eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais participativo, dinâmico e significativo.

<sup>1</sup>Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, Campus Colorado do Oeste, [suellendonascimento@ig.com.br](mailto:suellendonascimento@ig.com.br)

<sup>2</sup>Mestre em Ensino de Ciências da Natureza, professor da SEDUC, Supervisor, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, IFRO, Campus Colorado do Oeste, [wermitonsolidera@gmail.com](mailto:wermitonsolidera@gmail.com)  
Mestra em Ciências, coordenadora de área, bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, IFRO, Campus Colorado do Oeste, [miriam.orloski@ifro.edu.br](mailto:miriam.orloski@ifro.edu.br).



Entre essas metodologias, destaca-se o uso de jogos didáticos, que unem o aspecto lúdico ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, possibilitando ao estudante aprender de forma prazerosa e contextualizada. O jogo didático “Quem Sou Eu?” Foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar no ensino de Biologia por meio da interação e da resolução de desafios, estimulando a observação, o raciocínio lógico e a construção coletiva do conhecimento.

A proposta busca promover a aprendizagem por meio do brincar, aproximando o conteúdo científico da realidade dos alunos e favorecendo a fixação dos conceitos abordados em sala de aula. Dessa forma, este estudo tem como objetivo apresentar e analisar a aplicação do jogo “Quem Sou Eu?” como estratégia metodológica no ensino de Ciências com alunos do 3º ano do Ensino Médio, destacando suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem, o desenvolvimento da autonomia e o protagonismo dos estudantes em sala de aula.

## **2 METODOLOGIA**

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa e descritiva, desenvolvida no contexto escolar com alunos do 3º ano do Ensino Médio. A investigação teve como foco a utilização de metodologias ativas no ensino de Biologia, por meio da aplicação do jogo didático “Quem Sou Eu?” como ferramenta de apoio ao processo de ensino-aprendizagem. O jogo foi elaborado pela acadêmica participante do projeto, contendo cartas com pistas e respostas relacionadas a conteúdos de Ciências, como animais, plantas e elementos do meio ambiente. A aplicação ocorreu em sala de aula, em grupos de quatro a cinco alunos, que precisavam identificar o ser ou objeto descrito nas cartas a partir das informações fornecidas. Durante a execução da atividade, foram realizadas observações diretas sobre o envolvimento, a participação e a interação dos estudantes, registradas em diário de campo. A análise dos dados foi feita de forma interpretativa, considerando aspectos como o engajamento dos alunos, a contribuição do jogo para a compreensão dos conteúdos e o potencial da metodologia lúdica como instrumento pedagógico. engajamento, compreensão dos conteúdos e contribuições da atividade para o processo de ensino-aprendizagem.



### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo didático “Quem Sou Eu?” no ensino de Biologia com alunos do 3º ano do Ensino Médio possibilitou resultados expressivos no campo da aprendizagem e da formação docente. Durante as atividades, observou-se o envolvimento ativo dos estudantes, que participaram de maneira colaborativa e demonstraram entusiasmo em relacionar as pistas do jogo aos conteúdos trabalhados. Essa participação ativa reflete os princípios das metodologias ativas, que, segundo Moran (2015), colocam o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, estimulando a autonomia, a interação e o pensamento crítico.

No decorrer das práticas, percebeu-se que o uso do jogo favoreceu a compreensão de conceitos científicos de forma lúdica e contextualizada, permitindo que os alunos relacionassem os conhecimentos escolares com situações do cotidiano. Essa observação dialoga com Piaget (1976), que afirma que o aprendizado se torna mais significativo quando o aluno é estimulado a construir o conhecimento a partir da ação e da experiência. Além disso, a ludicidade presente no jogo promoveu um ambiente de aprendizado prazeroso, reduzindo a ansiedade e fortalecendo o interesse dos alunos pelos conteúdos científicos, conforme apontam Kishimoto (2011) e Huizinga (2010) ao destacarem o papel do jogo como mediador cultural e pedagógico.

Para os acadêmicos envolvidos no projeto de formação docente, a experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências pedagógicas, como planejamento, observação e adaptação das estratégias de ensino, reforçando a importância da prática reflexiva no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Schön (1992), o professor reflexivo é aquele que aprende com sua prática, avaliando e aprimorando continuamente suas ações pedagógicas. Dessa forma, os resultados obtidos indicam que a utilização do jogo “Quem Sou Eu?” no contexto da formação docente proporciona benefícios tanto para os alunos da educação básica, ao favorecer a aprendizagem ativa e significativa, quanto para os futuros professores, ao consolidar saberes teóricos e práticos essenciais à sua formação profissional.



Figura 1: Jogo *Quem sou eu?*





Fonte: Taborda, 2025.

Figura 2: Explicação sobre as regras do jogo.



Fonte: Taborda, 2025.

Figura 3: Iniciação do jogo e interação com os colegas.



Fonte: Taborda, 2025.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados alcançados com a aplicação do jogo didático “Quem Sou Eu?” evidenciam o potencial das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando associadas a práticas lúdicas que despertam a curiosidade e o envolvimento dos alunos. O uso do jogo demonstrou ser uma ferramenta pedagógica eficaz para o ensino de Ciências no 3º ano do Ensino Médio, pois possibilitou a participação ativa dos estudantes, a troca de saberes e a construção coletiva do conhecimento.

A proposta atendeu ao objetivo principal de tornar o aprendizado mais significativo, promovendo uma aproximação entre o conteúdo científico e o cotidiano dos alunos. Durante o desenvolvimento das atividades, observou-se que a ludicidade contribui para o fortalecimento da atenção, da memória e do raciocínio lógico, além de favorecer a socialização e o trabalho em equipe.

Ao se envolverem nas dinâmicas do jogo, os alunos desenvolveram autonomia, senso de cooperação e a capacidade de resolver problemas de maneira criativa. Essa experiência reforça o papel do professor como mediador do processo educativo, capaz de criar ambientes de aprendizagem motivadores e colaborativos, nos quais o estudante se torna protagonista de sua própria formação, conforme defendem Moran



(2015) e Zabala (1998). Do ponto de vista da formação docente, a aplicação do jogo representou um importante espaço de aprendizagem prática para os acadêmicos envolvidos.

O processo de planejamento, elaboração e aplicação do material permitiu o desenvolvimento de competências relacionadas à observação, à reflexão e à adequação das estratégias pedagógicas às necessidades dos alunos. Assim, os futuros professores puderam vivenciar, de forma concreta, os desafios e as possibilidades do uso das metodologias ativas em sala de aula, alinhando teoria e prática e compreendendo a importância da inovação no contexto educacional. Em síntese, a experiência vivenciada confirma que o jogo “Quem Sou Eu?” constitui uma alternativa metodológica viável e eficaz, capaz de integrar o ensino de Ciências à ludicidade e à interação social, promovendo um aprendizado mais prazeroso, crítico e participativo.

Os resultados sugerem que a utilização de jogos didáticos no contexto escolar contribui não apenas para a construção de conhecimentos, mas também para a formação integral do estudante, preparando-o para pensar, agir e aprender de forma autônoma. Dessa forma, o estudo reafirma a relevância das metodologias ativas como práticas inovadoras que fortalecem o ensino e a aprendizagem, tornando a educação mais envolvente, significativa e humanizada.

## 5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO) e da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC).



## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

FREIRE, Paulo. **Educação e transformação social**. Instituto Paulo Freire, 2022. Disponível em: <https://www.paulofreire.org/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. José Moran Blog, 2018. Disponível em: <https://www2.eca.usp.br/moran/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas: estratégias para o ensino híbrido e inovador**. Instituto Singularidades, 2020. Disponível em: <https://institutosingularidades.edu.br/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O papel dos jogos e brincadeiras na aprendizagem**. Portal MEC, 2021. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

SANTOS, Fabiana Almeida dos. **Jogos didáticos no ensino de Ciências: aprendendo de forma divertida**. Revista Nova Escola, 2022. Disponível em: <https://novaescola.org.br/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

UNESCO. **A importância da inovação e da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem**. UNESCO Brasil, 2021. Disponível em: <https://pt.unesco.org/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

SEDUC. **Jogos e brincadeiras como metodologia de ensino**. Secretaria de Educação do Estado de Rondônia, 2023. Disponível em: <https://www.seduc.ro.gov.br/>. Acesso em: 3 mar. 2026.