



**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELLO
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

**DESCOMPLICANDO A LINGUAGEM CIENTÍFICA: CONTRIBUIÇÕES DE UM
JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE BIOLOGIA**

CABEDELLO-PB

2025

**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

BIANCA SILVA DE SOUZA

**DESCOMPLICANDO A LINGUAGEM CIENTÍFICA: CONTRIBUIÇÕES DE UM
JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE BIOLOGIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus
Cabedelo, como requisito para conclusão do
Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas.

Orientadora: Christinne Costa Eloy

**CABEDELO
2025**

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

S729d Souza, Bianca Silva de.
Descomplicando a linguagem científica: Contribuições de um jogo didático
no ensino de Biologia / Bianca Silva de Souza – Cabedelo, 2025.
24 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) –
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientadora: Profa. Ma. Christinne Costa Eloy.

1. Jogos didáticos. 2. Proeja. 3. Ensino de biologia. I. Título.

CDU 37.02::794

FOLHA DE APROVAÇÃO
BIANCA SILVA DE SOUZA

DESCOMPLICANDO A LINGUAGEM CIENTÍFICA: CONTRIBUIÇÕES DE UM
JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE BIOLOGIA

APROVADA EM: _____

Cabedelo, 11 de dezembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **CHRISTINNE COSTA ELOY**
Data: 25/05/2026 10:39:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa.Ma. Christinne Costa Eloy

Orientador – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB

Documento assinado digitalmente
 **RONNIE WESLEY SINESIO MOURA**
Data: 23/05/2026 18:34:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.Dr. Ronnie wesley Sinésio Moura

Membro interno – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB

Documento assinado digitalmente
 **RUTH HELENA FIDELIS DE SOUSA OLIVEIRA**
Data: 20/05/2026 13:04:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa.Ma. Ruth Helena Fidelis de Sousa Oliveira

Membro Interno – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB

DEDICATÓRIA

Dedico aos meus pais, pelo apoio constante,
amor incondicional e por sempre acreditarem em mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, em primeiro lugar por me permitir dar continuidade à minha formação, me dando forças e iluminando meus passos.

Agradeço a minha mãe, Neuza Maria da Silva e ao meu pai Antonio Caboclo de Souza, por me apoiarem durante toda a graduação, sendo minha base e minha inspiração.

À minha irmã Vanessa Silva de Souza por me apoiar.

Ao meu noivo, Mike por me incentivar e me ajudar.

À família Souza, por acreditarem em mim e vibrarem a cada nova conquista.

Aos meus amigos da graduação, que tornaram essa jornada mais leve e significativa.

À todos os docentes do curso, que durante essa jornada, compartilharam comigo conhecimentos valiosos que contribuíram para minha formação.

À minha orientadora, Christinne Costa Eloy por ter se disponibilizado a me ajudar e enfrentar essa jornada, agradeço pelo apoio, paciência, leveza e empatia e por todo conhecimento compartilhado comigo.

Assim, pois não depende de quem quer, nem de quem corre, mas de usar Deus a sua misericórdia.

Rm 9:16

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo destacar a utilização do jogo didático “Bingo da Reprodução” como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem do conteúdo “Reprodução dos Seres Vivos” em uma turma da Educação de Jovens e Adultos (EJA). A proposta buscou tornar o ensino de Ciências mais dinâmico e significativo, promovendo a participação ativa dos estudantes e facilitando a compreensão de conceitos biológicos frequentemente considerados complexos. A metodologia utilizada envolveu uma aula expositivo-dialogada, seguida da aplicação do jogo didático, possibilitando a observação das aprendizagens e das interações entre os alunos. Os resultados indicaram que, inicialmente, os estudantes apresentaram dificuldades em compreender os termos científicos abordados, mas, com a introdução do jogo, demonstraram maior interesse, envolvimento e compreensão do conteúdo. Constatou-se que o uso do “Bingo da Reprodução” contribuiu para a construção do conhecimento de forma lúdica, colaborativa e contextualizada, fortalecendo a socialização, a autonomia e a criatividade dos educandos. Dessa forma, a experiência evidencia o potencial das metodologias ativas no ensino de Ciências, especialmente na EJA, ao favorecer uma aprendizagem mais significativa e próxima da realidade dos alunos.

Palavras-chave: Jogo didático, ProEJA, metodologias ativas, reprodução humana.

ABSTRACT

El presente trabajo tiene como objetivo destacar la utilización del juego didáctico "Bingo de la Reproducción" como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje del contenido "Reproducción de los Seres Vivos" en una clase de Educación de Jóvenes y Adultos (EJA). La propuesta buscó hacer que la enseñanza de las Ciencias fuera más dinámica y significativa, promoviendo la participación activa de los estudiantes y facilitando la comprensión de conceptos biológicos frecuentemente considerados complejos. La metodología utilizada involucró una clase expositivo-dialogada, seguida de la aplicación del juego didáctico, posibilitando la observación de los aprendizajes y las interacciones entre los alumnos. Los resultados indicaron que, inicialmente, los estudiantes presentaron dificultades para comprender los términos científicos abordados, pero, con la introducción del juego, demostraron mayor interés, participación y comprensión del contenido. Se constató que el uso del "Bingo de la Reproducción" contribuyó a la construcción del conocimiento de forma lúdica, colaborativa y contextualizada, fortaleciendo la socialización, la autonomía y la creatividad de los educandos. De esta forma, la experiencia evidencia el potencial de las metodologías activas en la enseñanza de las Ciencias, especialmente en la EJA, al favorecer un aprendizaje más significativo y cercano a la realidad de los alumnos.

Palabras-clave: Juego didáctico, EJA, metodologías activas, Bingo de la reproducción

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Representação das cartelas do jogo	18
Figura 2: Cartelas do jogo.....	18
Figura 3: Cartelas do jogo.....	18
Figura 4: Representação do gabarito do jogo.....	19

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	10
2. OBJETIVO	12
2.1. Geral:	12
2.2.Específicos:	12
3.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
4.METODOLOGIA	16
4.1.PREPARO DA ATIVIDADE	16
4.2.BINGO DA REPRODUÇÃO	17
5.RESULTADOS E DISCUSSÕES	19
6.CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
7.REFERÊNCIAS	22

1.INTRODUÇÃO

A educação é a porta de entrada para o conhecimento, a socialização e o desenvolvimento de capacidades necessárias à participação plena na sociedade.. Tanto na educação formal quanto na não formal, busca-se promover aprendizagens significativas que possibilitem ao indivíduo compreender seus direitos e deveres, posicionar-se criticamente e transformar sua realidade. É através da educação que o sujeito amplia suas formas de interação, constrói sua identidade e encontra meios para conquistar seu espaço no mundo (REICHARDT; SILVA, 2020).

Inserida nesse contexto, a Educação de Jovens e Adultos (EJA) surge como uma modalidade voltada para aqueles que não tiveram oportunidades de iniciar ou concluir seus estudos na idade prevista, no Ensino Fundamental ou Ensino Médio. Além de possibilitar a continuidade da escolarização, a EJA busca desenvolver novas habilidades, formar cidadãos críticos e promover condições para que esses sujeitos exerçam seu papel social de maneira informada e autônoma (REICHARDT; SILVA, 2020).

Essa modalidade apresenta especificidades relacionadas ao perfil de seu público, muitas vezes composto por indivíduos em situação de vulnerabilidade socioeconômica, trabalhadores, desempregados ou pessoas cuja trajetória escolar foi interrompida por fatores sociais, econômicos e/ou estruturais. A trajetória escolar desses indivíduos é marcada por interrupções, quando foram excluídos da escola regular em virtude de problemas de diversas ordens, sejam sociais ou econômicas. Tais vivências influenciam diretamente suas formas de aprender e interagir na escola (COSTA; AMORIM, 2021).

Considerando essas características, as Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Ciências Naturais destacam que a linguagem é fundamental para a construção dos conceitos científicos, e é no ato comunicativo que ocorre a atribuição de significado e a compreensão dos saberes que compõem o ensino de Ciências, favorecendo relações entre o aprendizado escolar e o cotidiano dos estudantes (PARANÁ, 2008).

Nesse sentido, o ensino de ciências exige não apenas a seleção adequada de conteúdos a serem trabalhados em sala de aula, mas também a adoção de estratégias didáticas que promovam mediações significativas. A linguagem científica e a leitura de textos específicos são apontadas pelas Diretrizes Curriculares de Ciências Naturais

como elementos essenciais para aproximar educador e educando e ampliar a compreensão dos fenômenos estudados (PARANÁ, 2008).

Entre as estratégias didáticas possíveis, o jogo didático destaca-se como recurso capaz de potencializar a aprendizagem. Inserido no contexto escolar, promove o desenvolvimento cognitivo, estimula a participação e facilita a compreensão de conceitos, inclusive entre jovens e adultos (SOUZA, 2021). O caráter lúdico contribui não apenas para o envolvimento dos estudantes, mas também para o fortalecimento do processo educativo como um todo (MIRANDA, 2001).

Diante disso, este trabalho tem como objetivo destacar a importância do uso do jogo didático como ferramenta pedagógica para facilitar a comunicação e a compreensão de termos científicos no ensino de Biologia na Educação de Jovens e Adultos.

2. OBJETIVO

2.1. Geral:

Analisar o uso do jogo didático como estratégia pedagógica para facilitar a compreensão de conteúdos e a assimilação de termos científicos no ensino de Biologia na Educação de Jovens e Adultos.

2.2.Específicos:

- Identificar as principais dificuldades dos estudantes da EJA no entendimento de termos científicos utilizados nas aulas de Biologia.
- Aplicar um jogo didático como recurso de revisão e reforço da compreensão de conteúdos e conceitos científicos
- Observar a interação dos estudantes com o jogo, considerando engajamento, participação e mediação da aprendizagem.
- Contribuir para a construção de estratégias pedagógicas que integrem a ludicidade no ensino de Biologia na EJA

3.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil iniciou-se em 1988 sendo registrada no “Boletim de Ação Educativa” com amplo enfoque de uma sociedade igualitária com a Educação de qualidade em todas as áreas focadas e valorizadas. Desde a década de 40 o governo já pensava em estratégias de alfabetização da população baseada em alguns interesses políticos e econômicos que seriam necessários para acelerar o crescimento do Brasil, como por exemplo aumentar a base eleitoral. Nesta época, somente os alfabetizados podiam votar e o processo de industrialização necessitava de mão de obra especializada e alfabetizada (CERATTI, 2010).

Ao longo da história, a educação brasileira passou por diferentes transformações estruturais, especialmente após a chegada da família real ao Brasil, momento em que surgiram os primeiros cursos superiores com o objetivo de atender aos interesses da monarquia, o que culminaria na independência política do Brasil (TORINO; SOUSA; RODRIGUEZ, 2024). Nesse percurso, a EJA consolidou-se como modalidade destinada a jovens e adultos que não concluíram o Ensino Fundamental ou Médio, tendo como objetivo promover o desenvolvimento de habilidades, a construção da cidadania e a ampliação da autonomia dos sujeitos (REICHARDT; SILVA, 2020).

O público atendido pela EJA é extremamente heterogêneo, incluindo desde jovens que abandonaram a escola por razões econômicas, sociais ou familiares até adultos que buscam melhorar suas condições de trabalho e idosos que desejam ampliar seus conhecimentos (MORAES; SANTOS, 2021). Essa diversidade aliada a desafios históricos como infraestrutura insuficiente, escassez de materiais pedagógicos e ausência de formação específica para docentes, compromete a qualidade dessa modalidade de ensino (OLIVEIRA; SILVA, 2019). além disso, a evasão escolar permanece como um obstáculo significativo, atingindo mais de 30% dos matriculados, o que demonstra a necessidade de políticas públicas mais consistentes (CASTRO; LIMA, 2020).

No ensino de Ciências, um dos desafios mais evidentes é o distanciamento entre a linguagem científica e a linguagem cotidiana. O vocabulário científico envolve termos específicos que muitas vezes não fazem parte do repertório dos estudantes, dificultando a compreensão e a construção de significados (BIANCHI; FORNELLS, 2021). Como aponta Benveniste (1989), a terminologia científica sustenta a identidade das ciências no

campo acadêmico, mas, quando apresentada sem mediação adequada, pode tornar-se um entrave para o aprendizado.

Estudantes iniciantes no estudo da Biologia frequentemente relatam dificuldades relacionadas à memorização de grandes quantidades de termos técnicos, que parecem, muitas vezes, desprovidos de significado prático ou lógico (SILVA JÚNIOR, 1987). Essa sensação de distanciamento pode resultar em desmotivação e afastamento da disciplina. Assim, torna-se essencial adotar metodologias que aproximem o estudante dos conceitos e favoreçam a compreensão efetiva.

Segundo Vitor et al., (2020) o ensino das ciências naturais é fundamental para a compreensão do mundo, pois permite desde o aprendizado de situações simples do cotidiano, como uma receita, até o entendimento de tecnologias complexas, como a nanotecnologia. Para isso, diferentes modalidades didáticas podem ser utilizadas, como debates, aulas práticas, projetos, simulações. Entretanto, o ensino de Biologia ainda se apoia majoritariamente em aulas expositivas, o que reduz a participação ativa do estudante (KRASILCHIK, 2004).

Nesse cenário, os jogos didáticos destacam-se como estratégias que potencializam a aprendizagem, tornando a sala de aula um ambiente mais motivador e interativo. Além de favorecer o interesse dos estudantes, contribuem para a compreensão dos conteúdos e para a construção de significados (CARVALHO et al., 2021).

Segundo Huizinga (2020), o jogo é uma atividade voluntária, desenvolvida em um espaço-tempo delimitado, orientada por regras compartilhadas e vivenciada com espontaneidade. Do ponto de vista pedagógico, o jogo possibilita experiências variadas, promove o engajamento e cria condições para que os estudantes mobilizem conhecimentos prévios, testem hipóteses e ampliem sua autonomia (CAMPOS, 2003). Isso dialoga com perspectivas construtivistas de aprendizagem, como as de Vigotski, que defendem que o conhecimento é construído por meio da interação social e da mediação simbólica - aspectos diretamente estimulados por atividades lúdicas.

Dessa forma, o uso de jogo didático no ensino de Biologia apresenta-se como uma ferramenta potente para favorecer a compreensão de termos científicos, ao mesmo tempo em que fortalece práticas inovadoras e contribui para processos de ensino e aprendizagem mais significativos.

4. METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada e com caráter exploratório e descritivo, uma vez que busca compreender de que maneira o uso de um jogo didático pode contribuir para a compreensão de termos científicos no ensino de Biologia, no contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A análise foi realizada por meio de observações e reflexões da autora, em diálogo com a literatura pertinente, sem envolver a participação direta dos sujeitos da pesquisa, configurando-se como um relato de experiência.

O jogo didático foi aplicado durante as aulas noturnas de Biologia no 2º ano do Ensino Médio nos cursos técnicos em Panificação e Pesca, na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA), no Instituto Federal da Paraíba (IFPB), *campus* Cabedelo, Localizado no Município de Cabedelo.

4.1 PREPARO DA ATIVIDADE

Em comum acordo com a gestão escolar, foram realizadas visitas prévias à turma do EJA, a fim de conhecer a dinâmica professor/aluno e o processo de ensino-aprendizagem adotado. Após as visitas, foram realizadas reuniões com a professora responsável, visando alinhar as atividades que seriam desenvolvidas com a turma.

A turma selecionada para a dinâmica apresentava 20 (vinte) alunos, sendo 13 mulheres e 7 homens. A atividade foi desenvolvida em dois momentos distintos: um momento teórico, destinado à abordagem do conteúdo; e um momento prático, com a aplicação do jogo didático.

O conteúdo trabalhado foi a reprodução, característica fundamental dos seres vivos que permite que haja uma renovação das populações no planeta Terra. Trabalhar essa temática na EJA é de extrema importância, pois possibilita que eles façam conexão entre o conhecimento científico e seus contextos sociais e pessoais.

A aula teórica foi conduzida de forma expositivo-dialogada, com uso de recursos multimídia, como imagens e vídeos, a fim de tornar o conteúdo mais dinâmico e favorecer a familiarização dos alunos com os conceitos abordados. No segundo momento, foram distribuídas as cartelas do jogo (Bingo), dando início à dinâmica proposta.

4.2. BINGO DA REPRODUÇÃO

O Jogo didático denominado “Bingo da reprodução” consiste em uma atividade simples, elaborada com o objetivo de dinamizar o estudo teórico de forma mais descontraída. O jogo teve como finalidade auxiliar na compreensão de termos científicos, revisar o conteúdo trabalhado em sala, estimular a memorização de conceitos por meio da associação entre perguntas e respostas, além de promover a atenção, a concentração dos estudantes e a participação ativa dos alunos.

Foram distribuídas 20 cartelas do jogo, cada uma contendo 10 palavras relacionadas ao conteúdo trabalhado (Figura 1). As palavras presentes nas cartelas correspondiam às respostas de uma lista composta por 20 perguntas, previamente elaboradas pela autora (Figura 2).

As perguntas foram numeradas de 1 a 20, sorteadas aleatoriamente e lidas em voz alta para os participantes. Após a leitura de cada questão, os alunos eram estimulados a responder coletivamente e, em seguida, verificar se a resposta (palavra) correspondente constava em suas cartelas. Para marcar as palavras, os participantes utilizaram caneta esferográfica.

As perguntas foram elaboradas com foco em conceitos-chave relacionados ao conteúdo de reprodução, especialmente aqueles em que os estudantes demonstraram maior dificuldade de compreensão. Ressalta-se que as questões não apresentavam diretamente os termos presentes nas cartelas, uma vez que o objetivo do jogo era estimular o raciocínio, a interpretação e a familiarização com os termos científicos antes da identificação da resposta no jogo.

Figura 1: Representação de cartelas do jogo.

Cartela 1		Cartela 2	
Embrião	Gônadas	DNA	Zigoto
Meiose	Placenta	Embrião	Mitose
Fecundação	Reprodução sexual	Óvulo	Hormônios
Gameta	Fertilização in vitro	Gameta	Clonagem
Gestação	Mitose	Reprodução assexuada	Gônadas

Fonte: acervo pessoal (2025).

Figura 4: Representação das questões usadas no jogo

Perguntas e Gabarito

Como se chama a célula reprodutiva? → Gameta

Processo de união entre gametas. → Fecundação

Célula formada após a fecundação. → Zígoto

Divisão celular que gera células idênticas. → Mitose

Divisão celular que reduz o número de cromossomos. → Meiose

Técnica para gerar organismos geneticamente idênticos. → Clonagem

Gameta feminino. → Óvulo

Gameta masculino. → Espermatozoide

Órgãos produtores de gametas. → Gônadas

Reprodução com união de gametas. → Reprodução sexuada

Reprodução sem união de gametas. → Reprodução assexuada

Primeira fase do desenvolvimento após a fecundação. → Embrião

Período de desenvolvimento do embrião no útero. → Gestação

Substâncias que regulam processos reprodutivos. → Hormônios

Hormônio masculino produzido nos testículos. → Testosterona

Hormônio feminino produzido nos ovários. → Estrogênio

Estrutura que nutre o embrião durante a gestação. → Placenta

Fecundação realizada em laboratório. → Fertilização in vitro

Órgão onde o embrião se desenvolve. → Útero

Molécula que carrega a informação genética. → DNA

Fonte:Acervo pessoal (2025)

5.RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização do jogo didático “Bingo da reprodução” se deu a partir da experiência vivenciada durante a realização da disciplina de estágio supervisionado IV, no ano de 2025 com os alunos do 2º ano do Ensino Médio do curso técnico em panificação, direcionado a Educação de Jovens e Adultos (EJA), no Instituto Federal da Paraíba IFPB *campus* Cabedelo, Localizado no Município de Cabedelo.

No primeiro momento foram realizadas visitas prévias à escola, durante o período de estágio, com o objetivo de conhecer a turma e a escola.

Após isso, a turma selecionada para a dinâmica contava com 20 (vinte) alunos matriculados, sendo 13 mulheres e 7 homens. O conteúdo sobre a reprodução dos seres vivos foi trabalhado por meio de uma aula expositiva-dialogada. Durante essa etapa, foi possível identificar algumas dificuldades por parte dos estudantes em compreender determinados termos científicos. No entanto, após a aplicação do jogo didático, observou-se uma mudança significativa na participação e no interesse da turma. Os estudantes demonstraram maior envolvimento e curiosidade em compreender os processos biológicos relacionados à reprodução, conseguindo também estabelecer relações entre o conteúdo estudado e situações do cotidiano. A atividade lúdica contribuiu para facilitar a assimilação dos conceitos científicos, tornando o aprendizado mais acessível e significativo.

O termo "lúdico", conforme definido pelo Dicionário Aurélio (2001, p.465), refere-se a algo relacionado a jogos ou brinquedos, priorizando o divertimento e a diversão. A partir dessa definição, o lúdico é uma atividade que busca principalmente o prazer, a satisfação, o entretenimento e a diversão (COUTINHO, 2024).

No ensino de Ciências a ludicidade é uma estratégia que contribui para a assimilação dos conteúdos e torna o processo de ensino-aprendizagem mais divertido, pois desperta o interesse, ajuda na fixação dos conteúdos, contextualização e participação ativa (Rodrigues; Oliveira Júnior, 2020). De fato, observou-se um grande estímulo por parte dos alunos em buscar as respostas às questões propostas.

Oleques *et al* 2012, enfatiza que o jogo didático caracteriza-se como uma importante alternativa para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, por favorecer

a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, a socialização de conhecimentos prévios e sua utilização para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados.

É importante ressaltar que um ensino baseado simplesmente na utilização de jogos, seria insuficiente, pois transformaria o viver num mundo ilusório (JORGE et al., 2009).

Entretanto, ao incorporar o jogo ao ensino, a escola estimula a reflexão e o interesse à descoberta pelo aluno (KISHIMOTO, 1999).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em em vista dos argumentos apresentados no texto, é importante destacar que a utilização das metodologias ativas, tal como o “Bingo da reprodução” contribuíram para a sistematização de um espaço de interatividade social e aprendizagem significativa, proporcionando a interação da turma e a compreensão dos termos científicos.

Percebeu-se que a aplicação do jogo didático “Bingo da Reprodução”, possibilitou romper com o modelo tradicional de ensino, ao criar um ambiente dinâmico, lúdico e inovador em sala de aula. Essa metodologia mostrou-se eficiente ao tornar o processo de ensino e aprendizagem mais participativo, estimulando o envolvimento e o interesse dos estudantes.

Enquanto recurso pedagógico, o “Bingo da Reprodução” contribuiu para a assimilação de conceitos biológicos, inclusive aqueles considerados mais complexos. A atividade favoreceu o raciocínio, e a concentração, além de auxiliar na organização dos conhecimentos construídos durante as aulas. O jogo também se destacou por promover a cooperação entre os alunos, reforçando a socialização, o espírito de equipe, a criatividade e o desenvolvimento da autonomia.

Por ser um material prático e de fácil acesso, desenvolvido no contexto das metodologias ativas, conclui-se que o jogo didático contribuirá para o desenvolvimento de práticas ativas e servirá como um facilitador de termos complexos dentro da biologia.

7. REFERÊNCIAS

- BEVENISTE, E. Problemas de linguística geral II. Campinas: Pontes, 1989.
- BIANCHI, M. H. C.; FORNELLS, V. H. G. O ensino das ciências na EJA: mediação com metodologias ativas (MAA) e aprendizagem lúdico-virtual neste tempo pandêmico. *Anais do Simpósio Internacional de Educação e Comunicação – SIMEDUC*, n. 10, 2021. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/view/14798>. Acesso em: 28 ago. 2025.
- BIZZO, N. Ciências: fácil ou difícil? São Paulo: Ática, 1998.
- COUTINHO, Juliana de Souza. Atividades lúdicas e a conexão com a natureza: análise documental das atividades de educação ambiental realizadas com crianças no Jardim Botânico de João Pessoa - PB. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação Ambiental e Sustentabilidade) – Instituto Federal da Paraíba, Campus Cabedelo, Cabedelo, 2024.
- CAMPOS, L. M. L. et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. *Caderno dos Núcleos de Ensino*, v. 47, p. 47–60, 2003.
- CARVALHO, I. A.; PEREIRA, M. B.; ANTUNES, J. E. Proposta de jogo didático para ensino de genética como metodologia ativa no ensino de biologia. *Revista Eletrônica de Educação*, v. 15, p. e4506067, 2021. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/4506>. Acesso em: 28 ago. 2025.
- CASTRO, M. T.; LIMA, A. R. A migração de estudantes do ensino regular para a EJA: causas e implicações. *Educação em Perspectiva*, v. 19, n. 4, p. 87–102, 2021.
- CERATTI, M. R. N. Políticas públicas para a Educação de Jovens e Adultos. *Artigo do PDE*, v. 1, n. 1, p. 1–26, 2010.
- COSTA, D. S. P.; AMORIM, A. Desafios e perspectivas dos alunos da EJA na escola contemporânea. *Cadernos da Educação Básica*, n. 28, p. 1–8, 2021. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/9031/5318>. Acesso em: 26 ago. 2025.
- HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2020.

JORGE, V. L.; GUEDES, A. G.; FONTOURA, M. T. S.; PEREIRA, R. M. M. Biologia limitada: um jogo interativo para alunos do terceiro ano do Ensino Médio. In: *Anais do VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*, 2009.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1999.

KRASILCHIK, M. Prática de ensino de biologia. São Paulo: Edusp, 2019.

MIRANDA, S. Educação: atividades lúdicas em sala de aula tornam o ensino mais fácil e atraente. *Ciência Hoje*, v. 28, n. 168, p. 64–66, 2001.

OLIVEIRA JUNIOR, W. B. de; RODRIGUES, J. do S. Utilização de jogo didático no processo de ensino-aprendizagem em ciências: vivência no 6º ano do Ensino Fundamental. *Revista Rodrigues de Almeida – Educação Pública*, v. 23, n. 2, p. 1–5, 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/2/utilizacao-de-jogo-didatico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-em-ciencias-vivencia-no-6-ano-do-ensino-fundamental>. Acesso em: 8 nov. 2025.

OLEQUES, L. C.; NASCIMENTO, L.; BARTHOLOMEI-SANTOS, M. L.; TEMP, D. S. Entendendo a seleção natural. *Genética na Escola*, v. 7, n. 2, p. 78–83, 2012.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Departamento de Educação Básica. Diretrizes curriculares da educação básica de Língua Portuguesa. 2. ed. Curitiba, 2008.

REICHARDT, M.; SILVA, C. A importância da Educação de Jovens e Adultos (EJA). *Caderno Intersaberes*, v. 9, n. 23, 2020. Publicado em: 16 fev. 2021. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1666>. Acesso em: 26 ago. 2025.

SILVA JÚNIOR, C. Vocabulário etimológico de biologia. 3. ed. São Paulo: Atual, 1987.

SOUZA, L. J. Jogos como recurso pedagógico: EJA e suas capilaridades. *Ensino e Perspectivas*, v. 2, n. 1, p. 1–10, 2021.

TORINO, L. G.; SOUSA, K. da S. de; RODRIGUEZ, J. A. Os vieses da evolução da Educação de Jovens e Adultos – EJA no Brasil e os seus meandros. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 10, n. 1, p. 990–1004, fev. 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i1.12961. Acesso em: 26 ago. 2025.

VITOR, A. C. G. et al. Análise das principais dificuldades enfrentadas pelos professores quanto ao ensino de ciências da natureza em meio à pandemia da COVID-19. *Anais do VII CONEDU – Edição Online*. Realize Editora, 2020.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Trabalho de Conclusão de Curso

Assunto:	Trabalho de Conclusão de Curso
Assinado por:	Bianca Souza
Tipo do Documento:	Tese
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Bianca Silva de Souza, ALUNO (201927020030) DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS - CABEDEL0, em 26/05/2026 07:30:26.

Este documento foi armazenado no SUAP em 26/05/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1872613
Código de Autenticação: e71fd62c3b

