SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
18 a 20 de agosto de 2026

ENTRE PISTAS E DESCOBERTAS: Uma experiência lúdica no ensino de Zoologia

Rayssa Maria Barbosa COSTA[1], Maria Eduarda da Silva LEITE[2], Kevin Allan da Silva LOPES[3], Maria José dos SANTOS[4]

[1]Aluna do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, e-mail: rayssa.costa.2024@alunos.uneal.edu.br;
[2]Aluna do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas -UNEAL, e-mail: maria.leite.2024@alunos.uneal.edu.br;
[3]Aluno do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas -UNEAL, e-mail: kevin.lopes.2024@alunos.uneal.edu.br;
[4]Professora Supervisora de Biologia, departamento de ensino do Instituto Federal de Alagoas – IFAL, e-mail: maria.santos@ifal.edu.br.

E-mail do autor correspondente: rayssa.costa.2024@alunos.uneal.edu.br;

RESUMO - Objetivou-se desenvolver e aplicar uma estratégia didática de caráter lúdico para a revisão de conteúdos zoológicos, buscando favorecer a participação dos estudantes, a mobilização de conhecimentos prévios e a interação durante o processo educativo. O ensino de Zoologia envolve conteúdos relacionados à diversidade, classificação e características dos animais, podendo apresentar desafios quanto à compreensão e à assimilação de conceitos. Nesse contexto, o uso de recursos didáticos diferenciados pode contribuir para tornar as práticas educativas mais dinâmicas e aproximar os estudantes dos conteúdos abordados (KISHIMOTO, 2011). Trata-se de uma metodologia qualitativa, que relata a experiência desenvolvida por bolsistas de iniciação à docência do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), vinculados à Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL). A vivência foi realizada com uma turma de 36 estudantes do 2º ano do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Alagoas (IFAL), Campus Arapiraca. Para a realização da proposta, foi desenvolvida a dinâmica “Quem Sou Eu?”, na qual os estudantes foram organizados em equipes e deveriam identificar

diferentes animais a partir de pistas relacionadas às suas características morfológicas, fisiológicas, ecológicas e taxonômicas. As pistas eram apresentadas gradualmente, e a pontuação atribuída variava de acordo com a quantidade de pistas utilizadas para chegar à identificação. Foram confeccionadas cartas didáticas contendo imagens dos animais e suas respectivas pistas, utilizando ferramentas de Inteligência Artificial como apoio à elaboração do material e o aplicativo Canva para aprimorar a organização e a apresentação visual das cartas. Para acompanhar o desempenho durante a dinâmica, foram considerados como critérios a identificação correta dos animais, a quantidade de pistas utilizadas e a participação dos estudantes na discussão das respostas. Durante a aplicação, observou-se envolvimento dos estudantes na dinâmica, interação entre os integrantes das equipes e mobilização de conhecimentos previamente trabalhados em sala de aula. A proposta também possibilitou abordar conteúdos zoológicos de maneira mais descontraída, estimulando a participação e a troca de conhecimentos entre os estudantes. A utilização de jogos e atividades interativas pode constituir uma alternativa para diversificar as práticas pedagógicas e favorecer a abordagem de conteúdos de Zoologia (SANTOS; GUIMARÃES, 2010). Dessa forma, a experiência indicou que a dinâmica pode ser utilizada como recurso de apoio à revisão dos conteúdos, apresentando-se como uma proposta de baixo custo, de fácil elaboração e aplicação, que pode ser adaptada a diferentes conteúdos e contextos escolares.

Palavras-chave: Biodiversidade. Taxonomia. Interatividade. Recursos didáticos. Prática pedagógica.