

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE ZOOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: REVISÃO DA LITERATURA (2010–2025)

DIDACTIC GAMES IN ZOOLOGY TEACHING IN BASIC EDUCATION: A LITERATURE
REVIEW (2010–2025)

JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LA ZOOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN
BÁSICA: REVISIÓN DE LA LITERATURA (2010–2025)

Zaqueu Oliveira Muniz¹

Ingrid Lima Costa²

Raquel Oliveira dos Santos Fontenelle³

Gláydson Leandro Farias Mendonça⁴

Dráulio Sales da Silva⁵

Wildson Max Barbosa da Silva⁶

Rodolfo de Melo Nunes⁷

Petrônio Emanuel Timbó Braga⁸

RESUMO: Os jogos didáticos têm se destacado como importantes estratégias pedagógicas para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo na educação básica. Este estudo teve como objetivo revisar a literatura científica sobre a relevância dos jogos didáticos no ensino de Zoologia, com ênfase no Ensino Fundamental e no Ensino Médio. Trata-se de uma revisão bibliográfica de abordagem qualitativa e caráter exploratório, realizada a partir de publicações indexadas nas bases Google Scholar e Redalyc entre os anos de 2010 e 2025. Inicialmente, foram identificados 45 estudos, dos quais 27 atenderam aos critérios de inclusão e compuseram a amostra final. Os resultados evidenciaram crescimento expressivo das publicações após 2017, predominância de pesquisas desenvolvidas no Ensino Fundamental II e Ensino Médio, além da ampla utilização de jogos voltados ao ensino de diferentes conteúdos zoológicos. Os estudos analisados apontaram contribuições relacionadas ao aumento da motivação, participação, engajamento e compreensão dos conteúdos pelos estudantes, reforçando o potencial dos jogos didáticos como ferramentas complementares para o ensino de Zoologia.

Palavras-chave: Jogos Didáticos. Ensino de Zoologia. Educação Básica. Aprendizagem Ativa.

¹Biólogo – UEVA.

²Biólogo – UEVA.

³Doutora em Ciências Veterinárias – UECE, Docente – UEVA, Bióloga – UECE.

⁴Doutor em Química – UFC; Professor de Química – UEVA, Químico – UFC.

⁵Doutor em Química – UFC; Professor de Química – UEVA, Químico – UFC.

⁶Doutor em Biotecnologia – RENORBIO – UECE, Professor Adjunto – UEVA. Químico – UFC.

⁷Doutor em Ciências Médicas – UFC; Professor Adjunto – UNILAB, Farmacêutico – UFC.

⁸Doutor em Agronomia – UFC, Pós-doutorado pelo Departamento de Biologia na Universidade de Évora-UEVORA/Portugal. Docente – UEVA, Agrônomo – UFC.

ABSTRACT: The use of didactic games has emerged as an important pedagogical strategy to promote more dynamic, interactive, and meaningful learning experiences in basic education. This study aimed to review the scientific literature on the relevance of didactic games in the teaching-learning process, with emphasis on Zoology teaching in elementary and secondary education. A qualitative and exploratory bibliographic review was conducted using publications indexed in Google Scholar and Redalyc between 2010 and 2025. Initially, 45 studies were identified, of which 27 met the established inclusion criteria and were selected for analysis. The results revealed a significant increase in publications after 2017, with a predominance of studies conducted in Elementary School II and High School. The analyzed games addressed diverse zoological contents and were associated with increased student motivation, engagement, participation, and understanding of scientific concepts. The findings highlight the educational potential of didactic games and reinforce their relevance as complementary tools for Zoology teaching.

Keywords: Didactic Games. Zoology Teaching. Basic Education. Active Learning.

RESUMEN: El uso de juegos didácticos se ha consolidado como una importante estrategia pedagógica para promover experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y significativas en la educación básica. Este estudio tuvo como objetivo revisar la literatura científica sobre la relevancia de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con énfasis en la enseñanza de la Zoología en la educación primaria y secundaria. Se realizó una revisión bibliográfica de carácter cualitativo y exploratorio utilizando publicaciones indexadas en Google Scholar y Redalyc entre 2010 y 2025. Inicialmente se identificaron 45 estudios, de los cuales 27 cumplieron los criterios de inclusión y fueron seleccionados para el análisis. Los resultados evidenciaron un crecimiento significativo de las publicaciones después de 2017, con predominio de investigaciones desarrolladas en la Educación Primaria II y la Educación Secundaria. Los juegos analizados abordaron diversos contenidos zoológicos y se asociaron con un aumento de la motivación, la participación, el compromiso y la comprensión de conceptos científicos por parte de los estudiantes. Los hallazgos destacan el potencial educativo de los juegos didácticos y refuerzan su importancia como herramientas complementarias para la enseñanza de la Zoología.

2

Palabras clave: Juegos Didácticos. Enseñanza de la Zoología. Educación Básica. Aprendizaje Activo.

INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem tem passado por constantes transformações ao longo das últimas décadas, impulsionadas por mudanças sociais, tecnológicas e educacionais. Apesar desses avanços, muitos desafios ainda persistem no contexto da educação básica, especialmente no que se refere à adoção de metodologias capazes de promover maior participação dos estudantes e tornar a aprendizagem mais significativa. Nesse cenário, torna-se cada vez mais necessária a utilização de estratégias didáticas que complementem o ensino tradicional e favoreçam a construção ativa do conhecimento (Pereira, 2021).

No ensino de Ciências e Biologia, a Zoologia destaca-se como uma área de grande

relevância para a compreensão da diversidade biológica e das relações entre os seres vivos. Entretanto, seus conteúdos frequentemente envolvem nomenclaturas complexas, classificações taxonômicas e conceitos abstratos, fatores que podem dificultar a aprendizagem e contribuir para o desinteresse dos estudantes quando trabalhados exclusivamente por meio de aulas expositivas. Segundo Santos et al. (2010), os discentes tendem a apresentar maior interesse por atividades dinâmicas e interativas, capazes de estimular a curiosidade, a imaginação e a participação durante as aulas.

Diante dessa realidade, os jogos didáticos têm sido amplamente reconhecidos como recursos pedagógicos capazes de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e participativo. Esses recursos favorecem a interação entre os estudantes, estimulam o raciocínio lógico, a tomada de decisões, a resolução de problemas e a socialização, além de contribuírem para a compreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula (Gomes & Silva, 2016). De acordo com Carvalho e Braga (2023), a utilização de jogos pedagógicos possibilita romper parcialmente com a rotina das aulas tradicionais, proporcionando experiências de aprendizagem mais dinâmicas e motivadoras.

Além dos benefícios relacionados ao engajamento discente, diversos estudos têm demonstrado resultados positivos da utilização de jogos didáticos no ensino de Zoologia. Silva et al. (2017), ao avaliarem a aplicação do jogo “Animal Combate”, verificaram maior participação dos estudantes e melhor compreensão dos conteúdos zoológicos e ecológicos. De forma semelhante, Candido e Ferreira (2012) destacam que atividades lúdicas podem intensificar a motivação dos alunos e favorecer a assimilação de conceitos científicos, mesmo em contextos nos quais o tempo disponível para o desenvolvimento dos conteúdos é limitado.

A diversidade de formatos disponíveis constitui outra vantagem desses recursos pedagógicos. Jogos de tabuleiro, cartas, dominós, trilhas, quizzes, jogos digitais e atividades baseadas em desafios podem ser adaptados a diferentes conteúdos e objetivos educacionais, permitindo ao docente selecionar estratégias compatíveis com as necessidades de cada turma. Além disso, a flexibilidade desses recursos favorece a abordagem de temas complexos da Zoologia de forma contextualizada, estimulando a aprendizagem significativa e o protagonismo estudantil (Pereira, 2021; Santos & Guimarães, 2010).

Considerando o crescente interesse acadêmico pela utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências e a necessidade de compreender como esses recursos têm sido empregados no contexto da Zoologia, torna-se relevante analisar a produção científica disponível sobre a temática. Dessa forma, o presente estudo teve como objetivo realizar uma revisão da literatura

sobre a relevância do uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, com ênfase no ensino de Zoologia na educação básica, especialmente no Ensino Fundamental e no Ensino Médio, destacando seu potencial como estratégia pedagógica para favorecer o engajamento dos estudantes e a assimilação dos conteúdos.

MÉTODOS

A presente pesquisa caracteriza-se como uma revisão bibliográfica de abordagem qualitativa e caráter exploratório, desenvolvida com o objetivo de analisar a produção científica relacionada à utilização de jogos didáticos no ensino de Zoologia na educação básica, identificando tendências de publicação, segmentos educacionais contemplados, conteúdos zoológicos abordados, tipos de jogos utilizados e distribuição geográfica das pesquisas.

O levantamento bibliográfico foi realizado nas bases de dados Google Scholar (Google Acadêmico) e Redalyc, selecionadas por sua ampla abrangência de publicações científicas na área da Educação e do Ensino de Ciências. Foram considerados estudos publicados entre os anos de 2010 e 2025, em língua portuguesa e inglesa, utilizando-se os descritores “Jogos Didáticos”, “Ensino de Zoologia” e “Educação Básica”, empregados de forma isolada e combinada.

Como critérios de inclusão, foram selecionados artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso, dissertações e demais produções acadêmicas que abordassem diretamente a utilização de jogos didáticos como estratégia pedagógica para o ensino de conteúdos zoológicos na educação básica. Foram excluídos artigos de revisão, livros, capítulos de livros e trabalhos que não apresentavam relação direta com a temática investigada. Inicialmente foram identificadas 45 publicações, das quais 27 foram selecionadas para análise após a aplicação dos critérios de elegibilidade e adequação aos objetivos do estudo.

A investigação foi desenvolvida em etapas complementares. Inicialmente, realizou-se a leitura inspeccional dos trabalhos selecionados, buscando identificar os conteúdos zoológicos abordados, os objetivos educacionais propostos e as características gerais das intervenções pedagógicas. Em seguida, procedeu-se à análise temática dos estudos, considerando a coerência entre os conteúdos trabalhados e os recursos lúdicos empregados, bem como os segmentos educacionais contemplados.

Posteriormente, foram analisadas as estruturas, formatos e formas de funcionamento dos jogos didáticos descritos nos estudos, incluindo tabuleiros, trilhas, cartas, jogos da memória, dominós, quizzes, recursos digitais e outras estratégias lúdicas. Também foram avaliadas a

adequação desses recursos às necessidades dos estudantes e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

Na etapa seguinte, foram identificados os principais impactos relatados pelos autores, considerando aspectos como motivação, interesse, participação, interação social, desenvolvimento do raciocínio crítico e facilitação da aprendizagem dos conteúdos zoológicos. Além disso, realizou-se uma análise crítica dos resultados apresentados pelos estudos, buscando identificar contribuições, potencialidades e limitações da utilização dos jogos didáticos no contexto educacional.

Para sistematização dos dados, foram elaborados quadros e gráficos descritivos contendo informações sobre o período das publicações, segmentos educacionais contemplados, conteúdos zoológicos abordados, tipos de jogos utilizados e distribuição geográfica das pesquisas. Também foi realizado um levantamento geográfico dos estudos selecionados, permitindo identificar as regiões brasileiras com maior concentração de pesquisas relacionadas ao uso de jogos didáticos no ensino de Zoologia.

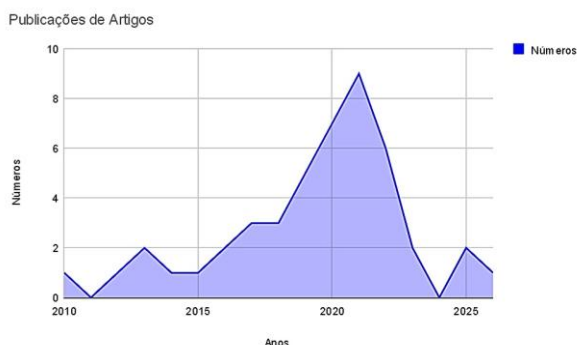
Por fim, os dados obtidos foram analisados de forma descritiva e interpretativa, possibilitando a construção de um panorama da produção científica sobre jogos didáticos aplicados ao ensino de Zoologia na educação básica, bem como a identificação de tendências, lacunas e perspectivas para futuras investigações na área.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a realização deste estudo, inicialmente foram selecionados 45 artigos que abordavam a temática proposta em diferentes contextos educacionais (Quadro 1). A partir desse conjunto, foram selecionados 27 artigos (Quadro 2) para análise, por apresentarem maior alinhamento com os objetivos da pesquisa. Observou-se que a maior concentração de publicações ocorreu entre os anos de 2017 e 2025, correspondendo a 84,4% do total, o que evidencia um crescimento significativo das investigações sobre a temática nos últimos anos. Em contrapartida, no período de 2010 a 2016, foram identificadas apenas 17,7% das publicações.

Os estudos analisados abordaram os jogos didáticos como estratégia pedagógica aplicada ao processo de ensino-aprendizagem na educação básica, especialmente no ensino de conteúdos de Zoologia. De modo geral, as pesquisas destacaram os benefícios decorrentes da utilização desses recursos para a construção do conhecimento, o aumento do interesse pelos conteúdos e o maior engajamento dos discentes durante as atividades educativas.

Gráfico 1 - Períodos de Publicações Seleccionados Para Este Trabalho



Fonte: Autor do Gráfico

Quadro 1. Relação dos 45 artigos inicialmente seleccionados para o estudo

Títulos		Revistas e Eventos	Referências	Artigos Seleccionados
01	Jogo Piracema: Construindo Saberes Sobre Espécies de Peixes Migradores e Ameaçados de Extinção.	Revista de Estudios y Experiencias Educación-REXE	Almeida <i>et al.</i> (2021)	Sim
02	Metodologias e Recursos Didáticos no Ensino de Zoologia na Educação Básica: Um Estado da Arte.	Repositório Institucional - Universidade Federal de Uberlândia	Alvarenga (2021)	Não
03	Estudando os Anfíbios: O Jogo Didático "Animazoo"	Revista eletrônica Ludus Scientiae - (RELUS)	Arrais (2019)	Sim
04	Jogo Animal Conquest: Uma Proposta Lúdica da Evolução dos Vertebrados.	Terra e Didática	Araújo (2022)	Não
05	Jogos didáticos para o ensino de zoologia: Uma revisão bibliográfica.	Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias	Barros e Xavier (2022)	Não
06	O Jogo de Tabuleiro Como Uma Estratégia Auxiliadora Para o Ensino de Zoologia, Com Ênfase Para as Serpentes.	Ensino, Saúde e Ambiente	Carvalho e Braga (2013)	Não
07	Desenvolvimento de Material Didático na Forma de um Jogo para Trabalhar com Zoologia dos Invertebrados em Sala de Aula.	Cadernos da Pedagogia	Candido e Ferreira (2012)	Não
08	O Jogo Didático "Qual é o Bicho?" no Ensino de Zoologia dos Vertebrados.	Realização	Dias e Chacur (2019)	Sim
09	Development and testing of Schisto and Ladders™, an innovative health educational game for control of schistosomiasis in schoolchildren	BMC Res Notas	Ejike <i>et al.</i> (2017)	Não
10	Aves e mamíferos da caatinga: experiências com jogos educativos para a valorização da fauna local.	Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática	Ferreira <i>et al.</i> (2022)	Sim
11	Construção do Jogo Didático "Casinha dos Animais": Uma Possibilidade Para o Ensino de Zoologia a Alunos Com Necessidades Educacionais Especiais.	Experiências em Ensino de Ciências,	Figueiredo <i>et al.</i> (2014)	Sim
12	"Mistério no Zoo": Um Jogo Para o Ensino de Zoologia de Vertebrados no Ensino Fundamental II.	Revista da SBEnBio	Gomes e Silva (2016)	Sim
13	Uso do Kahoot no Ensino de Zoologia: Uma Narrativa Reflexiva Sobre Gamificação no Oitavo Ano do Ensino Fundamental.	Repositório Digital - LUME - UFRGS	Griebeler (2021)	Sim
14	Trilha Peçonhenta: Um Jogo Pedagógico Para o Ensino de Ciências.	Revista Educação e Fronteiras,	Guerra <i>et al.</i> (2021)	Sim
15	Jogo Superaves: Popularizando a Ciência e Promovendo a Sensibilização Ambiental.	Revista Brasileira de Educação Ambiental.	Gonzaga <i>et al.</i> (2021)	Não
16	Serpentes em material didático não tradicional para uso no ensino de Zoologia no Ensino Fundamental	Zenodo	Julião e Louro (2022)	Sim
17	Jogo da memória sobre os artrópodes de santo Antônio de Pádua	Revista Eletrônica Ludus Scientiae (Ludus),	Mendes e Almeida (2025)	Sim
18	A Zoologia no Contexto Escolar: O Conhecimento de Alunos e Professores Sobre a Classe Reptilia e a Utilização de Atividade Lúdica na Educação Básica.	Experiências em Ensino de Ciências,	Maria <i>et al.</i> (2018)	Não
19	O Lúdico no Ensino e Aprendizagem de Zoologia de Invertebrados	Realize Eventos Científicos e Editora Ltda	Martins e Stedile (2020)	Não
20	Borboletando: Jogo didático Como Alternativa no	Associação Brasileira de	Martins (2021)	Não

	Processo de Ensino-Aprendizagem em Ciências.	Ensino de Biologia – SBEnBio,		
21	Desvendando a Árvore da Vida – Invertebrados: Um Jogo Didático para o Ensino de Zoologia no Ensino Fundamental Regular.	A Bruxa,	Miranda <i>et al.</i> (2020)	Sim
22	Produção e Avaliação do Jogo Didático “Tapa Zoo” Como Ferramenta Para o Estudo de Zoologia Por Alunos do Ensino Fundamental Regular.	Redalyc	Miranda <i>et al.</i> (2016)	Não
23	Parasitologia Lúdica: O jogo como agente facilitador na aprendizagem das parasitoses.	Scientia Plena	Nascimento <i>et al.</i> (2013)	Não
24	Utilização de Jogo como Recurso Didático em Aulas Remotas de Zoologia no Ensino Fundamental.	Repositório Uespi	Pereira (2021)	Sim
25	Super Trunfo das Aves Ameaçadas de Extinção do Estado do Rio de Janeiro e Dominó das Aves Ameaçadas de Extinção do Noroeste Fluminense.	Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino-REPPE,	Pereira e Almeida (2022)	Sim
26	Games na Zootecnia: A Utilização de Um Jogo Didático no Processo de Ensino-Aprendizagem Para Alunos do Ensino Médio.	Nexus	Ribeiro <i>et al.</i> (2023)	Sim
27	Contribuição do Jogo Didático “Conhecendo os Invertebrados” Para o Ensino de Biologia.	Revista Prática Docente (RPD),	Romano <i>et al.</i> (2020)	Sim
28	ZooCartas: Um trabalho lúdico das interações existentes entre os seres vivos	Jornada Científica e Tecnológica do Ifsude Minas	Rodrigues <i>et al.</i> (2023)	Não
29	A Ludicidade Aplicada no Ensino Fundamental Como Estratégia de Sensibilização para Preservação de Invertebrados Terrestres	Anais do Congresso Brasileiro de Gestão Ambiental e Sustentabilidade,	Silva <i>et al.</i> (2019)	Sim
30	O Uso do Role-Playing Game Para o Ensino de Biologia: Aprendendo Zoologia de Maneira Não Convencional.	Periódico Eletrônico Fórum Ambiental da Alta Paulista,	Silva <i>et al.</i> (2017)	Não
31	Animal Combate: Um Novo Instrumento Pedagógico Para o Ensino de Ciências e Biologia.	Educação em Perspectiva,	Silva <i>et al.</i> (2018)	Sim
32	Ensino de Zoologia dos Invertebrados Para Crianças do Projeto de Extensão “Cavinho: Projetando o Futuro” da UFPE-CAV.	Repositório Digital da UFPE - AITENA	Silva (2015)	Não
33	Pokézoo: Outro Modo de Aprender Zoologia.	Revista Eletrônica Multidisciplinar Pindorama	Silva <i>et al.</i> (2019)	Sim
34	Entre Amniotas: Um Jogo de Perguntas e Resposta no PowerPoint® para o Ensino de Zoologia.	Revista Tecnologias na Educação-ISSN	Sousa <i>et al.</i> (2020)	Não
35	“Perfil dos Animais”: Jogo didático de Zoologia como Ferramenta Facilitadora do Ensino e Aprendizagem de Biologia na Rede Particular de Sergipe	Repositório Institucional da Universidade Federal de Sergipe - RI/UFS	Simões (2019)	Sim
36	A Utilização do Jogo do Dado no Ensino de Zoologia: Relato de Caso.	IV - CONEDU	Silva <i>et al.</i> (2022)	Não
37	A utilização de jogos como recurso didático no ensino de zoologia	Revista Eletrônica de Investigación en Educación en Ciencias	Santos e Guimarães (2010)	Não
38	A Utilização de Jogos Educativos no Ensino do Reino Animal: uma experiência com metodologia ativa no ensino médio.	Revista Estudos Iat.	Silva <i>et al.</i> (2025)	Sim
39	A Corrida dos Vermes: Proposta de Um Jogo Didático Para o Ensino de Ciências	Ciência Em Tela.	Siqueira <i>et al.</i> (2018)	Sim
40	“Achatina fulica na Memória”: Avaliação de um Jogo Didático para o Aprendizado Sobre o Caramujo Gigante Africano.	LYNX	Silva <i>et al.</i> (2020)	Sim
41	Jogos didáticos para o ensino de zoologia no ensino médio: relato de experiência no município de Ingá-PB.	Brazilian Journal of Development	Santos <i>et al.</i> (2020)	Sim
42	“Combatendo os Nematelmintos Parasitas”: Jogo Didático para Facilitar a Aprendizagem.	Ensino, Saúde e Ambiente.	Silva e Fonte (2017)	Sim
43	Jogo didático “Descobrimos os Artrópodes”: Uma Estratégia para Instigar o Ensino-Aprendizagem de Zoologia de Invertebrados na Educação Básica.	Cadernos da Pedagogia	Teles (2020)	Sim
44	O uso de jogos educacionais no ensino da herpetofauna: uma revisão integrativa da literatura.	XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – XIII ENPEC EM REDES	Vaz e Marques (2021)	Não
45	Insects GO: a gaming activity for entomology teaching in middle school	Research In Science & Technological Education	Wommer <i>et al.</i> (2021)	Não

Fonte: dados das pesquisas

1. Leitura Inspeccional, Análise Temática e Seguimento Educacional

A Zoologia é uma área do conhecimento que contempla conteúdos densos e complexos, frequentemente caracterizados por nomenclaturas específicas e conceitos abstratos, fatores que podem dificultar o processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, muitos docentes acabam recorrendo predominantemente a metodologias tradicionais e expositivas, o que pode contribuir para o distanciamento dos estudantes em relação aos conteúdos trabalhados. Nos estudos analisados, observou-se que os conteúdos zoológicos foram organizados de maneira sequencial e coerente, respeitando a lógica de apresentação dos diferentes grupos animais. Apesar da complexidade dos temas abordados, as estratégias didáticas empregadas permitiram a manutenção da qualidade e da consistência das informações. Por meio dos jogos didáticos, foram explorados diversos grupos zoológicos, como Porifera, Cnidaria, Platyhelminthes, Nematoda, Mollusca, Annelida, Arthropoda e Echinodermata, entre outros (Quadro 2). Esses recursos foram elaborados com o objetivo de abordar características gerais, classificação, adaptações e demais aspectos biológicos dos organismos, utilizando regras e dinâmicas que favorecessem a compreensão dos conteúdos pelos discentes. Dessa forma, os jogos didáticos mostraram-se uma alternativa pedagógica relevante, capaz de aproximar os estudantes dos conteúdos de Zoologia de maneira mais atrativa e participativa.

8

De acordo com Pereira e Almeida (2022), os jogos didáticos representam uma estratégia capaz de romper com a rotina do ensino tradicional baseado exclusivamente em livros didáticos e aulas expositivas, atuando como instrumentos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os autores destacam que a participação em atividades lúdicas desperta interesse e satisfação entre os estudantes, especialmente no Ensino Fundamental, uma vez que essas práticas são frequentemente associadas a momentos de diversão e interação, favorecendo o engajamento e o envolvimento durante as aulas.

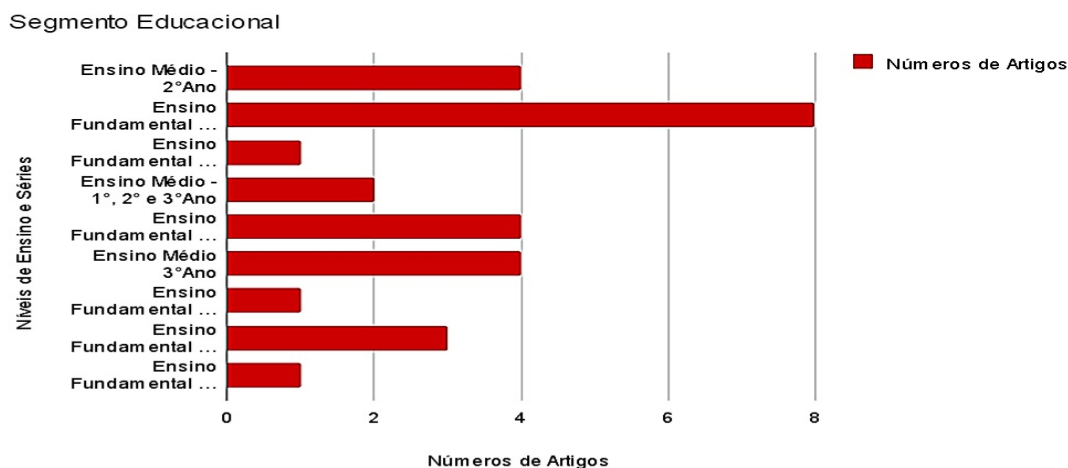
Os estudos analisados utilizaram os jogos didáticos como estratégia pedagógica em diferentes contextos da educação básica, com predominância de aplicações no Ensino Fundamental e no Ensino Médio. De modo geral, as pesquisas buscaram evidenciar os benefícios dessas práticas lúdicas para o ensino-aprendizagem de Zoologia, demonstrando que os jogos podem contribuir para o desenvolvimento da atenção, motivação, interesse, socialização, investigação, raciocínio e participação ativa dos estudantes. Mesmo abordando conteúdos distintos e utilizando diferentes formatos de jogos, a maioria dos trabalhos apresentou coerência entre os objetivos pedagógicos e as propostas lúdicas desenvolvidas.

Diferentemente do ensino tradicional, que nem sempre contempla de forma satisfatória esses aspectos, os recursos lúdicos ampliam as possibilidades metodológicas e enriquecem os processos educativos.

Segundo Silva et al. (2025), os jogos educativos constituem ferramentas relevantes para o processo de ensino-aprendizagem, desde que sejam planejados de forma criteriosa e alinhados às necessidades dos estudantes. Os autores ressaltam que a efetividade dessa abordagem depende da atuação do docente como mediador, garantindo que os jogos não sejam utilizados apenas como atividades recreativas, mas como recursos pedagógicos estruturados para promover a aprendizagem e a construção do conhecimento.

Os estudos analisados contemplaram estudantes do Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio, embora a maior parte das intervenções tenha sido direcionada aos anos finais do Ensino Fundamental e ao Ensino Médio. A diversidade do público-alvo, composta por pré-adolescentes, adolescentes e, em alguns casos, estudantes com necessidades educacionais específicas, amplia os desafios relacionados ao planejamento e à aplicação das atividades lúdicas. Essa heterogeneidade evidencia a necessidade de metodologias capazes de atender diferentes perfis de aprendizagem e realidades educacionais. Nesse sentido, Griebeler et al. (2021) destacam que o ensino tradicional continua sendo importante, mas não deve constituir a única estratégia utilizada em sala de aula. Os autores defendem a integração de diferentes metodologias de ensino, considerando que os estudantes apresentam ritmos, interesses e formas distintas de aprender. Assim, a adaptação das práticas pedagógicas às características de cada turma torna-se fundamental para favorecer a aprendizagem e promover maior inclusão no ambiente escolar.

Gráfico 2. Segmento Educacional



Fonte: Próprio autor

Os artigos analisados neste estudo adotaram os jogos didáticos como abordagem metodológica no processo de ensino-aprendizagem. As versões, estruturas e formas de funcionamento desses jogos foram definidas conforme as normas e habilidades que os docentes buscavam desenvolver. Observou-se que as opções de recursos lúdicos apresentadas nos estudos eram relativamente limitadas, o que resultou na utilização recorrente de uma mesma versão em diferentes pesquisas, variando apenas quanto às regras aplicadas.

2. Estruturas, Formatos, Funcionamento e Adequação dos Jogos Didáticos:

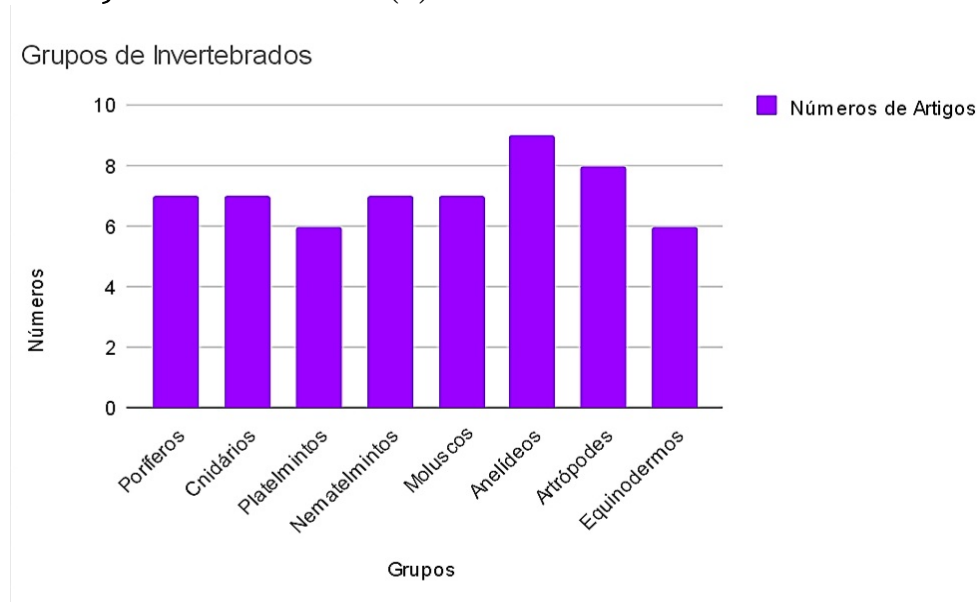
No (Quadro 2) são destacados os tipos de jogos didáticos, bem como os conteúdos trabalhados e as respectivas referências utilizadas.

Estratégias Didáticas e Formatos		Conteúdos	Referências
01	JOGO PIRACEMA - Formato de Tabuleiro	A piracema é um fenômeno anual de migração dos PEIXES - Actinopterygii em direção às cabeceiras dos rios para se reproduzirem. Vertebrados	Almeida, et al. 2021
02	ACHATINA FULICA NA MEMÓRIA - Formato de Cartas	Informações os caramujos <i>Achatina fulica</i> e <i>Biomphalaria glabrata</i> , com ênfase em <i>A. fulica</i> . Invertebrados	Aline. 2020
03	ANIMAZOO - Formato de Tabuleiro	O conteúdo abordado neste estudo é sobre Anfíbios - Vertebrados.	Arrais 2019
04	O SUMIÇO DAS SERPENTES - Formato de Tabuleiro	O conteúdo utilizado na abordagem deste estudo é sobre os impactos ambientais sobre às Serpentes - Vertebrados	Julião e Louro 2022
05	JOGO DE TABULEIRO - Formato de Tabuleiro	Sobre as serpentes e prevenção contra acidentes, além da função do soro antiofídico. Vertebrados	Carvalho e Braga. 2013
06	QUAL É O BICHO - Formato de Tabuleiro	Conteúdos sobre os vertebrados das classes peixes, anfíbios e répteis. Vertebrados	Dias e Chachur. 2019
	JOGO DE MEMÓRIA, BINGO ANIMAL E NOMENCLATURA DAS ESPÉCIES - Formato de Cartas	Os conteúdos abordados na utilização desses jogos didáticos são Aves e Mamíferos	Ferreira, et al, 2022
07	CASINHA DOS ANIMAIS - Formato Modelo de Caixas	Público "crianças com necessidades educacionais especiais". Usando imagens, como: minhocas; sapos; peixes; gatos; ratos e galinhas. habitat, alimentação, tipo de locomoção e vocalização. Invertebrados e Vertebrados	Figueiredo et al. 2014
08	KAHOOT - Formato de Questionários Interativos Digitais	Espécies nativas, exóticas, silvestres e domésticas, classificação e ecologia das mesmas. Vertebrados	Griebeler. 2021
09	TRILHA PEÇONHENTA - Formato de Trilhas	Serpentes e prevenção contra acidentes; além de desfazer mitos e repúdio sobre as mesmas Vertebrados	Guerra. et al. 2021
11	MISTÉRIO NO ZOO - Formato de Tabuleiro	Vertebrados, mamíferos, aves, répteis, anfíbios e peixes no ensino fundamental II.	Gomes e Silva. 2016
12	ANIMAZOO - Formato de Tabuleiro	Avaliar os conhecimentos acerca dos Répteis; Vertebrados	Maria et al. 2018
13	JOGO DA MEMÓRIA DOS ARTRÓPODES - Formato de Cartas	O conteúdo abordado utilizando este recurso didático é sobre o grupo Artrópodes - Invertebrados	Mendes e Almeida 2025
14	DESVENDANDO A ÁRVORE DA VIDA - Formato de Tabuleiro	Filos dos invertebrados: Poríferos, Cnidários, Plathelminths, Nematelminths, Moluscos, Anelídeos, Artrópodes e Equinodermos.	Miranda. et al. 2020
15	SUPER TRUNFO DAS AVES E DOMINÓ DAS AVES - Formato de Cartas e Dominós	Informações sobre as aves ameaçadas de extinção. Vertebrados	Pereira e Almeida. 2022
16	QUIZ INTERATIVO - Formato digital	Invertebrado - Filos Porifera, Cnidaria, Plathelminths, Nematoda, Mollusca, Annelida, Arthropoda e Echinodermata.	Pereira. 2021
17	A CORRIDA DOS VERMES - Formato de Tabuleiro	Sintomatológicos, epidemiológicos e profiláticos das parasitoses causadas por <i>Ascaris lumbricoides</i> e <i>Enterobius vermicularis</i> . Invertebrados	Rosana et al. 2018
18	GAMES ZOOTECNIA: SUPER TRUNFO - Formato de Cartas	Importância na produção de animais para alunos do ensino médio, (peso, importância econômica, velocidade, produção de leite, entre outros) Mamíferos - Vertebrados	Ribeiro. et al. 2023
19	CONHECENDO OS INVERTEBRADOS - Formato de Tabuleiro	Questões morfológicas, fisiológicas, ecológicas e filos de animais invertebrados: Porifera, Cnidária, Platyhelminthe, Nematelminthe, Mollusca, Annelida, Arthropoda e Echinodermata. Invertebrados	Romano. et al. 2020
	JOGO DE TABULEIRO - Formato de Tabuleiro.	Os conteúdos abordados utilizados nesse recurso didático, são anelídeos, moluscos e artrópodes. Invertebrados	Silva, et al. 2019
21	COMBATENDO OS NEMATHELMINTOS - Formato de	Conteúdo sobre os nematelmintos; Invertebrados	Silva e Fontes. 2017

	Tabuleiro		
22	TRILHAS, TABULEIROS, DOMINÓS, PEDAGÓGICOS E TIRO AO ALVO - Formatos são Trilhas, Dominós e Tiros ao Alvo.	Cada jogo partiu da necessidade de sistematizar o conteúdo biológico abordado, contemplando critérios como classificação dos vertebrados e invertebrados, características, adaptações e importância ecológica dos animais. Invertebrados e Vertebrados	Silva, <i>et al.</i> 2025
23	ANIMAL COMBATE - Formato de Cartas	Grupos taxonômicos: peixes, anfíbios, répteis, aves e mamíferos. Vertebrados	Silva, <i>et al.</i> 2018
24	POKÉZOO - Formato de Tabuleiro com Cartas	Filos Porifera, Cnidários, Plelmintos, Nematódeos, Moluscos, Anelídeos, Artrópodes, Equinodermos e Cordados. Invertebrados e Vertebrados	Silva, <i>et al.</i> 2019
25	TABULEIRO DOS VERTEBRADOS E QUINTETO DOS INVERTEBRADOS - Formatos de Tabuleiro e Cartas	Zoologia - aspectos morfofisiológicos, evolutivos, grupos taxonômicos e biodiversidade animal. Município de Ingá-PB. Vertebrados	Santos, <i>et al.</i> 2020
26	PERFIL DOS ANIMAIS - Formato de Tabuleiro	Os conteúdos trabalhados nesta pesquisa foram grupos de animais, tanto de invertebrados quanto de vertebrados.	Simões 2019
27	DESCOBRINDO ARTRÓPODES - OS Formatos de Tabuleiro	Identificação dos artrópodes, das 19 ordens (Coleoptera, Hymenoptera, Heteroptera, Lepidoptera, Phasmatodea, Orthoptera, Odonata, Mantodea, Hemiptera, Decapoda, Isopoda, Araneae, Escorpiones, Opiliones, Chilopoda e Diplopoda) e 4 classes (Insecta, Crustacea, Myriapoda e Aracnida) - Invertebrados	Teles. 2020

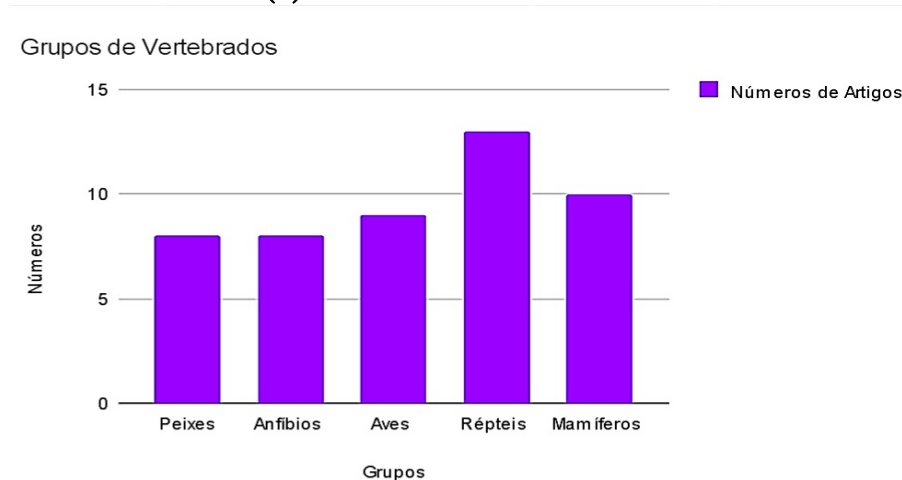
Fonte: dados da pesquisa (2025)

Gráfico 3 - Conteúdos Abordados (A)



Fonte: Próprio autor

Conteúdos Abordados (B)



Fonte: Próprio autor

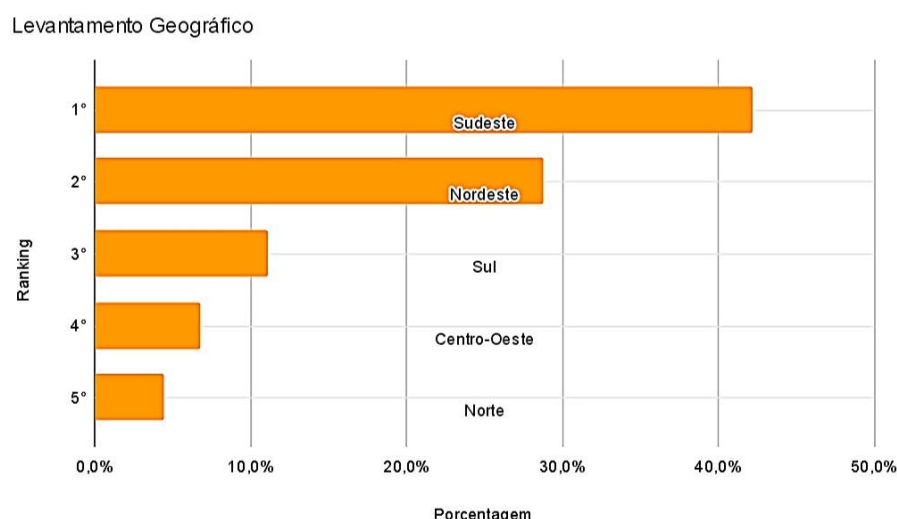
3. Levantamento Geográfico

Para identificar a distribuição geográfica das pesquisas sobre jogos didáticos aplicados ao ensino de Zoologia, foram analisados os 45 estudos inicialmente selecionados para esta revisão. Os resultados indicaram maior concentração de publicações nas regiões Sudeste (42,2%) e Nordeste (28,8%), seguidas pelas regiões Sul (11,1%), Centro-Oeste (6,6%) e Norte (4,4%).

Esses resultados demonstram que, embora existam pesquisas sobre a temática em todas as regiões brasileiras, a produção científica encontra-se concentrada principalmente no Sudeste e no Nordeste. Tal distribuição pode estar relacionada à maior concentração de instituições de ensino superior, programas de pós-graduação e grupos de pesquisa nessas regiões, fatores que favorecem o desenvolvimento de investigações na área de Ensino de Ciências.

De modo geral, observa-se um crescimento recente das pesquisas voltadas para a utilização de jogos didáticos no ensino de Zoologia, evidenciando o reconhecimento desses recursos como estratégias pedagógicas capazes de promover maior participação discente, motivação e aprendizagem significativa. Esses achados reforçam a relevância e o potencial dos jogos didáticos como ferramentas complementares para o processo de ensino-aprendizagem na educação básica.

Gráfico 4 - Levantamento Geográfico



Fonte: Próprio autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da produção científica sobre jogos didáticos aplicados ao ensino de Zoologia na educação básica evidenciou um crescimento expressivo das pesquisas nos últimos anos, especialmente entre 2017 e 2025, período que concentrou a maior parte das publicações analisadas. Os estudos demonstraram que os jogos didáticos têm sido amplamente utilizados como estratégias pedagógicas voltadas à facilitação da aprendizagem de conteúdos zoológicos, abrangendo diferentes grupos de invertebrados e vertebrados, além de temas relacionados à biodiversidade, conservação ambiental e relações ecológicas. Observou-se ainda predominância de investigações realizadas no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio, indicando que os recursos lúdicos têm sido empregados principalmente em etapas escolares nas quais os conteúdos de Zoologia apresentam maior complexidade conceitual.

De modo geral, os resultados apontam que os jogos didáticos favorecem o interesse, a motivação, a participação e o engajamento dos discentes, constituindo importantes ferramentas complementares ao ensino tradicional. Além disso, verificou-se que a produção científica encontra-se concentrada principalmente nas regiões Sudeste e Nordeste do Brasil, embora pesquisas sobre a temática estejam presentes em todas as regiões do país. Apesar dos avanços observados, permanecem lacunas relacionadas à diversidade de formatos de jogos, à ampliação de estudos voltados ao Ensino Fundamental I e à realização de investigações que avaliem os impactos dessas estratégias em longo prazo. Dessa forma, os resultados reforçam o potencial dos jogos didáticos como recursos capazes de contribuir para um ensino de Zoologia mais dinâmico, participativo e significativo, ao mesmo tempo em que evidenciam a necessidade de novas pesquisas que ampliem o conhecimento sobre sua efetividade em diferentes contextos educacionais.

13

REFERÊNCIAS

CANDIDO, C.; FERREIRA, J. F. Desenvolvimento de material didático na forma de um jogo para trabalhar com Zoologia dos invertebrados em sala de aula. *Cadernos da Pedagogia*, São Carlos, v. 6, n. 11, 2012. Disponível em: <https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/431>. Acesso em: 13 set. 2025.

CARVALHO, E. F. F.; BRAGA, P. E. T. O jogo de tabuleiro como uma estratégia auxiliadora para o ensino de Zoologia, com ênfase para as serpentes. *Ensino, Saúde e Ambiente*, Sobral, v. 6, n. 3, p. 202-217, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/resa2013.v6i3.a21152>. Acesso em: 21 dez. 2024.

GOMES, C. R. P.; SILVA, F. A. R. O “Mistério no Zoo”: um jogo para o ensino de Zoologia de vertebrados no Ensino Fundamental II. *Revista da SBEnBio*, n. 9, p. 202-211, 2016. Disponível em: <https://www.repositorio.ufop.br/items/7d7fc342-0c25-46d8-bcb7-1e8a971e10e2>. Acesso em: 24 dez. 2024.

GRIEBELER, C. Uso do Kahoot no ensino de Zoologia: uma narrativa reflexiva sobre gamificação no oitavo ano do Ensino Fundamental. 2021. 16 f. Dissertação (Ensino de Ciências) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Lajeado, 2021. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/256892>. Acesso em: 03 nov. 2024.

PEREIRA, M. N. Utilização de jogo como recurso didático em aulas remotas de Zoologia no Ensino Fundamental. 2021. 16 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) – Universidade Estadual do Piauí, Parnaíba, 2021. Disponível em: <http://repositorio.uespi.br:8080/handle/123456789/217>. Acesso em: 13 set. 2025.

PEREIRA, T. M.; ALMEIDA, M. N. Super Trunfo das aves ameaçadas de extinção do estado do Rio de Janeiro e dominó das aves ameaçadas de extinção do Noroeste Fluminense. *Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino*, v. 6, n. 2, p. 136-162, 2022. Disponível em: <https://seer.uenp.edu.br/index.php/reppe/article/view/1069>. Acesso em: 21 dez. 2024.

SANTOS, A. B.; GUIMARÃES, C. R. P. A utilização de jogos como recurso didático no ensino de Zoologia. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, v. 5, n. 2, 2010. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/2082>. Acesso em: 12 set. 2025.

SILVA, A. J. et al. A utilização de jogos educativos no ensino do Reino Animal: uma experiência com metodologia ativa no ensino médio. *Revista Estudos IAT*, v. 13, n. 1, 2025. Disponível em: <https://estudiosiat.educacao.ba.gov.br/index.php/estudiosiat/article/view/446>. Acesso em: 13 set. 2025.

SILVA, A. M. et al. O uso do role-playing game para o ensino de Biologia: aprendendo Zoologia de maneira não convencional. *Periódico Eletrônico Fórum Ambiental da Alta Paulista*, v. 13, n. 2, p. 10-19, 2017. Acesso em: 26 dez. 2024.