



“NAVEGANDO PELO SISTEMA DIGESTÓRIO”: UM JOGO DE CARTAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Matheus Henrique Siqueira Oliveira

Universidade Federal de Itajubá, *matheushenriqueso@outlook.com*

Talita da Silva Mota

Universidade Federal de Itajubá, *talitamota46@gmail.com*

Beatriz Moreira Domingos

Universidade Federal de Itajubá, *d2019014194@unifei.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Visando propor um recurso didático para o Ensino Fundamental II, com ênfase na disciplina de Ciências da Natureza, o jogo de cartas “Navegando pelo Sistema Digestório”, é um material didático físico desenvolvido durante a disciplina de Instrumentação para o Ensino de Ciências, ministrada pela Professora Úrsula Raniely Souto, do curso de Ciências Biológicas Licenciatura.

O objetivo central deste material, é promover o aprendizado dos conteúdos relacionados à anatomia e fisiologia do sistema digestório humano de forma lúdica, interativa e colaborativa, incentivando a participação ativa dos estudantes e a consolidação de conceitos de maneira divertida.

2. DESENVOLVIMENTO

A estrutura do jogo combina cartas de perguntas e respostas com um tabuleiro, em que os jogadores percorrem o trajeto dos alimentos pelo corpo humano, dividido nas regiões da cavidade oral, estômago, intestino delgado e intestino grosso (Figura 1).

Cada jogador ou equipe escolhe um personagem e inicia na cavidade oral, respondendo algumas cartas com perguntas específicas dessa região. O mesmo se repete nas demais etapas com sua respectiva cor até chegar ao intestino grosso, onde a “evacuação” do alimento simboliza a vitória. A cada rodada, o jogador recebe fichas numeradas de 1 a 5 para apostar e andar em número de casas caso acerte a resposta, sendo as fichas reiniciadas ao se esgotarem. O tabuleiro também contém casas de desafio representadas por “?”, com cartas pretas que oferecem consequências positivas ou negativas, influenciando diretamente a trajetória no jogo de cada jogador ou equipe.

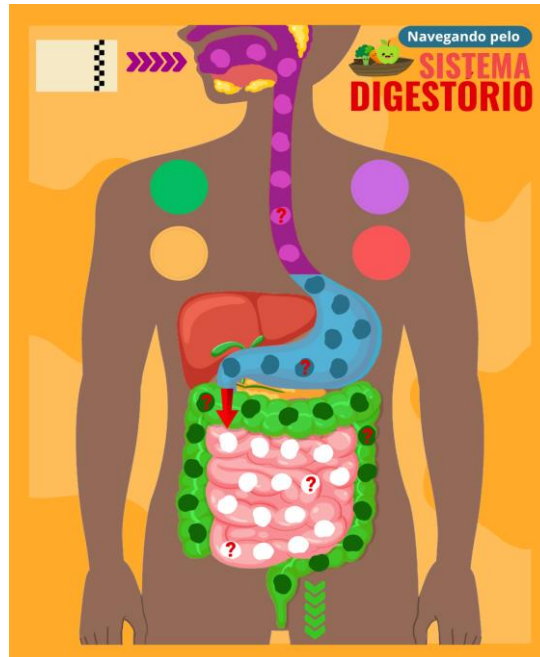


Figura 01: Tabuleiro do material didático “Navegando pelo Sistema Digestório”
Fonte: Autores (2025)

3. CONSIDERAÇÕES

Apesar do público-alvo principal ser para os estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, este material pode ser adaptado para diferentes níveis de complexidade conforme a série ou necessidade do professor.

A utilização do material pode ocorrer em sala de aula, em atividades extracurriculares ou como recurso de revisão para avaliações, promovendo habilidades cognitivas como raciocínio lógico, memorização e tomada de decisão, bem como competências socioemocionais, como trabalho em equipe e respeito às regras.

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos educacionais, tem se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento e melhorar a retenção de conteúdos, destacado por Alves e Brandt (2023) em seu recente estudo. Nesse sentido, o “Navegando pelo Sistema Digestório” alia conceitos de gamificação à contextualização científica, proporcionando uma diferente experiência de aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. G.; BRANDT, A. A. M. L. Gamificação no ensino de ciências: uma abordagem inovadora para engajar e motivar os alunos. Anais IX CONEDU. Campina Grande: **Realize Editora**, 2023.