

## **Jogo "Cidade Dorme" Como Estratégia Lúdica Para Ensino e Aprendizagem Sobre Surto, Epidemias e Pandemias**

**Eduardo Lima Bomfim<sup>1</sup>**

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/ 202310580@uesb.edu.br

**Maicon Vinicius Azevedo Matos<sup>2</sup>**

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/ 202210231@uesb.edu.br

**Yane Aparecida Mesquita Luz<sup>3</sup>**

Secretaria Municipal de Educação de Vitória da Conquista/ yanemesquita@bol.com.br

**Ébano Henrique da Silva Rizério<sup>4</sup>**

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/ ebano.rizerio@uesb.edu.br

### **Resumo**

Este relato descreve uma intervenção baseada no jogo “Cidade Dorme” aplicada de forma adaptada em uma turma do 7º ano de uma escola pública municipal de Vitória da Conquista, Bahia, com proposta de motivar os alunos por meio de uma atividade lúdica, que transforma o aprendizado em uma experiência interativa. A dinâmica foi desenvolvida no contexto do PIBID Interdisciplinar de Física e Biologia, com o objetivo de incentivar o interesse do estudante, promover revisão de conteúdos e estimular o protagonismo estudantil de maneira engajadora. A estrutura da atividade consistia em alunos assumirem diferentes papéis, como o próprio vírus, cidadãos, infectados, médicos e cientistas, vivenciando situações que simulam a propagação e o controle de doenças. Durante as rodadas, o vírus transmite a doença secretamente, enquanto os médicos e cientistas buscam identificar os casos e propor estratégias de contenção, que são discutidas coletivamente com a turma. Após a prática, ocorre uma reflexão conjunta sobre como a doença se espalhou, quais decisões contribuíram e de que maneira essas ações se relacionam com a realidade, criando um ambiente de participação ativa e competição saudável. O envolvimento dos alunos foi satisfatório, conforme o previsto. Ao final da dinâmica, uma pesquisa foi aplicada aos alunos, com a pergunta: “Para você, em qual nível esse jogo auxiliou no seu aprendizado sobre o tema "Surto, Epidemias e Pandemias?", e dos 25 alunos participantes, 24 consideraram que a atividade "ajudou muito" ou "ajudou" no aprendizado, e apenas um se mostrou indiferente. Com base em Kishimoto (1994), o uso de jogos didáticos como avaliação é uma estratégia eficaz e apropriada ao contexto dos alunos, pois estimula a aprendizagem ativa, a cooperação e a motivação de forma dinâmica. Ao transformar a estratégia em uma experiência participativa e dinâmica, essa mostrou-se eficaz e apropriada ao contexto escolar e social dos alunos.

**Palavras-chave:** PIBID. Ensino-aprendizagem. Gamificação.

### **Referências:**

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.