



JOGO DA VELHA DA ANATOMIA HUMANA: CONHECENDO NOSSO CORPO DE FORMA DIVERTIDA

Franciele Coelho dos Santos ¹
Leticia Teodoro Gerolim ²
Marina Farcic Mineo ³
Polyane Ribeiro Machado ⁴

A abordagem lúdica no processo de ensino-aprendizagem se configura como uma ferramenta concreta de incentivo, oferecendo aos estudantes oportunidades desafiadoras que podem desempenhar um papel crucial no aprimoramento tanto físico quanto mental, permitindo a superação de obstáculos e receios, enquanto promove o desenvolvimento da coordenação motora e das capacidades cognitivas (MARQUES, 2017).

Segundo Niles e Socha (2014), o ato de brincar assume um papel central durante a infância e tem sido objeto de investigação no âmbito científico. Isso ocorre com o propósito de compreender suas características distintas, estabelecer suas conexões com o desenvolvimento infantil e o bem-estar, e, entre outros propósitos, influenciar positivamente os processos educacionais e de aprendizado das crianças. A presença de jogos e brinquedos ao longo de todas as etapas da vida humana é algo notável. O aspecto lúdico é considerado a essência da infância, mas não se restringe apenas às crianças. Ele se manifesta de maneiras distintas em adolescentes e adultos, adaptando-se às necessidades específicas de cada grupo (ALMEIDA, 1990 *apud* MACHADO, 2004).

De acordo com Cunha (2012), é responsabilidade dos educadores diversificar as abordagens pedagógicas, tornando as aulas mais dinâmicas. Isso visa cativar a atenção dos estudantes, despertar seu entusiasmo pelo conteúdo e, como resultado, facilitar a aprendizagem. Ao adotar essa abordagem, é oferecida aos alunos a oportunidade de se motivarem através da

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Triângulo Mineiro - UF, franciele.coelho@estudante.iftm.edu.br;

² Graduando pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Triângulo Mineiro Campus Uberaba - IFTM, leticia.gerolim@estudante.iftm.edu.br

³ Doutor em Ecologia e Conservação de Recursos Naturais, professor de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal do Triângulo Mineiro - MG, marina@iftm.edu.br;

⁴ Mestre em Ciência e Tecnologia Ambiental, UFTM - Professora de Biologia da Rede estadual de Ensino de Minas Gerais, polyane.machado@educacao.mg.gov.br

O resumo expandido é resultado de ação do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, com apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.



interação e da participação ativa nas atividades, ao mesmo tempo em que se cultiva e estimula-se sua curiosidade e seu desejo de adquirir conhecimento.

Existe uma grande quantidade de conteúdo para ser absorvida em um período de tempo limitado, especialmente no campo das ciências biológicas, que envolve inúmeras conexões com outras áreas do conhecimento e inclui uma ampla gama de terminologia técnica e científica (MORAIS, 2009 *apud* HEBERLE, 2011). Integrar atividades lúdicas como jogos educativos, tem o efeito de tornar as aulas mais envolventes e dinâmicas, visando reavivar o entusiasmo e o interesse dos estudantes no processo de aprendizagem (WOLSKI, 2013).

Desta forma, ALBRECHT (2009) menciona que os jogos tradicionais possuem um papel intrínseco no patrimônio cultural da sociedade, e devem ganhar vida nas ruas e nas escolas, sendo empregados como ferramentas de aprendizagem, desde que utilizados adequadamente. A autora ainda menciona que é notável que muitos jogos e brincadeiras tradicionais persistem até hoje, sendo transmitidos de geração em geração, dos pais para os filhos e netos. Como exemplo tem-se o Jogo da Velha, que é um jogo de regras extremamente simples e fáceis de serem aprendidas, muito popular e conhecido no mundo inteiro.

Sendo assim, foi desenvolvido como atividade lúdica o "Jogo da Velha Anatômico", com o objetivo de promover a compreensão e a memorização das estruturas anatômicas do corpo humano por meio de uma abordagem divertida e interativa utilizando o tradicional jogo da velha. Essa atividade buscou incentivar estudantes a consolidarem seu conhecimento sobre anatomia enquanto se envolvem em um jogo estratégico, desenvolvendo a capacidade de identificar e nomear regiões anatômicas de maneira lúdica e memorável.

A ação foi realizada no mês de agosto de 2023, como matéria proposta a revisão de conteúdo com as turmas de terceiro ano matutino de uma escola estadual do município de Uberaba vinculada ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Uberaba (IFTM). Foi confeccionado um tabuleiro de jogo da velha feito de EVA com nove quadrantes para fixar peças representando os sinais "x" e "círculo" em tamanho que possibilitasse a visualização de todos os alunos da turma.

Foram elaboradas 18 fichas com perguntas sobre anatomia humana, cujo conteúdo foi previamente disposto aos alunos durante uma aula teórica anterior. As fichas foram distribuídas aleatoriamente durante as rodadas do jogo. A turma foi organizada em dois grupos, sendo que cada um ficou com um dos sinais, "x" ou "círculo".

Os alunos decidiram quem começaria no ímpar ou par, e cada grupo tinha 60 segundos para responder. O objetivo da atividade era formar seqüências de 3 peças iguais (horizontal, vertical ou diagonal), conhecido como "dar velha". Caso o grupo respondesse erroneamente, a vez passaria para o outro grupo. Se acertasse a resposta, poderiam colocar um sinal no tabuleiro. Ao término da atividade foi aplicado um questionário.

Para o planejamento da atividade e elaboração do material foi realizado um encontro presencial. Para a condução da atividade foram necessários cinquenta minutos da aula prevista da unidade curricular de Biologia para a turma.

No decorrer da implementação da atividade, procedemos à explicação do jogo aos alunos, ressaltando que ele segue a mesma mecânica do jogo da velha convencional, porém com a particularidade de cada quadrante conter questões abordando conteúdos de anatomia. Inicialmente, antes do início do jogo, compartilhamos com os alunos os detalhes e a proposta da atividade, notando uma reação positiva e um genuíno interesse por parte deles, especialmente considerando a abordagem revisora, sobretudo relevante para os estudantes pré-vestibulares. Ao longo da aplicação, a turma participou de maneira ativa e engajada, demonstrando entusiasmo na resolução das perguntas relacionadas à anatomia, enquanto competiam no jogo. Houve uma atmosfera de envolvimento colaborativo à medida que os alunos trabalhavam em equipe para alcançar vitórias estratégicas no jogo.

Ao término da atividade, realizamos uma coleta de feedback dos alunos por meio de um questionário de satisfação. Os resultados revelaram uma avaliação positiva geral da atividade, com muitos alunos mencionando a apreciação da combinação entre o elemento lúdico e a revisão de conteúdo. Para complementar a coleta dos dados para realização do gráfico de satisfação, foi pedido aos alunos para relatarem por escrito com suas palavras o que acharam da atividade, a seguir, apresentamos alguns dos relatos fornecidos por eles:

“Eu gostei, pois gosto de Biologia e Medicina.”

“É muito importante, pois foi uma revisão para a prova do ENEM, que iremos fazer em novembro.”

“Gostei da atividade, pois foi uma atividade diferente, ‘fora da sala de aula’, algo descontraído”

A experiência global evidenciou que a aplicação da atividade foi bem-sucedida em cumprir seu propósito, envolvendo os alunos de forma eficaz e proporcionando um meio eficiente de revisão de anatomia. As reações e os comentários dos alunos refletiram um sentimento positivo em relação à atividade, corroborando sua aceitação e seu valor percebido.

O resumo expandido é resultado de ação do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, com apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

Ao associar o conteúdo de anatomia humana ao jogo da velha, os alunos puderam fazer conexões mais relevantes e significativas com o tema. Através dessa abordagem, a assimilação e revisão do conteúdo já fornecido em uma aula teórica pode ser mais efetivo e duradouro, tornando a aprendizagem mais significativa devido ao engajamento dos alunos, além de praticar o trabalho em equipe e o estímulo à competição saudável. Essa dinâmica proporcionou uma forma interativa e lúdica de aprender sobre anatomia humana.

A criação e desenvolvimento de jogos educativos e práticas lúdicas para serem desenvolvidas em sala de aula foram relevantes para a formação profissional dos pibidianos, pois proporcionou experiências práticas em sala de aula, desenvolvimento de competências pedagógicas e reflexão sobre práticas de ensino, estimulando a inovação e a gamificação no processo educacional.

Palavras-chave: Corpo Humano, Ensino de Biologia, Ensino Médio, Ludicidade no Ensino, Jogos em Biologia.

REFERÊNCIAS

ALBRECHT, T. D. O. **Atividades lúdicas no ensino fundamental: uma intervenção pedagógica.** Dissertação (mestrado) - Universidade Católica Dom Bosco; 2009.

CUNHA, A. C. T. **Importância das atividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Déficit de Atenção segundo a perspectiva dos professores.** Dissertação (mestrado) - Escola Superior de Educação João de Deus; 2012.

HEBERLE, K. **Importância e utilização das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao título de Especialista em Educação Profissional Integrada à Educação Básica na Modalidade EJA, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná; 2011.

MARQUES, J. F. **A importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil.** Monografia (Graduação em pedagogia) - Universidade Federal de Juiz de Fora; 2017.

NILES, R. P.; SOCHA, K. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil.** Revista de divulgação científica *Ágora*. v. 19, n. 1, p. 80-94; jan./jun. 2014.

WOLSKI, Z. D. B. **Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor PDE Produções Didático-Pedagógicas.** Caderno pedagógico apresentado em conformidade com as orientações da Coordenação do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE/SEED - Universidade do Centro-Oeste; 2013.