

EIXO TEMÁTICO: Currículo, Metodologia e Prática de Ensino

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de Vivência

ANATOMIA DO SISTEMA DIGESTÓRIO HUMANO PARA O ENSINO MÉDIO: METODOLOGIA ATIVA

Luana Cristina Barbieri da Silva¹

Maélen Samara Bento²

Rafael Ceolato da Silva³

Cristiane Bashyio da Silva⁴

Ingridy Simone Ribeiro⁵

Resumo

O sistema digestório humano é o responsável pela digestão dos alimentos, sendo suas funções primordiais em grande parte do dia das pessoas. Sendo um conteúdo abordado geralmente no primeiro ano do ensino médio, julga-se importante uma revisão do mesmo no último ano escolar, visto que é o momento no qual os alunos são submetidos a diversas avaliações e vestibulares. Com isso, os bolsistas do PIBID– Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - trabalharam o assunto em duas turmas de terceiro ano, utilizando abordagem teórica e jogo, o qual se constituiu de um modelo do sistema feito com cartolina e peças removíveis, feitas de E.V.A., sendo uma disputa de montagem correta do boneco de papel. Foi possível obter resultados bastante satisfatórios em relação à participação e aprendizagem dos discentes.

INTRODUÇÃO

De maneira generalizada, pouca atenção é dispensada ao Sistema Digestório Humano, a menos que aconteça alguma disfunção em seus órgãos. Porém, ainda assim, grande parte do dia, o ser humano está dedicado ao processo de preenchê-lo e esvaziá-lo (MARTINI; TIMMONS; TALLITSCH; 2009). Ainda de acordo com Martini, Timmons e Tallitsch (2009), o sistema mencionado anteriormente compreende o trato digestório, constituído pela cavidade oral, faringe, esôfago, estômago, intestino delgado e grosso, além dos órgãos acessórios, como a língua, os dentes, e vários órgãos glandulares, como por exemplo, a língua, o pâncreas e o fígado.

Em relação à metodologia, levando em consideração o visível desinteresse dos discentes em prestar atenção em uma aula teórica expositiva, o jogo é uma ótima opção que pode colaborar no processo de ensino e aprendizagem, de forma diferenciada, dinâmica e atrativa, transformando os conteúdos em vivência (FIALHO, 2008).

Um jogo pedagógico é aquele produzido com total foco no processo de ensino-aprendizagem, tendo como principal diferença do material pedagógico a ludicidade (CUNHA, 1998). Tal jogo é o eixo que conduz a um conteúdo didático específico,

¹ Discente do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho: luanabmuz@gmail.com;

² Discente do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho: maélenbento@gmail.com;

³ Discente do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho: rafaceolato1@gmail.com;

⁴ Docente do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho: Cristiane.bashyio@muz.ifsuldeminas.edu.br;

⁵ Docente do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho: ingridy.ribeiro@muz.ifsuldeminas.edu.br.

resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações (KISHIMOTO, 1996, citado por CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003.).

Diante dos pressupostos acima, o PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência utilizou, além da abordagem teórica, um jogo em formato de gincana para abordar o conteúdo de Sistema Digestório do Ensino Médio.

METODOLOGIA

A intervenção foi realizada em duas turmas de 3º ano do ensino médio da Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida, situada na cidade de Muzambinho-MG, como ação do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência.

A aula iniciou-se com uma introdução teórica, reforçando conceitos básicos de níveis de organização celular, bem como, a apresentação à turma, da anatomia do sistema digestório humano, utilizando lousa e pincel. Logo em seguida, foi realizada a construção de um mapa mental, relembrando os principais conceitos da aula, de maneira dialogada com os alunos.

Após a abordagem do conteúdo, os discentes foram divididos em 4 grupos para a realização de uma gincana em sala. A prática consistiu em um cartaz, esquematizando o corpo humano, feito de cartolina, com um contorno dos órgãos constituintes do sistema digestivo, enquanto que cada grupo recebeu um conjunto de órgãos feitos em E.V.A. em diferentes cores, os quais, por meio de velcro, foram fixados ao cartaz. Os pibidianos fizeram uma pergunta, a qual foi respondida com um órgão. Cada grupo escolheu o órgão entre si, e então correram até o cartaz e fixaram o mesmo no lugar correto. Ao final, o grupo que conseguiu mais acertos foi o campeão do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ambas as turmas apresentaram um comportamento e participação bastante satisfatórios em sala de aula, bem como demonstraram, no momento da introdução, apresentar um conhecimento prévio do assunto.

No momento da montagem do mapa mental, também houve uma grande cooperação dos alunos, os quais concluíram com êxito um organograma completo do conteúdo. Segundo Silva (2015), os mapas conceituais têm um importante papel de facilitação de aprendizagem, fazendo com essa participação dos alunos seja crucial para o processo.

Ao pedir a separação da turma em grupos, houve um momento de dispersão e aumento da conversa paralela, porém, logo em seguida, voltaram ao foco e adquiriram a postura de competição e equipe. Cada grupo agiu com bastante união, a fim de conquistar a vitória no jogo. O jogo, no contexto, estimula o aluno a desenvolver habilidades, sentimentos ou pensamentos, prosperando o respeito mútuo, o saber dividir uma tarefa, ou um desafio num contexto de regras e objetivos (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2009).

Em relação às questões apresentadas aos alunos, todas foram respondidas de forma correta por todos os grupos, fazendo com que a única diferença entre os grupos fosse a agilidade de chegar até o boneco e responder efetivamente a questão.

CONCLUSÃO

Levando em consideração aspectos como participação, interesse e entendimento do conteúdo, a utilização de uma metodologia não tradicional evidenciou que as aulas expositivas estão cada vez mais obsoletas, já que não chamam mais a atenção dos alunos. Com a utilização da dinâmica, além de comprovar a eficácia da metodologia com o bom desempenho teórico dos discentes, foram trabalhadas também: coordenação motora, raciocínio lógico rápido, além do trabalho em equipe, o que é de grande importância em tempos de inter e transdisciplinaridade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MARTINI, F. H. ; TIMMONS, M. J. ; TALLITSCH, R. B.. **Anatomia Humana**, 6ª ed., São Paulo: Editora Artmed, 2009.

FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: Congresso Nacional de Educação. **Anais**. 2008, p. 12298-12305.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: Editora FAE. 1988.

CAMPOS, L. M. L.; BERTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C.. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

SILVA. E. C.. Mapas conceituais: propostas de aprendizagem e avaliação. **Revista Administração: ensino e pesquisa**, v. 16, n. 4, p. 785-815. 2015.

MACEDO, L.; PETTY, A. L.; PASSOS, N. C.. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2009.