ISSN: 2358-8829

O ENSINO DE ANATOMIA HUMANA POR MEIO DE JOGOS DIDÁTICOS: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

Lídia Cristina de Oliveira

INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia no Ensino Médio está integrado à área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente na unidade temática Vida e Evolução (BRASIL, 2018). Esse componente curricular desempenha um papel significativo na formação cidadã dos estudantes, visto que, o estudo dos sistemas humanos vai além do conteúdo biológico tradicional (mecanismos fisiológicos e naturais do corpo). Ele se interliga diretamente à compreensão das relações de matéria e energia que regem os fenômenos naturais. Além disso, capacita os alunos para a interpretação da dinâmica da vida em prol da sustentabilidade e para a avaliação ética do impacto socioambiental da ciência e da tecnologia. Dessa forma, o estudante é preparado para tomar decisões conscientes que resguardem a saúde coletiva e o equilíbrio do planeta.

Contudo, quando o foco se volta para o estudo dos sistemas humanos, o cenário pedagógico frequentemente revela entraves significativos no processo de ensino-aprendizagem. A densa e complexa nomenclatura anatômica e fisiológica, associada à persistência de metodologias majoritariamente tradicionais e expositivas por parte dos docentes, costuma distanciar a realidade do aluno do conteúdo programático. Como consequência direta, observa-se um cenário de desânimo, caracterizado pelo desinteresse e pela falta de participação ativa dos estudantes em sala de aula.

Diante dessa problemática, a adoção de metodologias ativas surge não apenas como uma alternativa didática, mas como uma necessidade pedagógica, como proposta de engajamento escolar. Ao colocar o estudante no centro do processo de construção do conhecimento, essas estratégias rompem com a passividade da memorização técnica, transformando conceitos abstratos em saberes práticos e significativos.

Nesse contexto, o presente artigo tem por objetivo principal investigar o potencial pedagógico da criação de jogos educativos, desenvolvidos por cinco turmas do 2º ano do Ensino Médio do IFPI – Campus Teresina Central, como estratégia para facilitar o aprendizado de anatomia e fisiologia humana.

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa aplicada, de natureza qualitativa e intervencionista, com foco no desenvolvimento e na avaliação de recursos didáticos para o ensino de anatomia humana. Desenvolvida no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI) – *Campus* Teresina Central, a pesquisa foi conduzida com estudantes de cinco turmas do Ensino Médio. Os participantes foram divididos em equipes de seis integrantes e, por meio de sorteio, designados a um dos seguintes sistemas: digestório, respiratório, urinário (excretor), cardiovascular ou endócrino.

Definidos os temas, as equipes iniciaram a idealização e a construção de jogos educativos. A confecção dos materiais seguiu duas premissas obrigatórias: a utilização prioritária de insumos reciclados, reutilizados ou de baixo custo, e a elaboração de um manual de regras detalhando a nomenclatura anatômica, os órgãos constituintes de cada sistema, suas respectivas funções e a integração sistêmica no organismo humano.

A validação pedagógica e técnica dos jogos produzidos foi realizada por graduandos de Licenciatura em Ciências Biológicas da mesma instituição de ensino onde a pesquisa foi desenvolvida. Para garantir a coerência e a isonomia dos critérios, os avaliadores (licenciandos) passaram por uma orientação prévia conduzida pela docente responsável pelas turmas do Ensino Médio, na qual foram alinhados os critérios de correção, clareza didática, precisão conceitual dos conteúdos de anatomia e adequação das regras dos jogos.

Essa etapa foi de relevante importância, pois funciona como um selo de qualidade científica, didática e metodológica. Esse processo garante que o jogo seja uma ferramenta de aprendizagem real e segura, focando tanto na precisão científica dos sistemas humanos e na funcionalidade do jogo. Além disso, a etapa contribui diretamente para a formação prática dos licenciandos e estabelecendo uma ponte essencial entre a Instituição de Ensino Superior e a escola, beneficiando ambas as instituições.

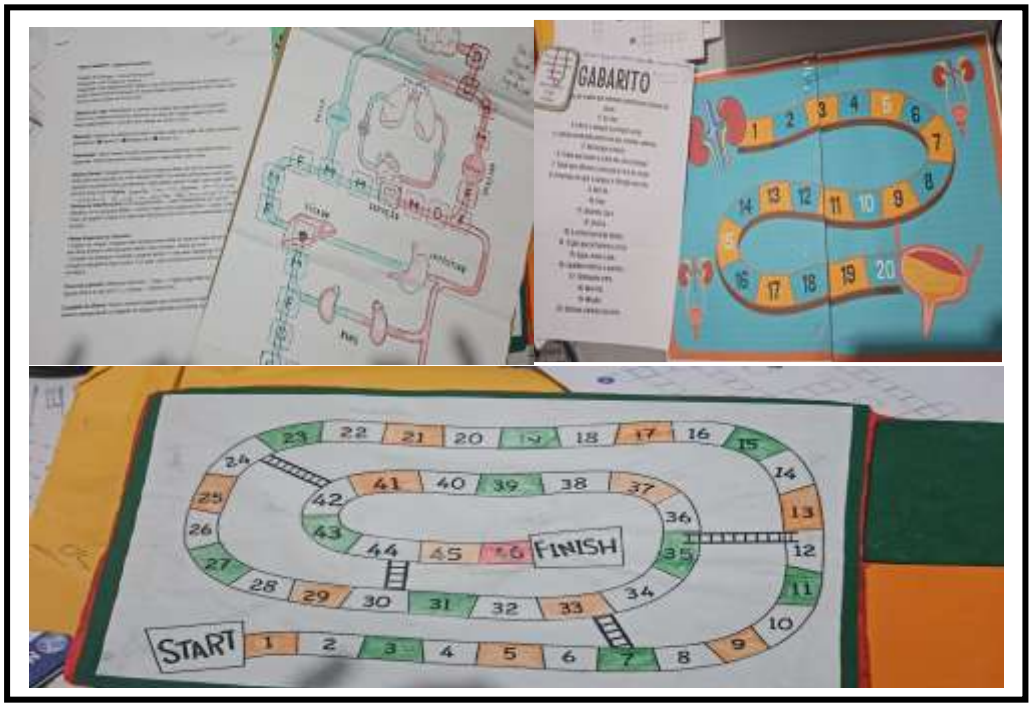
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados indicam que a proposta pedagógica potencializou a participação ativa dos alunos e promoveu uma aprendizagem significativa. A introdução de metodologias ativas, neste caso, os jogos didáticos, funcionou como um elemento catalisador no ambiente escolar.

Essa abordagem lúdica mostrou-se viável e eficaz para engajar os estudantes de forma colaborativa, estimular a oralidade e contextualizar os conteúdos científicos. Ao assumir o

protagonismo do processo, o discente deixou a passividade de lado, o que favoreceu o debate interpessoal e facilitou a aplicação prática de conceitos sobre os sistemas humanos, através da produção de jogos. Figura 1.

Figura 1



Fonte: autora

Silva e Souza (2021) apontam que o uso de recursos didáticos diferenciados, como jogos educativos e materiais recicláveis, contribui significativamente para a assimilação dos conteúdos, além de promover uma aprendizagem mais dinâmica e interativa. Assim, a atividade desenvolvida buscou incentivar o protagonismo estudantil e o pensamento crítico, aproximando a ciência das vivências dos educandos. Essa perspectiva converge com o pensamento de Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2007), que defendem que a prática experimental deve ir além do laboratório, atuando como uma estratégia pedagógica que conecta o conhecimento científico ao cotidiano dos alunos, estimulando a reflexão crítica e a aprendizagem significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados deste estudo evidenciam que a sala de aula invertida, mediada pela criação de jogos pedagógicos sustentáveis, potencializa a construção de uma aprendizagem lúdica e significativa. Ao atuarem como criadores dos jogos, os alunos deixam de ser receptores passivos e se tornam construtores do próprio conhecimento. Esse processo não apenas aumenta

o engajamento com o tema dos sistemas humanos, mas também os estimula a seguir a carreira científica e a ingressar no ensino superior.

Para além do protagonismo e engajamento dos alunos, a prática pedagógica proporcionou aos licenciandos uma sólida vivência da realidade docente.

Em última análise, a pesquisa confirma o potencial das metodologias ativas como ferramentas indispensáveis para a formação integral dos estudantes e para a consolidação de competências cognitivas, sociais e científicas.

Palavras-chave: Educação Ambiental; Ensino de Ciências; Hortas Escolares; Espaços não formais; Revitalização.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: Portal da BNCC. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/arquivos/bncc_ensino_medio.pdf. Acesso em 07/11/2026

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M. **Ensino de Ciências: fundamentos e métodos**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, A. P.; SOUZA, J. S. de. O uso de recursos didáticos alternativos no ensino de Biologia: modelos tridimensionais e jogos como ferramentas facilitadoras da aprendizagem. **Revista Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 1, p. 1–13, 2021.