



Eixo temático: Educação em Ciências

O QUE SOU?: UMA FORMA DINÂMICA DE APRENDER SOBRE OS SISTEMAS ESQUELÉTICO E MUSCULAR

SILVA, Bruna Morais da*; CARDOZO, Larissa Guilhermina Campos; BASTOS, Caio dos Santos Mendonça; PEÇANHA, Anderson Lopes

RESUMO

Introdução : O estudo do corpo humano geralmente é visto como assunto muito complexo, por isso é fundamental o professor dividir os conteúdos em etapas sequenciais, para facilitar o processo ensino-aprendizagem. Seguindo este pensamento, é de suma importância a abordagem sobre o Sistema Esquelético e Muscular de forma lúdica, pois são conteúdos que necessitam de maior atenção devidas as variadas nomenclaturas existentes. **Objetivo:** Objetiva-se fazer com que os alunos compreendam a organização e funcionamento do próprio organismo, para identificarem as estruturas e indicarem a nomenclatura correta dos membros do Sistema Locomotor. **Material eméto dos :** A atividade é inspirada no jogo "Eu sou...?" adaptado para o Sistema Locomotor. O jogo foi realizado, no segundo semestre de 2019 durante a disciplina Instrumentação para o Ensino de Ciências, em uma turma de 6º período de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Espírito Santo - Campus de Alegre. O jogo consiste na colagem de papéis adesivos na testa de cada aluno com o nome de um músculo ou osso para tentarem descobrir qual estrutura eles são. As perguntas só podem ser respondidas com "sim" ou "não". Serão chamados dois alunos por vez na frente da sala para descobrirem qual estrutura eles são. Ganha o aluno que descobrir primeiro qual estrutura ele é, ou seja, qual osso ou músculo. Algumas dicas: instruí-los a perguntar se eles são um músculo ou um osso, pois dependendo da resposta outras perguntas poderão ser feitas; aconselhá-los a perguntar quais características morfológicas a estrutura tem, por exemplo, se for músculo, qual tipo de contração possui (voluntária ou involuntária) e se for osso, qual posição se encontra (cabeça, tronco ou membros). **Resultados :** Pôde-se observar o entusiasmo dos participantes em cada rodada ao tentarem adivinhar as estruturas. A turma preferiu realizar uma rodada final coletiva com os participantes anteriores, onde todas as estruturas foram descobertas, além de ter surgido uma maior interação entre os alunos. Logo, propõe-se que esta atividade seja aplicada em grupo. Detectou-se algumas dificuldades, como falarem a nomenclatura correta das estruturas: sabiam a posição da estrutura e nome popular, menos os nomes anatômicos. **Conclusão:** Conclui-se que a aplicação da atividade proporcionou o entendimento lúdico-mútuo-coletivo sobre o Sistema Locomotor. Desta forma, o jogo em questão só agregou na construção do conhecimento dos alunos sobre o conteúdo a partir das suposições feitas durante as rodadas jogadas.

Palavras-chave: jogo lúdico, músculo, nomenclatura, osso, sistema locomotor.

*Dados da primeira autora: Universidade Federal do Espírito Santo, Alegre, Espírito Santo. E-mail: mbruna121@gmail.com