



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA

ANDRÉA CAETANO GOMES

O QUE SOU EU NO CORPO HUMANO?: UM JOGO DIDÁTICO PARA O 6º ANO
DO ENSINO FUNDAMENTAL

FORTALEZA

2025

ANDRÉA CAETANO GOMES

O QUE SOU EU NO CORPO HUMANO?: UM JOGO DIDÁTICO PARA O 6º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ensino de Ciências e Matemática. Área de concentração: Ensino de Ciências e Matemática.

Orientador: Profa. Dra. Raquel Crosara Maia Leite.

Coorientadora: Profa. Dra. Erika Freitas Mota.

FORTALEZA
2025

ANDRÉA CAETANO GOMES

O QUE SOU EU NO CORPO HUMANO?: UM JOGO DIDÁTICO PARA O 6º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Matemática. Área de concentração: Ensino de Ciências e Matemática.

Aprovada em: 08 / 12/ 2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Raquel Crosara Maia Leite (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Erika Freitas Mota (Coorientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Silvany Bastos Santiago
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)

Prof. Dr. Diego Adaylano Monteiro Rodrigues
Universidade estadual do Ceará (UFC)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O jogo didático	24
Figura 2 – As cartas do jogo elaboradas pelos alunos	25
Figura 3 – As cartas do jogo confeccionadas em gráfica	25
Figura 4 – Momentos da dinâmica do jogo	26

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base nacional Comum Curricular
MEC	Ministério de Educação
UFC	Universidade Federal do Ceará
ENCIMA	Mestrado Profissional no Ensino de Ciências e Matemática

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	OBJETIVOS	9
2.1	Objetivo geral	9
2.2	Objetivos específicos	9
3	PRODUTO EDUCACIONAL	10
3.1	Sequência didática	11
3.1.1	<i>Aula 1 - Sistema digestório</i>	13
3.1.2	<i>Aula 2 - Sistema respiratório</i>	14
3.1.3	<i>Aula 3 - Sistema cardiovascular</i>	15
3.1.4	<i>Aula 4 - Sistema urinário</i>	16
3.1.5	<i>Aula 5 - Sistema esquelético</i>	17
3.1.6	<i>Aula 6 - Sistema muscular</i>	18
3.1.7	<i>Aula 7 - Sistema nervoso</i>	19
3.1.8	<i>Aula 8 - Sistemas do corpo humano</i>	20
3.1.9	<i>Aula 9 - Aplicação do jogo didático</i>	21
3.2	O Jogo Didático	23
3.3	O jogo: “O Que Sou Eu No Corpo Humano?”	23
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
	REFERÊNCIAS	28

1 INTRODUÇÃO

Pensar em Educação é entender que fatores sociais, econômicos, políticos e emocionais impactam o ensino e a aprendizagem. A educação é um processo complexo e a variedade de conhecimentos escolares é ampla e as pesquisas buscam diminuir a disparidade entre ensinar e aprender. Entre essas pesquisas, destacam-se as que tratam das metodologias ativas (Moran, 2015), que propõem um papel mais participativo do aluno; as que exploram o uso do lúdico e dos jogos didáticos (Kishimoto, 1994; Friedmann, 2006), valorizando o aprendizado por meio da interação e do prazer; e as que se fundamentam em teorias construtivistas e interacionistas (Ausubel, 1980; Vygotsky, 1989), nas quais a aprendizagem é compreendida como um processo de construção ativa do conhecimento mediado pelas experiências e pelas relações sociais.

Novas estratégias podem contribuir para o sucesso educacional, especialmente com o impacto das tecnologias no aprendizado dos alunos do século XXI. Como Moran (2015) destaca, os avanços tecnológicos exigem que o ensino seja constantemente atualizado, adotando práticas pedagógicas que incentivem a participação ativa e usem recursos para construir conhecimento. Isso torna indispensável que professores contextualizem e modernizem o ensino.

A aplicação de jogos didáticos no ensino de Ciências é uma abordagem cada vez mais comum por estimular a participação dos alunos e tornar as aulas mais envolventes e dinâmicas, promovendo uma aprendizagem ativa (Militão; Militão, 2004). Segundo Antunes (1998), esses jogos incentivam a construção de novos conhecimentos e habilidades operacionais, essenciais para a compreensão e intervenção nos fenômenos sociais e culturais.

Embora muitos educadores ainda usem o método tradicional, atividades lúdicas podem tornar o aprendizado mais dinâmico e relevante (Knechtel; Brancalhão, 2008). Vygotsky (1989) e Kishimoto (2011) destacam que jogos didáticos, embora complementares, promovem o desenvolvimento cognitivo e social.

A educação brasileira sofreu mudanças e uma das últimas modificações está presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que foi organizada em 2012 e passou por diversas versões até ser aprovada em dezembro de 2017 na 4ª versão (Piccinini; Andrade, 2018). Um exemplo de mudança trazida pela BNCC é a ordem de conteúdos abordados em sala de aula. Nesse cenário, pode-se citar o estudo antecipado dos sistemas do corpo humano para o 6º ano, o que requer abordagens inovadoras que possam contribuir para a melhor aprendizagem

desses estudantes, superando a complexidade e a fragmentação do conteúdo relacionado ao corpo humano.

Dessa forma, o uso de um jogo didático sobre o corpo humano pode auxiliar no ensino dos principais sistemas que compõem o organismo no contexto das aulas de Ciências, promovendo uma participação ativa e significativa dos discentes.

Os jogos são recursos valiosos para o ensino de ciências, promovendo a autonomia dos alunos e facilitando a resolução de problemas (Campos; Bortoloto; Felício, 2003). Eles ajudam no desenvolvimento cognitivo, emocional e social, estimulando inteligência, autoestima, convivência em grupo e motivação através de atividades desafiadoras que despertam curiosidade e criatividade (Gonçalves, 2010).

Minha experiência como professora de Ciências mostrou que os alunos se engajam mais em aulas centradas em atividades interativas e mais dinâmicas. Com o novo currículo e os desafios que ele traz, como a compreensão dos sistemas corporais, tive o intuito de desenvolver um projeto que utilizasse como recurso didático um jogo, que tornasse a compreensão do conteúdo sobre os sistemas do corpo humano mais acessível de forma lúdica e envolvente, garantindo a participação de todos os alunos, incluindo principalmente, os que apresentam algum tipo de deficiência.

O uso de jogos pode enriquecer o ensino de Ciências, tornando o aprendizado sobre sistemas do corpo humano mais dinâmico e envolvente. Ao proporcionar uma experiência interativa, os alunos compreendem melhor conceitos complexos, o que torna a aprendizagem mais eficaz e memorável. Rodriguez (2007) observou que jogos didáticos em Ciências Naturais melhoram a comunicação e compreensão dos estudantes, promovendo seu desenvolvimento integral. Diante do exposto, acreditamos que a inclusão de jogo didático no ensino de Ciências emerge como uma abordagem facilitadora, estimulando os alunos a aprenderem o conteúdo de maneira mais envolvente.

A sequência didática é uma metodologia que o professor pode adotar para organizar suas atividades e dinâmicas de forma mais eficaz, facilitando a aplicação dos conteúdos em sala de aula. Essa organização em etapas bem definidas contribui para um processo de ensino mais estruturado e claro favorecendo a aprendizagem dos alunos. Segundo Zabala (1998, p.18), a sequência didática é definida como “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos”.

Para garantir que todos os alunos tenham suas necessidades atendidas, o professor deve adotar diversas estratégias e ações pedagógicas. Nessa perspectiva, os autores Dolz,

Noverraz e Schneuwly (2004, p. 111) ressaltam que as sequências didáticas, “[...] oferecem uma ampla variedade de atividades que devem ser escolhidas, ajustadas e transformadas conforme às necessidades da turma, o momento pedagógico em que serão aplicadas, a trajetória de aprendizagem do grupo e a integração com outras experiências educativas [...]”.

O uso de uma sequência didática, baseada em jogos didáticos, auxilia no aprendizado dos conteúdos relacionados ao corpo humano para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental tornando os conceitos mais acessíveis e despertando maior interesse e engajamento. Além de promover uma aprendizagem mais significativa, melhorando a compreensão e a retenção dos conteúdos envolvidos.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Oferecer uma sequência didática utilizando um jogo como um recurso pedagógico para auxiliar no processo de ensino e a aprendizagem de Ciências, com foco nos conteúdos relacionados ao corpo humano para os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, tornando o processo mais ativo, interessante, lúdico e participativo.

2.2 Objetivos específicos

- Orientar o uso de uma sequência didática, utilizando um jogo, composta por aulas expositivas sobre os principais sistemas do corpo humano;
- Proporcionar um ambiente de aprendizagem colaborativa, interativa e envolvente;
- Contribuir para o aprimoramento da prática dos docentes;
- Favorecer uma aprendizagem mais significativa para os alunos através da participação na produção e na aplicação do jogo.

3 PRODUTO EDUCACIONAL

Este produto educacional tem como objetivo contribuir para o processo de ensino e aprendizagem sobre o tema Corpo Humano para os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental através de uma sequência didática utilizando um jogo como uma ferramenta pedagógica. Essa metodologia visa auxiliar um melhor entendimento desse conteúdo, estimular o interesse e a participação dos alunos nas aulas de Ciências, além de promover a socialização, o trabalho em grupo e as trocas de conhecimentos.

Segue abaixo o detalhamento de uma sequência didática para as turmas de 6º ano sobre os sistemas do Corpo Humano e a estrutura do jogo didático.

3.1 Sequência didática

<u>SEQUÊNCIA DIDÁTICA</u>
<u>TEMA:</u> Sistemas do Corpo Humano
<u>ÁREA:</u> Ciências
<u>PÚBLICO-ALVO:</u> Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental
<u>TEMPO:</u> 7 dias (<i>09 aulas</i>)
<u>UNIDADE TEMÁTICA:</u> Vida e Evolução
<u>HABILIDADES:</u> EFO6CI05, EFO6CI06, EFO6CI07, EFO6CI09
<u>OBJETIVO GERAL:</u> Compreender o funcionamento dos sistemas Digestório, Respiratório, Cardiovascular, Urinário, Muscular, Esquelético e Nervoso que compõem o corpo humano, identificando os seus principais órgãos e suas funções.
<u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os principais órgãos que compõem cada sistema do organismo e suas respectivas funções; • Conhecer o funcionamento do processo de cada sistema do corpo humano; • Correlacionar o conteúdo estudado com o seu cotidiano; • Participar de atividades lúdicas que promova a compreensão do conteúdo.
<u>RECURSOS:</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Livro didático; ✓ Caderno; Lousa e pincel; ✓ Projetor e computador; ✓ Canetinhas e cartolinas; ✓ Tesoura sem ponta; ✓ Atividades impressas.
<u>AVALIAÇÃO:</u> Desempenho na participação do aluno e na realização das atividades propostas no caderno ou no livro.
<u>REFERÊNCIAS:</u>

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/base>. Acesso em: 10 fev. 2024.

CANTO, E. L. **Ciências Naturais: aprendendo com o cotidiano - 6ºano - manual do professor** / Eduardo Leite do Canto, Laura Celloto Canto Leite, Luiza Celloto Canto – 8. ed. São Paulo: Moderna, 2022.

GEWANDSZNAJDER, F.; PACCA, H. **Teláris Ciências - 6ºano - ensino fundamental, anos finais**. 3. ed. São Paulo: Ática, 2018.

Site: <https://escolakids.uol.com.br/ciencias/aparelho-digestivo.htm>, acessado em 13 de maio de 2025.

Site: <https://www.todamateria.com.br/sistemas-do-corpo-humano/>, acessado em 13 de maio de 2025.

3.1.1 Aula 1 - Sistema digestório

AULA 01		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
03/06/2025	110 minutos	35 – 38
TEMA: Sistema Digestório		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os principais órgãos que compõem o sistema digestório; • Conhecer o funcionamento do processo digestivo e as funções de cada órgão no sistema; • Correlacionar o conteúdo estudado com o seu cotidiano. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Projetor e computador; ✓ Atividade impressa. 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA	10 MINUTOS	
<p>Iniciar com o seguinte questionamento: “Qual o caminho que o alimento percorre no nosso corpo?”</p> <p>Anotar algumas respostas na lousa e depois refletir e discutir sobre elas.</p>		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	85 MINUTOS	
<p>Explicar mostrando os principais órgãos do Sistema Digestório e suas funções. Depois, projetar slides com a estrutura do organismo, destacando o trajeto do alimento e retomando as funções de cada órgão.</p> <p>Em seguida, entregar uma atividade impressa sobre localizar os principais órgãos no desenho do sistema digestório no corpo humano.</p>		
CONCLUSÃO	15 MINUTOS	
<p>Conversar com os alunos relembrando o que foi visto sobre o sistema digestório relacionando com o seu dia a dia.</p>		
AVALIAÇÃO:		
<p>Participação dos alunos.</p> <p>Desempenho na realização das atividades propostas.</p>		

3.1.2 Aula 2 - Sistema respiratório

AULA 02		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
05/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Sistema Respiratório		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os principais órgãos que compõem o sistema respiratório; • Reconhecer o caminho percorrido do ar no organismo e as principais funções de cada órgão do sistema; • Correlacionar o conteúdo estudado com o seu cotidiano. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Projetor e computador; ✓ Atividade impressa. 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA		05 MINUTOS
<p>Iniciar com o seguinte questionamento: “Qual o caminho que o gás oxigênio percorre dentro do nosso organismo?”</p> <p>Registrar algumas respostas na lousa e depois refletir e discutir sobre elas.</p>		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA		45 MINUTOS
<p>Explicar mostrando os principais órgãos do Sistema Respiratório e suas funções. Depois, projetar slides com a estrutura do organismo, destacando o caminho do ar e retomando as funções de cada órgão do sistema.</p> <p>Em seguida, entregar uma atividade impressa sobre localizar os principais órgãos no desenho do sistema respiratório no corpo humano.</p>		
CONCLUSÃO		05 MINUTOS
<p>Conversar com os alunos relembrando o que foi visto sobre o sistema respiratório relacionando com o seu cotidiano.</p>		
AVALIAÇÃO:		
<p>Participação dos alunos.</p> <p>Desempenho na realização das atividades propostas.</p>		

3.1.3 Aula 3 - Sistema cardiovascular

AULA 03		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
10/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Sistema Cardiovascular		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os principais órgãos que compõem o sistema cardiovascular e suas funções; • Descrever o percurso que o sangue faz no corpo humano; • Conhecer e diferenciar as veias, artérias e capilares. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Projetor e computador; ✓ Atividade impressa. 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA	05 MINUTOS	
<p>Iniciar com o seguinte questionamento: “Qual a principal função do coração?”</p> <p>Anotar algumas respostas na lousa e depois refletir e discutir sobre elas.</p>		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	45 MINUTOS	
<p>Explicar mostrando os principais órgãos do Sistema Cardiovascular e suas funções. Depois, projetar slides com a estrutura do organismo, destacando como o sangue circula no corpo humano e retomando as funções de cada órgão do sistema. E mostrando a diferença entre as artérias, as veias e os capilares.</p> <p>Em seguida, entregar uma atividade impressa sobre localizar os principais órgãos no desenho do sistema cardiovascular no corpo humano.</p>		
CONCLUSÃO	05 MINUTOS	
<p>Conversar com os alunos relembrando o que foi visto sobre o sistema cardiovascular, destacando a importância do cuidado com o nosso coração.</p>		
AVALIAÇÃO:		
<p>Participação dos alunos.</p> <p>Desempenho na realização das atividades propostas.</p>		

3.1.4 Aula 4 - Sistema urinário

AULA 04		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
10/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Sistema Urinário		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os principais órgãos que compõem o sistema urinário e suas funções; • Descrever o processo de formação da urina no corpo humano; • Correlacionar o conteúdo estudado com o seu cotidiano. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Projetor e computador; ✓ Atividade impressa. 		
<u>METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO</u>		
ACOLHIDA	05 MINUTOS	
<p>Iniciar com a imagem do sistema urinário e fazer vários questionamentos sobre a imagem.</p> <p>Anotar algumas respostas na lousa e depois refletir e discutir sobre elas.</p>		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	45 MINUTOS	
<p>Projetar slides com a estrutura do sistema urinário e explicar apresentando os seus principais órgãos e a função de cada. Em seguida, descrever como a urina é formada no nosso corpo.</p> <p>Depois, entregar uma atividade impressa sobre localizar os principais órgãos no desenho do sistema urinário no corpo humano.</p>		
CONCLUSÃO	05 MINUTOS	
<p>Conversar com os alunos relembrando o que foi visto sobre o sistema urinário, destacando a importância da ingestão de água e de hábitos saudáveis.</p>		
<u>AVALIAÇÃO:</u>		
<p>Participação dos alunos.</p> <p>Desempenho na realização das atividades propostas.</p>		

3.1.5 Aula 5 - Sistema esquelético

AULA 05		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
12/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Sistema Esquelético		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as principais funções do sistema esquelético; • Identificar os principais ossos do corpo humano; • Correlacionar o conteúdo estudado com o seu cotidiano. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Projetor e computador; ✓ Caderno. 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA	05 MINUTOS	
<p>Iniciar com o seguinte questionamento: “Pra que servem os ossos do nosso corpo?”</p> <p>Anotar algumas respostas na lousa e depois refletir e discutir sobre elas.</p>		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	45 MINUTOS	
<p>Explicar apresentando as principais funções do Sistema Esquelético. Depois, projetar slides com a estrutura do organismo, destacando os nomes dos principais ossos que compõem o corpo humano.</p> <p>Em seguida, realizar uma breve atividade no caderno sobre o conteúdo trabalhado.</p>		
CONCLUSÃO	05 MINUTOS	
<p>Conversar com os alunos relembrando o que foi visto sobre o sistema esquelético, destacando os cuidados com os nossos ossos.</p>		
AVALIAÇÃO:		
<p>Participação dos alunos.</p> <p>Desempenho na realização das atividades propostas.</p>		

3.1.6 Aula 6 - Sistema muscular

AULA 06		
DATA	DURAÇÃO	N° DE PARTICIPANTES
16/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Sistema Muscular		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as principais funções do sistema muscular; • Compreender a importância do sistema muscular no funcionamento do corpo humano; • Identificar os principais tipos de músculos e suas funções; • Correlacionar o conteúdo estudado com o seu cotidiano. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Caderno. 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA	05 MINUTOS	
<p>Iniciar com o seguinte questionamento: “Qual a importância dos músculos no nosso corpo?”</p> <p>Registrar algumas respostas na lousa e depois refletir e discutir sobre elas.</p>		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	45 MINUTOS	
<p>Explicar apresentando as principais funções do Sistema Muscular e como ele atua junto com os ossos. Depois, explanar os três tipos de músculos e suas funções.</p> <p>Em seguida, realizar uma breve atividade no caderno sobre o conteúdo trabalhado.</p>		
CONCLUSÃO	05 MINUTOS	
<p>Conversar com os alunos lembrando o que foi visto sobre o sistema muscular, destacando a importância dos músculos no nosso corpo.</p>		
AVALIAÇÃO:		
<p>Participação dos alunos.</p> <p>Desempenho na realização das atividades propostas.</p>		

3.1.7 Aula 7 - Sistema nervoso

AULA 07		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
17/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Sistema Nervoso		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os principais órgãos que compõem o sistema nervoso e suas funções; • Identificar as principais partes do sistema nervoso (central e periférico); • Correlacionar o conteúdo estudado com o seu cotidiano. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Caderno. ✓ Projetor e computador. 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA	05 MINUTOS	
<p>Iniciar apresentando uma imagem de uma menina tirando a mão rapidamente de uma tampa de panela e depois fazer a seguinte pergunta: “Qual órgão é responsável por essa reação da menina?”</p> <p>Anotar algumas respostas na lousa e depois refletir e discutir sobre elas.</p>		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	40 MINUTOS	
<p>Explicar mostrando os principais órgãos do Sistema Nervoso e suas funções. Depois, projetar slides mostrando a divisão do sistema nervoso (central e periférico), retomando as funções de cada órgão do sistema.</p> <p>Em seguida, realizar uma breve atividade no caderno sobre o conteúdo trabalhado.</p>		
CONCLUSÃO	10 MINUTOS	
<p>Conversar com os alunos lembrando o que foi visto sobre o sistema nervoso, destacando a importância do cuidado com o nosso cérebro.</p>		
AVALIAÇÃO:		
<p>Participação dos alunos.</p> <p>Desempenho na realização das atividades propostas.</p>		

3.1.8 Aula 8 - Sistemas do corpo humano

AULA 08		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
18/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Sistemas do Corpo Humano		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Verificar o conhecimento prévio de cada aluno sobre o conteúdo visto na realização das atividades anteriores sobre o funcionamento, as funções e os órgãos dos sistemas: digestório, respiratório, cardiovascular, urinário, esquelético, muscular e nervoso; • Elaborar algumas cartas para o jogo com dicas sugeridas pelos os alunos sobre os órgãos que mais se interessaram nas aulas anteriores. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ Livro didático; ✓ Canetinhas e cartolinas. ✓ Tesoura sem ponta. 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA	10 MINUTOS	
Recapitular com a turma os sistemas estudados até o momento, destacando os seus principais órgãos e registrando na lousa os pontos mais importantes de cada sistema.		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	40 MINUTOS	
<p>Explicar na lousa que cada aluno irá receber um pedaço de cartolina onde deverão escrever o nome de um órgão identificando a que sistema pertence e sua principal função. O aluno poderá fazer mais de uma cartolina.</p> <p>Em seguida, entregar a professora para a correção, a adequação e a sua confecção em gráfica para o jogo.</p>		
CONCLUSÃO	05 MINUTOS	
Conversar com os alunos sobre a importância da interligação entre os sistemas para manter o bom funcionamento do nosso organismo.		
AVALIAÇÃO:		
Participação dos alunos.		
Desempenho na realização das atividades propostas.		

3.1.9 Aula 9 - Aplicação do jogo didático

AULA 09		
DATA	DURAÇÃO	Nº DE PARTICIPANTES
24/06/2025	55 minutos	35 – 38
TEMA: Aplicação do jogo didático “O Que Sou Eu No Corpo Humano?”		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> • Estimular o interesse e a participação dos alunos nas aulas de Ciências; • Facilitar a compreensão do conteúdo sobre os sistemas do corpo humano de forma mais acessível, lúdica e envolvente; • Promover a socialização, o trabalho em grupo e as trocas de conhecimentos; • Contribuir para a fixação dos conteúdos já vistos. 		
RECURSOS MATERIAIS:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lousa e pincel; ✓ O jogo didático: “O Que Sou Eu No Corpo Humano?” (as cartas e a faixa). 		
METODOLOGIA / DESENVOLVIMENTO		
ACOLHIDA	05 MINUTOS	
Recapitular oralmente com a turma os sistemas estudados até o momento, destacando os seus principais órgãos e suas funções.		
EXPLICAÇÃO TEÓRICA	40 MINUTOS	
EXPLICAÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO		
<p>Apresentar o jogo mostrando os seus componentes, suas regras e como jogar.</p> <p>O jogo é composto por 84 cartas, confeccionadas em uma gráfica. Dessas, 21 apresentam ilustrações de órgãos do corpo humano, enquanto as outras trazem dicas sobre esses órgãos. O jogo ainda contém uma faixa de cabeça feita em EVA amarelo, utilizada como parte da dinâmica do jogo.</p> <p>Como foi aplicado o jogo: Os jogadores (alunos) foram divididos em três equipes. A primeira equipe escolhe um jogador para sortear uma carta com a imagem de um órgão do corpo humano e colocá-la, sem olhar, em uma faixa na testa, com a figura voltada para os demais jogadores. As outras equipes recebem cartas com diferentes dicas relacionadas a vários órgãos. Juntas, elas escolhem uma dica correta que ajude o jogador a descobrir qual órgão que está representada na sua carta, em sua testa.</p>		

Se o jogador acertar com a primeira dica, sua equipe marca 3 pontos; com a segunda, 2 pontos; e com a terceira, 1 ponto. No final, vence a equipe que somar mais pontos.

CONCLUSÃO

10 MINUTOS

Conversar com os alunos sobre os sistemas que eles tiveram mais dificuldade em acertar durante a dinâmica do jogo e o que acharam da aplicação do jogo após as aulas expositivas do tema estudado.

AVALIAÇÃO:

Participação dos alunos.

A colaboração de cada aluno na dinâmica em equipe.

3.2 O Jogo Didático

O uso de jogos pode enriquecer o ensino de Ciências, tornando o aprendizado sobre sistemas do corpo humano mais dinâmico e envolvente. Ao proporcionar uma experiência interativa, os alunos compreendem melhor conceitos complexos, o que torna a aprendizagem mais eficaz e memorável. Rodriguez (2007) observou que jogos didáticos em Ciências Naturais melhoram a comunicação e compreensão dos estudantes, promovendo seu desenvolvimento integral. Acredita-se que a inclusão de jogo didático no ensino de Ciências emerge como uma abordagem facilitadora, estimulando os alunos a aprenderem o conteúdo de maneira mais envolvente.

3.3 O jogo: “O Que Sou Eu No Corpo Humano?”

O jogo didático “O Que Sou Eu No Corpo Humano?” foi criado como uma ferramenta pedagógica para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem de Ciências no Ensino Fundamental Anos Finais. Ele foi abordado de maneira lúdica e dinâmica temas relacionados aos sistemas do corpo humano, que muitas vezes são complexos e de difícil compreensão para os alunos. Segundo Monteiro (2007), a utilização de jogos em sala de aula contribui para a fixação dos conteúdos já aprendidos, uma vez que exige a participação ativa dos alunos.

A criação do jogo seguiu as diretrizes para o desenvolvimento de jogos educacionais e as etapas de planejamento estabelecidas por Macedo, Petty e Passos (2007), incluindo a definição do conteúdo, o entendimento do público-alvo, a definição dos objetivos educacionais, o desenvolvimento ou adaptação da atividade lúdica, a previsão do tempo e espaço necessários, a elaboração das regras, a preparação dos materiais, a consideração de situações de adaptação, o papel do professor na condução da atividade, e a avaliação e validação do jogo.

O jogo foi inspirado nos jogos "Fica a Dica", da Grow®, que testa habilidades de dar dicas, e "Eu Sou?", da Estrela, que estimula o pensamento lógico, a percepção e a dedução de forma lúdica e criativa. As adaptações realizadas foram necessárias para aplicar este jogo em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais.

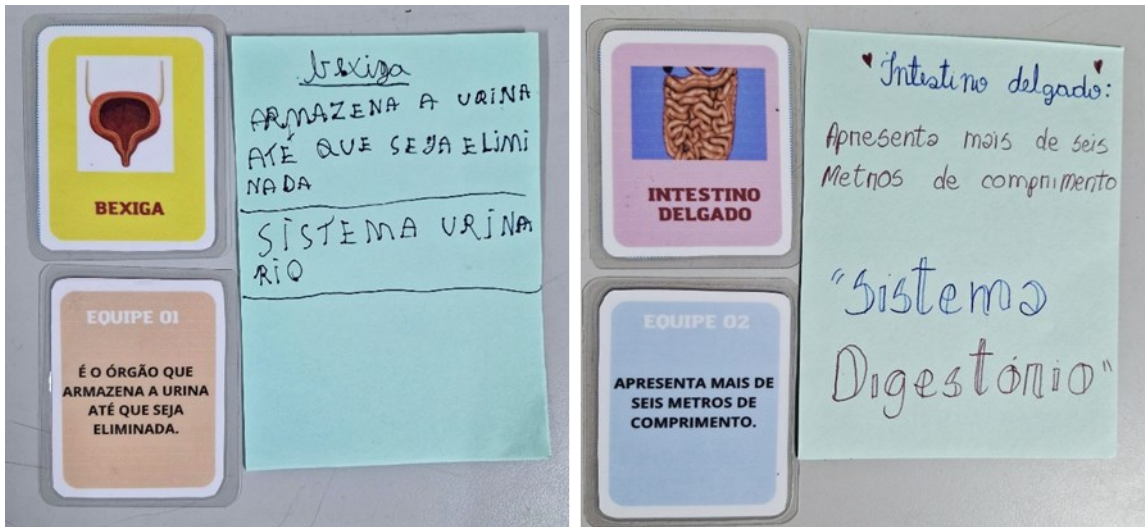
O jogo é composto por 84 cartas, confeccionadas em uma gráfica. Dessas, 21 apresentam ilustrações de órgãos do corpo humano, enquanto as outras trazem dicas sobre esses órgãos sugeridas pelos alunos e a professora. E ainda o jogo contém uma faixa de cabeça feita em EVA amarelo, utilizada como parte da dinâmica do jogo.

Figura 1 – O jogo didático



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 2 – As cartas do jogo elaboradas pelos alunos



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Figura 3 – As cartas do jogo confeccionadas em gráfica



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Como foi aplicado o jogo: Os jogadores (alunos) foram divididos em três equipes. A primeira equipe escolhe um jogador para sortear uma carta com a imagem de um órgão do corpo humano e colocá-la, sem olhar, em uma faixa na testa, com a figura voltada para os demais jogadores. As outras equipes recebem cartas com diferentes dicas relacionadas a vários órgãos. Juntas, elas escolhem uma dica correta que ajude o jogador a descobrir qual órgão que está representada na sua carta, em sua testa.

Se o jogador acertar com a primeira dica, sua equipe marca 3 pontos; com a segunda, 2 pontos; e com a terceira, 1 ponto. No final, vence a equipe que somar mais pontos.

Figura 4 – Momentos da dinâmica do jogo



Fonte: Acervo pessoal da autora.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa sequência didática, que utiliza um jogo como uma ferramenta pedagógica, faz parte da ideia da implementação de novas estratégias de ensino, na qual possa auxiliar os professores de Ciências no tema “Corpo Humano” para os alunos do 6ºano do Ensino Fundamental tornando às aulas mais atrativas, dinâmicas, lúdicas e interativas, garantindo a participação de todos os alunos

O intuito dessa ferramenta é tornar os conceitos mais acessíveis e despertar maior interesse e engajamento dos alunos, bem como, promover uma aprendizagem mais significativa, melhorando a compreensão e a fixação dos conteúdos envolvidos. Além de favorecer a socialização, a troca de conhecimentos entre os alunos e o trabalho em grupo.

Espera-se que essa metodologia contribua para o aprimoramento da prática dos professores, trazendo melhorias significativas e para os alunos uma aprendizagem mais leve, envolvente, divertida e mais efetiva dos conteúdos estudados.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1980.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/base>. Acesso em: 10 fev. 2024.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICÍO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, p. 47-60, 2003. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2024.
- DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. *In*: ROJO, R.; CORDEIRO, G. S. (org.). **Gêneros orais e escritos na escola**. São Paulo: Mercado de Letras, 2004, p. 95-128.
- FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- GONÇALVES, E. F. **Ludicidade na Educação**. São Paulo: Universidade São Marcos, 2010.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.
- KNECHTEL, C. M.; BRANCALHÃO, R. M. C. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**. Curitiba: Secretaria de Estado de Educação do Paraná, 2008. Disponível em: <https://acervodigital.educacao.pr.gov.br/pages/view.php?ref=25715>. Acesso em: 12 fev. 2024.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problemas**. São Paulo: Artmed, 2007.
- MILITÃO, A.; MILITÃO, R. **Jogos, dinâmicas e vivências grupais: como desenvolver sua melhor técnica em atividades grupais**. 6. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2004.
- MONTEIRO, J. L. Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica. **Cadernos da Pedagogia**, São Carlos, v. 1, n. 1, p. 128-149, 2007. Disponível em: <https://cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/11>. Acesso em: 30 out. 2025.
- MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Papyrus Editora, 2015.
- PICCININI, C. L.; ANDRADE, M. C. P. O ensino de Ciências da Natureza nas versões da Base Nacional Comum Curricular, mudanças, disputas e ofensiva liberal-conservadora.

Revista de Ensino de Biologia, [s. l.], v. 11, n. 2, p. 34-50, 2018. DOI:
<https://doi.org/10.46667/renbio.v11i2.124>. Disponível em:
<https://renbio.org.br/index.php/sbenbio/article/view/124>. Acesso em: 30 out. 2025.

RODRÍGUEZ, F. P. Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, Vigo, v. 6, n. 2, p.275-298, 2007. Disponível em:
https://reec.uvigo.es/volumenes/volumen06/ART4_Vol6_N2.pdf. Acesso em: 30 out. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ZABALA, A. **A Prática Educativa**: Como educar. Porto Alegre: Artmed, 1998.