

# USO DE PRÁTICAS LUDICAS APLICADAS DE FORMA INTERDISCIPLINAR PARA O ENSINO DA ANATOMIA DO CORPO HUMANO

Cristiane Milena Pailczuk<sup>1</sup>  
Stephanie Andressa Leonor<sup>1</sup>  
Anna Rebeka Oliveira Ferreira<sup>3</sup>  
Waylla de Jesus Albuquerque<sup>4</sup>

## **Resumo:**

Para a efetivação da aprendizagem significativa na educação infantil, torna-se necessário a utilização de propostas metodológicas diferenciadas que envolvam a estimulação dos aspectos cognitivos e sociais dos alunos. O estudo de ciências nos anos iniciais traz conteúdos muito abrangentes que podem ser trabalhados por meio de práticas lúdicas e interdisciplinares. Dentre elas podemos destacar a utilização dessas práticas, durante o ensino de anatomia, para que através da experimentação, o aluno consiga compreender o ser humano de forma macro e microscopicamente, relacionando o conteúdo teórico com a prática no laboratório e estimulando a vivência dos conteúdos aprendidos no seu cotidiano. O Objetivo desta pesquisa é estimular a aprendizagem significativa, através da utilização de práticas lúdicas, durante as aulas de anatomia humana. Este estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa, desenvolvida na forma de relato de experiência, realizado com trinta e cinco alunos do 5º ano da Educação Infantil de uma escola privada do Norte do Paraná. Esta prática está relacionada aos sistemas do corpo humano: nervoso, endócrino e urinário. Primeiramente ocorreu um embasamento teórico sobre a anatomia e a fisiologia desses sistemas, para posterior construção de um modelo em tamanho natural dos mesmos, para posterior apresentação para os outros alunos da educação básica. Foi observado que a utilização dessa prática, estimulou a integração entre os conhecimentos teóricos com a prática laboratorial, de forma a estimular a aprendizagem significativa nos alunos, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social dos mesmos. Após a prática, foi constatado que a mesma incentivou o aluno a agir, pensar racionalmente e interagir com o mundo, tornando o aluno mais participativo na sala de aula e estimulando-o a construir o seu próprio ambiente de aprendizagem. Conclui-se que esta prática interdisciplinar possibilitou que os alunos compreendam o conteúdo de uma forma mais participativa e lúdica, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais qualificado e amplo.

**Palavras-chave:** Metodologia. Experiência. Ludicidade. Interdisciplinaridade. Ensino-aprendizagem.

## **1. INTRODUÇÃO**

No século XXI, os professores começaram a constatar a importância de utilizar práticas lúdicas na sala de aula, de forma a estimular a aprendizagem significativa dos conteúdos, pois através dessas práticas diferenciadas o docente consegue desenvolver de forma mais ativa o cognitivo dos alunos, de forma que as brincadeiras podem auxiliar as crianças aprenderem os

<sup>1</sup>Graduanda em pedagogia IAP-Faculdade. [milenacristiane79@gmail.com](mailto:milenacristiane79@gmail.com) e [stephanieleonor1996@gmail.com](mailto:stephanieleonor1996@gmail.com)

<sup>2</sup>Graduanda em enfermagem IAP-Faculdade. [Anna.rebeka108@gmail.com](mailto:Anna.rebeka108@gmail.com)

<sup>3</sup> Professores do departamento de Educação do IAP-Faculdade. [profmarciofraiberg@gmail.com](mailto:profmarciofraiberg@gmail.com) e [w.albuquerque11@gmail.com](mailto:w.albuquerque11@gmail.com).

conteúdos de uma forma mais eficaz e o estudo conseqüentemente torna-se mais significativo (SANTOS, 2010).

As brincadeiras, segundo Vigotsky (2003) auxiliam na construção de aspectos importantes para o seu desenvolvimento, pois o aluno passa a vivenciar esses conhecimentos na sua realidade, de forma a proporcionar uma aproximação com a vida, na qual a brincadeira passa a representar para o homem a sua escola natural.

A utilização dessas novas metodologias proporcionar o desenvolvimento de competências, de forma a possibilitar observar no aluno a sua evolução intelectual e emocional, pois os mesmos passam a aprender a relacionar-se com o mundo a sua volta e a lidar com as frustrações que o sobrevêm (WALLON, 2007).

No entanto, infelizmente o ensino de ciências nas escolas ainda é um grande desafio a ser enfrentado, pois durante o processo de ensino e aprendizagem, a teoria e a prática se desvinculam, tornando os conteúdos que deveriam ser práticos, em pura teoria (FREIRE, 1996).

Para auxiliar na integração entre os aspectos teóricos da disciplina de ciências e a prática, o Ministério da Educação afirma que a mesma deve ser aplicada de forma interdisciplinar, permitindo que os alunos façam a relação entre o todo e as suas partes (BRASIL, 1997).

Conforme a Resolução CEB nº 3, de 26 de junho de 1998 Lei 9.131, de 25 de novembro de 1995, nos artigos 26, 35 e 36 da Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996 Art. 8º Na observância da Interdisciplinaridade as escolas terão presente que;

I - a Interdisciplinaridade, nas suas mais variadas formas, partirá do princípio de que todo conhecimento mantém um diálogo permanente com outros conhecimentos, que pode ser de questionamento, de negação, de complementação, de ampliação, de iluminação de aspectos não distinguidos;

II - o ensino deve ir além da descrição e procurar constituir nos alunos a capacidade de analisar, explicar, prever e intervir, objetivos que são mais facilmente alcançáveis se as disciplinas, integradas em áreas de conhecimento, puderem contribuir, cada uma com sua especificidade, para o estudo comum de problemas concretos, ou para o desenvolvimento de projetos de investigação e/ou de ação.



Visando essa integração entre as disciplinas, os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998, dividiu o conteúdo de ciências em ciclos, de forma a explanar os objetivos propostos em cada ciclo, e a sua importância para o processo de ensino e aprendizagem, de forma que ao final o docente consiga relacionar esse conteúdo com a realidade do discente (BRASIL. MEC, 1997).

Através dessa aproximação com a vivência do aluno, o estudo da disciplina de ciências se tornará mais significativo, de forma a facilitar que o professor desperte no aluno o interesse pelo saber. No entanto, o docente precisa conhecer novas metodologias de ensino, através do desenvolvimento de projetos, pesquisas e experiências lúdicas com os alunos, de forma usufruir destas metodologias para otimizar o processo de aprendizagem (SANTOS, 1997)

### **1.1 - Benefícios do Uso da Ludicidade para o aluno**

A ludicidade, passou a ser utilizada em diversas atividades realizadas na sala de aula, pois a mesma auxilia no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, tornando as aulas mais prazerosas e atrativas e proporcionando o desenvolvimento da criatividade e a imaginação dos mesmos (HOLTZ, 1998).

Além de auxiliar no desenvolvimento da interação com outras pessoas, a ludicidade, estimula a comunicação entre os alunos, a compreensão de regras e o desenvolvimento da autonomia durante o processo de tomada de decisão, estabelecendo desta forma, uma relação concreta e significativa entre a brincadeira e o processo de ensino e aprendizagem (VENTURINI, 2016).

Essa vivência com a ludicidade nesse período, contribui para a formação de novos conceitos, pois as repetições de uma determinada brincadeira auxiliam na construção e restauração das experiências que não tenham se tornado significativas para a criança (PIAGET, 1964).

### **1.2 – Formação de professores preparados para realizar praticas lúdicas**

Educar significa brincar, e com este aprender. Sendo responsabilidade dos professores, ou seu responsável garantir este direito. Potencializando o

ambiente, enriquecendo as relações entre espaço e indivíduo. (KISHIMOTO,2000).

Segundo Oliveira (2015) independente das condições da escola e do sistema educacional, o docente possui a responsabilidade de instruir e motivar os alunos durante as suas aulas, de forma que o conteúdo torna-se atrativo e prazeroso, contribuindo para a construção de um discente com um pensamento crítico da realidade em que vive.

No entanto, para o desenvolvimento de estudantes com esse pensamento, e necessário que durante a formação acadêmica do discente, seja abordado disciplinas que envolvam a realização de práticas lúdicas nas escolas, de forma a proporcionar a construção de um olhar voltado para a integração entre os aspectos teóricos dos conteúdos, com a pratica lúdica no ambiente escolar, tornando a aprendizagem significativa (VENTURINI, 2016).

### **1.3 - Uso da Ludicidade associado com a interdisciplinaridade no ensino de anatomia para a educação infantil**

A interdisciplinaridade possibilita a construção da interação entre disciplinas, que possuem um objetivo comum, nesse processo ocorre a unificação das metodologias e conceitos que potencializarão ambas as matérias, proporcionando o desenvolvimento tanto de um diálogo entre os conteúdos, como a construção de um novo conhecimento (VILELA e MENDES, 2003).

O estudo de ciências nos anos iniciais traz um conteúdo abrangente, de forma a facilitar o desenvolvimento tanto de práticas lúdicas como da interdisciplinaridade no ambiente escolar (BRASIL, 1997).

De acordo com Dangelo e Fantini (2007) o conteúdo relacionado ao corpo humano, deve ser trabalhado desde a educação infantil, de forma que o aluno passe a compreender o corpo humano como um todo, a interação entre as estruturas, as características e funções individuais de cada órgão, de forma a promover a vida e criar uma consciência sobre o cuidado com o corpo desde a infância.



Partindo deste pressuposto é possível desenvolver aulas lúdicas de anatomia de forma interdisciplinar na educação infantil? Sendo assim, qual é a importância da ludicidade no ensino de anatomia para a educação infantil?

## 2. METODOLOGIA

### Elaboração do Projeto

Este projeto foi realizado em uma escola de ensino privado do Norte do Paraná, com alunos do 5ª Ano do Ensino Fundamental, foram selecionados estes alunos, pois os mesmos estavam estudando o módulo do corpo humano na disciplina de ciências.

Nesta turma, foram trabalhados os sistemas: endócrino, urinário e nervoso construído pelos próprios alunos, afim de mostrar a eles o funcionamento do corpo, e os órgãos em tamanho real.

Todos os alunos da classe foram envolvidos na participação. Sendo os trinta alunos, divididos em 6 grupos. Obtivemos 2 grupos de sistema endócrino, 2 grupos de sistema urinário e 2 grupos de sistema nervoso. Dentro da equipe de instrutores havia a professora regente da turma, uma biomédica, 3 graduandos em enfermagem e 2 graduandas em pedagogia.

### Desenvolvendo o projeto

**Etapa 1:** Preparação teórica – Esta foi realizada em sala de aula, na qual a docente responsável pela disciplina explicou o projeto, apresentou a equipe de apoio e realizou a explicação para os alunos, dos aspectos teóricos relacionados aos sistemas que seriam estudados.

**Etapa 2:** Divisão dos grupos - Foram divididos os grupos, o sistema proposto foi adquirido através de sorteio. Cada grupo teve em média de 5 a 6 alunos, e mais o representante da equipe.

**Etapa 3:** Confecção do molde - Foi realizado a escolha de um aluno de cada grupo para representação do esquema corporal. Em seguida a criança deita sobre o papel Kraft com o papelão de suporte, enquanto os outros

componentes do grupo contornam o seu esquema corporal, representando o molde do corpo humano em seu tamanho original.

Nesta etapa foram utilizados os seguintes materiais: papel Kraft, massinha de modelar, barbante, cola quente, tesoura, canetinhas, tinta guache, fita adesiva, E.V.A, papel colorido e papelão.

**Etapa 4:** Construção dos órgãos - As crianças construíram os órgãos em seu tamanho real, cada grupo trabalhou em equipe formando os órgãos que existiam em seu determinado sistema. Os órgãos foram feitos com massinha de modelar, e em alguns casos utilizamos o barbante e também a tinta guache para dar ainda mais realidade.

**Etapa 5:** Pesquisa sobre os sistemas – Enquanto os órgãos secavam, cada equipe pesquisava um pouco mais sobre o seu determinado sistema. E durante esse tempo, os alunos realizaram diversas perguntas sobre os órgãos estudados aos instrutores.

**Etapa 6:** Apresentação final do projeto - A exposição foi feita pelos próprios alunos do 5º ano, em um espaço organizado dentro do ambiente escolar. A apresentação do projeto foi exposta para os alunos da Educação Infantil, das turmas do 1º 2º 3º e 4º ano. Durante a apresentação, os alunos convidados, observaram os sistemas, escutaram uma breve representação do seu funcionamento e também esclareceram algumas dúvidas.

**Imagem 1, 2 e 3:** Representação dos sistemas: Endócrino, nervoso e urinário, confeccionado pelo grupo um, dois e três.



6

Fonte: Os autores

Ao final do projeto, os trabalhos construídos com os alunos foram armazenados no laboratório de biologia da escola, onde estão sujeitos a exposição para todos os alunos da escola até os dias atuais.

**Imagem 4, 5 e 6:** Representação dos sistemas: Nervoso, urinário e endócrino, confeccionado pelos grupos quatro, cinco e seis



Fonte: Os autores

### 3. DISCUSSÃO: Avaliação dos Resultados

Depois da realização do projeto fizemos uma entrevista com os alunos e os profissionais que auxiliaram na construção dos sistemas, utilizando as seguintes questões norteadoras:

#### 1.1 Qual a contribuição desse projeto para o ensino de ciências?

*“O projeto ajudou a compreender melhor o funcionamento do corpo humano, e com isso ajudou muito no nosso aprendizado desse bimestre. Além de interagir com outros colegas eu aprendi muitas coisas sobre o corpo humano e foi tudo bem divertido”. (Alunos do 5ª ano E.F).*

#### 1.2 Quais os desafios encontrados, durante a realização da prática?

*“ Há muitos desafios quando se planeja atividades lúdicas, envolvendo a prática, porém a satisfação ao ver o resultado dos trabalhos desenvolvidos pelas crianças compensa”. (Biomédica, 26 anos).*

Com este projeto desenvolvemos o conhecimento de ciências, aplicando seus ensinamentos na vida prática e trabalhando com os alunos o interesse pelo

conhecimento de ciências e a sua importância em seu cotidiano. Através do projeto *Descobrimo o Corpo Humano*, foi introduzido a ludicidade a aulas de ciências (ATAIDE e SILVA, 2011).

Esta prática auxiliou na integração entre a teoria com a prática, de forma que essa relação facilitou o desenvolvimento de novos conhecimentos que estejam de acordo com a vivência do aluno.

É de extrema relevância que os planejamentos dos professores passem pelas entrelinhas da sala de aula, e que estes estejam dispostos a planejar, criar, inovar aulas que envolvam os alunos na construção do saber (FREIRE, 1996).

De maneira geral pôde-se perceber a contribuição do projeto no desenvolvimento e conhecimento dos envolvidos. E como as práticas lúdicas contribuem de maneira significativa nas aulas.

Dessa maneira podemos destacar a importância de trabalhar o conteúdo na relação teoria e prática, de forma que o aluno poderá se desenvolver cognitivamente e socialmente através de atividades onde o indivíduo aprende brincando e transforma o seu saber em conhecimento científico. O brincar incentiva a criança a agir, pensar racionalmente, interagir com o mundo, o tornando mais participativo em sala. De forma que o próprio aluno construa seu ambiente de aprendizagem (SANTOS, 1999).

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Cada aluno aprende de uma maneira diferente, e dentro do projeto proposto tentamos trabalhar de maneiras diferenciadas, proporcionando a aprendizagem de cada aluno de uma forma lúdica, interdisciplinar e significativa.

Durante a realização do projeto, a equipe de apoio tornou imprescindível o desenvolvimento dos esquemas corporais. E na realização das associações cognitivas relacionadas ao conteúdo do corpo humano, foi estabelecido boas relações interpessoais entre a turma.



Porém ainda há muitos questionamentos sobre como desenvolver aulas que sejam significativas sem perder o objetivo proposto, desenvolvendo projetos que alinhem teoria e prática em todas as áreas do saber.

## 5. REFERÊNCIAS

ACERVO DIGITAL UNESP. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. **Ciências nos anos iniciais do Ensino Fundamental; História e realidade em sala de aula.** Disponível em: < <https://acervodigital.unesp.br/> > Acessado em: 12 de maio de 2018.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo, SP: Loyola, 2003.

BRASIL. Lei n 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Brasília, DF, 2005, Senado Federal, Senador RAMEZ TEBET, 2005.

BRASIL. Ministério da educação e do Desporto, Secretaria da educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, Brasília (DF); 1998.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: ciências naturais.** Brasília (DF); 1997.

DANGELO, J.G.; FATTINI, C.A. **A anatomia humana básica.** 2ed. São Paulo: Atheneu, 2007.

FREIRE, Paulo **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HOLTZ, M.L.M **Lições de pedagogia empresarial.** São Paulo: DHL, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M.: **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MEIRIEU, P. **Aprender sim, mas como.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

MORIN, E. **Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro.** 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.



OLIVEIRA, CLAUDIO. TIC'S na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Revista pedagogia em Ação**: v.7, n.1, 2015. Disponível em: <http://200.229.32.55/index.php/pedagogiacao/article/view/11019/8864>. Acessado em 10 de setembro de 2018.

SANTOS, Simone Cardoso. **A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. 2010. (Dissertação) Especialização em Gestão Educacional - Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul.

SANTOS, S.M.P **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

VILELA, E.M.; MENDES, I.J. M. Interdisciplinaridade e Saúde: Estudo Bibliográfico. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**: volume 11 nº 04, 2003. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-11692003000400016>. Acessado em: 10 de agosto de 2018.

VENTURINI, Daniela Mazzini. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental**. 2016. (Monografia) Licenciatura em pedagogia. Faculdade de Ciências – UNESP - Bauru, São Paulo.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins fontes, 2007.

ZABALA, Antoni. **A prática Educativa como ensinar**. Porto Alegre: Artimed, 1998

ATAIDE, M.C.E.S.; SILVA, B.V.C. **As metodologias de ensino de ciências; contribuições de experimentação e da história e filosofia da ciência**. HOLOS, Ano 27, Vol 4, p 171-181.