

TRABALHO INTEGRADO DOS SISTEMAS DO CORPO HUMANO: CINCO MARIAS – PIBID CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

**TIMM, Joziani Nunes Maia; LOPES, Luiz Gustavo; LAZZARI, Elisângela;
OLIVEIRA, Jéssica Carvalho de; BURATTO, Patrícia; SANTIAGO, Renatha;
ESPERANÇA, Márcia Gonçalves; VOTTO, Ana Paula de Souza
FILGUEIRA, Daza de Moraes Vaz Batista
jozitimmm@hotmail.com**

**Evento: Seminário de Ensino
Área do conhecimento: Ciência Biológica-Biologia Geral**

Palavras-chave: jogos lúdicos, diversão, adolescentes.

1 INTRODUÇÃO

Tendo em vista que nossos adolescentes hoje em dia estão muito apegados aos seus celulares, tablets, computadores, e que a maioria das vezes já não brincam mais com seus colegas ficando limitados aos jogos computadorizados, e que desconhecem muitas brincadeiras classificadas como antigas (pega-pega, queimada, cinco Marias e tantos outros), a professora supervisora e os bolsistas de iniciação à docência do PIBID Ciências Biológicas propuseram um projeto que resgata uma dessas brincadeiras: as cinco Marias. Resgatando com os estudantes que estes jogos além da diversão também tinham como fundamento a socialização e a prática de esportes sem exigir tantos materiais onerosos, e o que prevalecia era a amizade e o brincar por brincar.

Para tanto, na aula onde o conteúdo a ser trabalhado são os sistemas do corpo humano foi executado o jogo “cinco Marias” estimulando a socialização, a interdisciplinaridade, despertando a curiosidade e demonstrando como nosso corpo trabalha de forma integrada para a realização de tarefas do dia-a-dia.

Desta forma o objetivo deste relato é compartilhar a experiência realizada com estudantes de terceiro e oitavo anos do ensino fundamental da escola Cipriano Porto Alegre.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Existem muitos estudiosos sobre “jogos lúdicos”. Para este trabalho, utilizamos o pensamento de Gilda Rizzo (2001): “... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.” (p.40).

De acordo com o pensamento da estudiosa, podemos observar que o principal papel do educador é estimular o alunado à construção de novos conhecimentos, e através das atividades lúdicas o educando acaba sendo desafiado a produzir e oferecer soluções às situações-problemas impostas pelo educador. O lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa. Por acreditarmos nesse pensamento, desenvolvemos nossas atividades voltadas ao

lúdico, e posteriormente confrontamos nossos conteúdos demonstrando assim a importância de um conhecimento associado e integrado.

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

O projeto envolveu as turmas 981 – 8º ano e a 933 – 3º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cipriano Porto Alegre.

Os alunos do 8º ano deveriam montar o jogo juntamente com os alunos do 3º ano e após deveriam aprender e posteriormente ensiná-los a jogar, onde poderiam utilizar a internet ou perguntar aos seus familiares como funcionava o jogo, para depois realizarmos o campeonato. O tempo utilizado para a realização desta tarefa foi: duas aulas para cortar, costurar, encher de arroz e dar o acabamento de cada “Maria”, duas aulas para pesquisar como se joga e tentar jogar, duas aulas para ensinar os alunos do 3º ano e por fim duas aulas para o campeonato. Todos os participantes foram premiados com um bombom, pois todos são ganhadores, devido terem conseguido desempenhar a atividade com sucesso. Ao retornar a sala de aula realizamos um debate sobre quais sistemas do corpo humano estavam envolvidos nestas tarefas e como pode ser divertido aprender brincadeiras antigas.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os resultados foram comparados a algumas aulas anteriores, onde percebíamos uma certa dificuldade para entender como funciona este trabalho integrado dos sistemas do corpo humano, e também pela dificuldade de envolver os estudantes em algumas atividades em que necessitavam trabalhar em conjunto.

Desta forma lúdica tivemos uma participação efetiva dos estudantes, que demonstraram interesse, paciência, respeito com seus colegas, curiosidade e o quanto são cuidadosos com os alunos do 3º ano. Além disso, a atividade despertou um maior interesse pelo conteúdo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação de jogos, aulas práticas, montagem e separação de materiais a serem utilizados em nossas aulas e estudo de temas para debates em cada turma tem tido uma maior eficiência e maior número de atividades devido ao PIBID. Desta forma, este programa se torna fundamental para nós professores, estudantes e graduandos conseguirmos, no espaço de tempo e físico que as escolas nos oferecem, desenvolver um trabalho mais dinâmico e eficaz, segundo os resultados que estamos tendo ao longo desta edição do Pibid.

REFERÊNCIAS

Gilda Rizzo (2001). Matemática Natural- A construção do Raciocínio – Fase II classe de alfabetização

APOIO: CAPES-PIBID