

Categoria Jovem Educador

## **APRENDENDO SOBRE O SISTEMA DIGESTÓRIO POR MEIO DE MAQUETE E JOGO EDUCATIVOS**

**Marcelo Santos Gonçalves <sup>(1)</sup>; Tiago Vinicius Oliveira Rodrigues <sup>(2)</sup>; Juliano Silva Lima <sup>(3)</sup>**

<sup>(1)</sup> Estudante; Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Sergipe campus São Cristóvão; marcelo.goncalves059@academico.ifs.edu.br;

<sup>(2)</sup> Estudante; Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Sergipe campus São Cristóvão; coautor1@email.com;

<sup>(3)</sup> Professor; Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Sergipe campus São Cristóvão; juliano.lima@ifs.edu.br.

### **ÁREA TEMÁTICA: Ciências Biológicas**

**Resumo:** O ensino de Biologia, especialmente no que se refere à anatomia e fisiologia humanas, apresenta desafios relacionados à abstração dos conteúdos e à dificuldade de visualização das estruturas corporais. Nesse contexto, a adoção de recursos lúdicos pode favorecer a aprendizagem significativa e ampliar o interesse dos estudantes. O presente trabalho descreve uma experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada no Centro de Excelência Professor Gonçalo Rollemberg Leite, em Aracaju – SE, com o objetivo de tornar o ensino sobre o sistema digestório mais interativo e acessível para estudantes do Ensino Médio. O recurso pedagógico envolveu a construção de uma maquete educativa composta por uma placa de PVC impressa com a imagem completa do sistema digestório, mangueiras que simulavam o percurso do alimento e seringas utilizadas para impulsionar o conteúdo através das estruturas, possibilitando visualizar, de forma prática, o trajeto da digestão. Além disso, foi elaborado um jogo didático com cartas contendo perguntas e desafios que auxiliaram na compreensão das etapas do processo digestivo e das funções dos principais órgãos. O recurso foi aplicado em três turmas, articulando momentos de explicação dialogada, prática interativa e avaliação por meio de questionários pós-aplicação. Os resultados indicaram aumento no engajamento e na participação dos estudantes, além de avanços na compreensão conceitual e na capacidade de articular teoria e prática. Para os bolsistas do PIBID, a experiência proporcionou uma vivência docente completa, envolvendo o planejamento, a execução e a avaliação de atividades pedagógicas no contexto escolar. Conclui-se que o uso de estratégias lúdicas, como jogos e maquetes, configura-se como uma abordagem eficaz para o ensino de Biologia, ao possibilitar que os estudantes visualizem, de forma prática e prazerosa, conteúdos que muitas vezes se apresentam de modo abstrato e de difícil compreensão.

**Palavras-Chave:** práticas pedagógicas; dinossauros; ludicidade; aprendizagem ativa; inovação pedagógica.