

Paródia: instrumento de ensino para conceitos fisiológicos referentes ao sistema sensorial

Luciéle da Silva¹, Fernando Koren², Lucivani de Almeida Nascimento³, Marisa A. Klusener⁴, Mary A. L. Amorim⁵, Sabrina Canha Santos⁶

¹ Universidade Federal de Santa Maria, Av. Roraima, nº1000, Brasil

O Subprojeto Ensino de Ciências da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), inserido no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), é subdividido em dois grupos de trabalho, GT1 e GT2. Cada grupo elabora um Módulo Didático (MD), desenvolvido segundo a proposta de Delizoicov e Angotti (1991), a qual é constituída de três etapas denominadas *Três Momentos Pedagógicos (3MP): Problematização Inicial (PI), Organização do Conhecimento (OC) e Aplicação do Conhecimento (AC)*. O GT2 neste ano utilizou como temática para o MD “Mágica/Cinco Sentidos”. Dentro desse MD utilizamos a atividade prática de paródia para aplicarmos a AC, que será relatada no presente trabalho.

Sabemos que a utilização de atividades lúdicas pode ser uma excelente ferramenta de ensino, como argumenta Campos et al. (2003) quando afirma que a apropriação e a aprendizagem de conhecimentos são facilitados no momento em que esses tomam forma aparente de atividade lúdica, desta forma os alunos ficam mais motivados por aprender de uma forma divertida, resultando em um aprendizado significativo.

Dentro dessa perspectiva, os bolsistas elaboraram na atividade da AC uma aula com a utilização de paródia para os discentes da turma 72, do Instituto Estadual de Educação Olavo Bilac, situado no município de Santa Maria, RS. Os alunos primeiramente foram divididos pelos professores em seis grupos de cinco alunos cada, a fim de que pudéssemos avaliar o aprendizado adquirido desses durante o desenvolvimento do MD, bem como incentivar o trabalho em grupo, dando oportunidades aos estudantes de poderem construir coletivamente seus próprios conhecimentos. Cada grupo formado a partir da divisão dos discentes teve a liberdade de escolher uma música para a elaboração da sua paródia. Algumas das palavras que foram colocadas na paródia foram sugeridas pelos bolsistas do GT2, como por exemplo, mágico, sensação tátil, luz e sabores, visto que essas foram consideradas palavras-chave para a abordagem da temática do MD. Cada grupo teve o período de uma semana para construir

sua paródia e no dia da apresentação dos trabalhos foi dado aos alunos o primeiro tempo de aula para ensaiarem as mesmas. Após, cada grupo apresentou sua paródia para o restante da turma. Houve um grande envolvimento por parte dos alunos com a atividade, o que ficou evidenciado através dos resultados adquiridos ao associar a música escolhida com as explicações do conteúdo referente aos cinco sentidos e ao artifício da mágica que foi desenvolvido durante o MD.

Dentre as seis paródias realizadas, destacamos um trecho de uma delas criada a partir da música Fugidinha de Michel Teló “...O olfato é responsável por sentirmos odores como os de pipoca e algodão doce, e no sistema límbico que é acionado o olfato e o paladar...”

Dessa forma, a partir do trecho exposto podemos observar que a utilização de estratégias didáticas que se tornam lúdicas pode instigar o interesse, a criatividade e o senso crítico dos alunos, assim como ressalta Mendonça (2010) quando fala que os discentes relacionando conteúdos escolares com atividades vivenciadas no cotidiano podem desenvolver sua própria linguagem cognitiva relacionando-a compreensivamente e a interpretando de modo que consiga realmente construir uma aprendizagem significativa.

Referências

- Campos, L. M. L., Bortoloto T. M. & Felício A. K. C., 2003. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, pags. 35-48.
- Delizoicov, D., Angotti, J. A., 1991. Metodologia do ensino de Ciências. Editora Cortez.
- Mendonça, S. R. P., 2010. A matemática nas turmas de PROEJA: O lúdico como facilitador da aprendizagem. Revista Holos, volume 03, pags. 136-149