

## Os cinco sentidos humanos mediante o uso de jogos didáticos

Marcia Melchior<sup>1</sup>, Vanessa Nascimento Pereira<sup>2</sup>, Sabrina Gabriela Klein<sup>3</sup>, Luís Ricardo Hart da Silva<sup>4</sup>, Kauana Tonin<sup>5</sup>, Marisa Ana Klüsener<sup>6</sup>, Mary Angela Leivas Amorim<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria - RS, Brasil – [marciamelchiormm@gmail.com](mailto:marciamelchiormm@gmail.com)

<sup>2</sup> Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), Santa Maria - RS, Brasil

<sup>3,4,5,6,7</sup> Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria - RS, Brasil

**Palavras-chave:** Ciências, mágicas, jogo

A busca por novas metodologias e estratégias de ensino para a motivação da aprendizagem, que sejam acessíveis, modernas e de baixo custo, é sempre um desafio para os professores (Rosa e Rossi, 2008; Brasil, 2006). Nessa direção, os jogos didáticos surgem como uma alternativa, pois incentivam o trabalho em equipe e a interação aluno-professor; auxiliam no desenvolvimento de raciocínio e habilidades; e facilitam o aprendizado de conceitos (Vygotsky, 1989).

Por isso o projeto Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Ensino de Ciências, realizado na Universidade Federal de Santa Maria/RS, o Grupo de Trabalho (GT01), estruturou um Módulo Didático (MD) tendo como tema os cinco sentidos do corpo humano utilizando um show de mágicas. O trabalho foi desenvolvido em uma turma de 7ª série do Ensino Fundamental, de uma escola pública, da localidade de Santa Maria/RS. Para tanto, estruturamos o MD em 18 horas-aula, de acordo com os Três Momentos Pedagógicos – 3MP (Delizoicov E Angotti, 1991), ou seja, as aulas apresentam uma Problematização Inicial (PI), uma Organização do Conhecimento (OC) e uma Aplicação do Conhecimento (AC).

Aliado aos bons resultados que são obtidos quando se utilizam jogos em sala de aula para trabalhar assuntos com dificuldades de abordagem, propomos na AC que os alunos em grupos, organizassem um jogo didático sobre o tema.

Assim, a proposta desenvolvida teve por objetivos elaborar, confeccionar, e observar se os alunos tiveram uma compreensão e aprendizagem do conteúdo trabalhado.

Para a confecção dos jogos, os educandos se reuniram em grupos, e tiveram que usar da criatividade e saber o conteúdo trabalhado para elaborar seu jogo e também fazer as regras dos mesmos. Para a realização desta tarefa, foram designadas três horas aula. Foi disponibilizado aos alunos materiais como: cartolinas, EVAs, canetinhas, lápis de cor, massinha de modelar, cola glitter, giz de cera,

cola, tesoura entre outros. Após a confecção dos jogos didáticos, cada grupo apresentou e explicou como jogar o material confeccionado. Dentre os jogos elaborados podemos destacar trilha, quebra cabeça e um jogo da memória. Em seguida a apresentação, os alunos puderam jogar os jogos dos colegas para melhor compreensão dos mesmos. Na análise posterior aos jogos podemos concluir que os educandos compreenderam o conteúdo, conseguiram fazer assimilações e entender que todos os sentidos trabalham em conjunto para que nosso corpo possa reagir perante o ambiente externo, como por exemplo, através do show de mágicas.

Com a utilização dos jogos para ensinar sobre os cinco sentidos, melhoras significativas puderam ser observadas: os alunos se mostraram mais estimulados pelas atividades, favorecendo o acesso a conteúdos de forma lúdica. O trabalho contribuiu no processo de ensino e aprendizagem, sendo a realização das atividades feitas de forma descontraída em um ambiente alegre e favorável.

### Referências

- Delizoicov, D.; Angotti, J. A. Metodologia do ensino de Ciências. São Paulo: Cortez, 1991.
- Rosa, M.I.P. e Rossi, A.V. Educação Química no Brasil: memórias, políticas e tendências. Campinas: Átomo, 2008.
- Vygotsky, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.