

A caixa dos sentidos: a percepção dos sentidos por meio da brincadeira

Ariane Gabriele Brasil Gois Rabelo¹

Maria Alice Daniel Souza de Abreu²

Este trabalho resulta da necessidade de apresentar aos alunos do 8º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Rita de Cássia, situada em Aracaju-SE, os órgãos dos sentidos e sua relação com a percepção do mundo. A experiência da construção do modelo didático denominado “Caixa dos Sentidos”, apesar de não ser a única prática executada durante o período do Residência Pedagógica, foi essencial por se tratar de uma prática relacionada não só a ciência como também à cidadania.

Pensando nisso buscamos trazer para nossos alunos, enquanto professoras estagiárias do Programa Residência Pedagógica, uma forma divertida e lúdica de aprender e tornar significativo o que foi trabalhado durante as aulas de Ciências sobre os 5 Sentidos. E foi desse pensamento que surgiu a ideia da Caixa dos Sentidos, um objeto que foi feito com o intuito de que simplesmente ao tocar, os alunos pudessem utilizar mais de um sentido, além de comprovar e perceber por conta própria como seus sentidos agem, visto que é uma coisa tão banal que está ali no nosso dia a dia e por conta disso não percebemos todo o mecanismo por trás deles.

A Caixa dos Sentidos estabelece uma dinâmica com os alunos do ensino fundamental II e ao mesmo tempo permite a reflexão destes sobre inclusão. Com a atividade, a dupla de residentes trabalhou com a percepção da realidade das pessoas cegas, enfatizando o aprendizado através de outros sentidos, em especial, o tato. O presente trabalho teve como objetivos contribuir com a formação científica e social de jovens do ensino básico através da imersão no jogo didático. A partir do compartilhamento de experiência das estagiárias, pôde-se construir e aplicar o material em sala de aula.

1 Graduanda do Curso de Ciências Biológicas – Licenciatura da Universidade Federal de Sergipe - UFS, arigabriele2@gmail.com;

2 Graduanda do Curso de Ciências Biológicas – Licenciatura da Universidade Federal de Sergipe - UFS, maria.alice.dani@gmail.com;

A vivência do estágio auxilia o desenvolvimento profissional dos licenciandos. Assim, a teoria aprendida na universidade serve como informação, que se complementa junto às experiências adquiridas na prática da profissão, além das próprias vivências adquiridas pelos professores a partir do convívio com seus alunos, aliadas às suas percepções únicas de mundo. (SCHMIDT; RIBAS; CARVALHO, 1998). Bondía (2002) estabelece que existe uma diferença entre informação e experiência: a primeira trata de uma coleção de notícias que, conseqüentemente, se tornam conhecimento, ou seja, a informação é adquirida de forma passiva pelo informado; já a experiência é o que acontece ao indivíduo de forma única, é também obtenção de conhecimento, mas de maneira ativa. Dentro dessa perspectiva, as experiências podem ser compartilhadas, mas os sentimentos e o saberes extraídos das mesmas são individuais

As diferenças observadas em cada aluno durante o estágio potencializaram a criação de um jogo didático que abordasse a temática dos cinco sentidos e conseguisse sensibilizá-los sobre questões sociais, em especial a perspectiva das pessoas cegas. A inclusão é um tópico discutido frequentemente entre professores e instituições escolares. Em concordância com Frantiozi (2014), os métodos de integração pensados devem levar em consideração também a resposta dos alunos, considerando uma mudança em toda a estrutura do sistema escolar, é fundamental incluir os estudantes para que eles entendam que tais alterações possibilitam um ensino baseado na equidade.

Sendo assim, integração deve levar em consideração o aspecto referente à socialização dos alunos, com os mesmos sendo incluídos na construção desse processo. Glat (1995) reforça que medidas inclusivas podem ser aplicadas no ambiente escolar e mesmo assim a inclusão pode não acontecer, quando as tentativas incluem pessoas é preciso que seja analisado todo o fator psicossocial por trás da integração. Para Glat (1995) não é possível fazer pessoas aceitarem outras com a mesma facilidade que se implementa leis, portanto, o fator da rejeição deve ser analisado pelo que é, na sua inteireza.

As inseguranças da sociedade são postas em prática criando assim crianças que olham o diferente, e dentre as diversas reações que acontecem, o medo e a repulsa se sobressaem. Dentro de sala de aula é um desafio imaginar o momento certo para conversar com os alunos sobre questões que transcendem os tópicos disciplinares, mas dentro da ciência o estudo dos sentidos proporciona um auxílio para os professores conciliarem os temas sociais e conteúdos disciplinares de maneira satisfatória.

Utilizando o viés lúdico fornecido pelos jogos didáticos é possível discutir fatores inclusivos e ainda abordar conteúdos interdisciplinares. Ferreira (1998) constitui que a princípio os jogos didáticos exerciam uma função de entretenimento, à medida que a sociedade passou por transformações, agora essas ferramentas participam também no processo de formação de personalidade e caráter dos estudantes. Os jogos didáticos se estabelecem como uma simulação da realidade, havendo regras a serem seguidas e consequências para os participantes que infringirem as normas (HUIZINGA, 2000).

Kishimoto (2016) reforça que dentro do ambiente escolar, o manejo dos jogos didáticos cria entre as crianças um laço semelhante ao familiar. Assim, as características estabelecidas entre as famílias que geram a semelhança surgem durante a brincadeira, em consequência, a família criada através do jogo nutre laços, percebe-se que no meio desta dinâmica pode se aprender conceitos relativos à ciência, bem como desenvolver atitudes sociais como a empatia entre seus companheiros.

Utilizamos uma caixa de papelão com as seguintes medidas: 26x15,5x19cm (Comprimento x Largura x Altura), para que coubessem vários objetos e a mão dos alunos dentro. Usamos ainda para este trabalho os seguintes materiais: espuma vinílica acetinada para forrar a caixa, tecido não tecido, cola de isopor, cola quente, tesoura, tinta 3D, tule e tinta para artesanato. Dentro da caixa foram colocados 35 objetos diferentes, como por exemplo: plástico bolha, folhas de árvore, papel A4 amassado, massa de modelar misturada com gaze ou areia, flores, sachês de chá, hidratantes, recortes de tecidos, madeira, pedras ornamentais, objetos de metal não cortantes, entre outros. Para estimular o paladar foram utilizados chicletes sortidos com texturas diversas e sabores variando entre doce, azedo, amargo, apimentado e refrescante. Utilizamos também cetim para fazer faixas e vendar os alunos.

A caixa foi criada para ser aplicada em aulas sobre os 5 sentidos do corpo humano relacionando-os com o sistema nervoso, mas pode ser utilizada para outros meios, como por exemplo em aulas de química e de educação ambiental como visto nos trabalhos "A Química dos Sentidos – Uma Proposta Metodológica" de autoria de Vidal e Melo (2013) em que as autoras utilizam os sentidos e diversos objetos para relacionar o ensino de química com os sentidos humanos e "A Importância do Lúdico e dos Sentidos Sensoriais Humanos na Aprendizagem do Meio Ambiente" de Goldschmidt et al. (2008) trabalhando os sentidos para aumentar a percepção do meio ambiente pelos alunos, ou como a imaginação de cada professor/professora sugerir. Porém a nossa caixa é inovadora partindo do ponto de vista de

que utilizamos todos os 5 sentidos em um único material didático, pois nos trabalhos acima citados, para cada sentido havia um material diferente, e também pelo modo como foi criada, pois todos os materiais usados na sua elaboração foram sobras de projetos anteriores.

Após a aplicação da caixa, fizemos algumas reflexões sobre a escolha dos objetos que estavam dentro dela, a exemplo dos chicletes e das amostras de perfume, pois poderiam causar crises alérgicas caso houvesse algum aluno alérgico. Por esta razão, o ideal é que se saiba o histórico de saúde dos alunos da turma antes da aplicação da caixa, ou utilizar outros objetos.

Por fim, foi perceptível como os alunos aceitaram bem a prática e que a caixa correspondeu às expectativas para que foi criada, pois todos os 30 alunos da turma conseguiram identificar rápido os 3 itens pegos por cada um dentro da caixa. Outra importante percepção foi no período de provas, observamos que os alunos responderam de maneira notória as questões relacionadas aos 5 sentidos e ao sistema nervoso, demonstrando que eles aprenderam melhor quando foram usados materiais didáticos, além de serem sensibilizados sobre a inclusão das pessoas cegas e entenderem um pouco mais como os cegos percebem o ambiente à sua volta devido à dinâmica com a caixa e o uso das vendas. Essa experiência gerou nos alunos pensamentos de empatia para com as pessoas cegas, pois muitos falaram que nunca imaginaram como era ser cego e as dificuldades que essas pessoas enfrentavam, mas que depois da dinâmica eles pararam para pensar sobre.

Com isso percebemos como é importante nos reinventarmos enquanto professoras de ciências para trazer sempre novidades às aulas com o intuito de torná-las mais interessantes para os alunos e que a aprendizagem fique mais fácil por meio de práticas que ajudem a memorizar o assunto.

Palavras chave: Ciências, Residência Pedagógica, Material didático.

Agradecimentos e Apoios

Agradecemos ao Programa Residência Pedagógica pelas experiências em sala de aula, à professora Alice Pagan e à Guilhermina Souza pela ajuda com sugestões e correções.

Referências

BONDÍA, J. L. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência.** *Rev. Bras. Educ.* [online]. 2002, n.19, pp.20-28.

FERREIRA, M. **O jogo no ensino de ciências:** limites e possibilidades. 1998 Santa Maria, UFSM, 1998, 374f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 1998.

FRANTIOZI, S. A. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor** PDE. 2014. 62 f. Produção didática apresentada no Programa de Desenvolvimento Educacional- PDE. Universidade Estadual do Centro Oeste. Guarapuava. 2014

GLAT, R. **A integração social dos portadores de deficiência:** uma reflexão. Rio de Janeiro: Sete Letras, 1995.

GOLDSCHMIDT, Andrea Inês; MACHADO, Dilma Terezinha de Moraes; STAEVIE, Eliana Madalena Souza; MACHADO, Ana Luiza Grohe; FLORES, Marluce Ferreira. **A importância do lúdico e dos sentidos sensoriais humanos na aprendizagem do meio ambiente.** In: XIII SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO - INDISCIPLINA E VIOLÊNCIA NA ESCOLA: CENÁRIOS E DIREÇÕES, 2008, Disponível em: <http://principo.org/>. Acesso em: 13 mar. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. Trad. Monteiro, J. P. São Paulo: Perspectiva, 4ª edição, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e educação infantil.** Edição Revista, São Paulo. 2016.

SCHMIDT, L.; RIBAS, M.H.; CARVALHO, M.A. **A prática pedagógica como fonte de conhecimento.** Olhar de professor, Ponta Grossa, 1 edição, 1998.

VIDAL, Ruth Maria Bonfim; MELO, Rute Claudino. A Química dos Sentidos: Uma proposta Metodológica. **Química Nova na Escola**, [s.i], v. 35, n. 1, p.182-188, ago. 2013. Disponível em: <http://qnesc.s bq.org.br/edicao.php?idEdicao=50>. Acesso em: 11 mar. 2020.