

## SENTIR PARA CONHECER: DESAFIO DA PERCEPÇÃO DOS ALIMENTOS

*Isabelly Silva de Sousa Oliveira<sup>1</sup>, Mateus Costa Carvalho<sup>2</sup>, Misna Lorena Salomão Santos<sup>3</sup>, Livia Rodrigues Silva<sup>4</sup>, Raimunda Maria Rodrigues Santos<sup>5</sup>, Virginia Marne da Silva Araujo dos Santos<sup>6</sup>*

**Resumo:** Este trabalho discute o processo de construção do jogo pedagógico “Sentir para Conhecer: Desafio da Percepção dos Alimentos”, desenvolvido como proposta de atividade lúdica voltada à Educação Física e ao ensino interdisciplinar. O objetivo de ensino consistirá em estimular a percepção sensorial e promover a aquisição de conhecimentos sobre hábitos alimentares saudáveis entre crianças e adolescentes. Para a elaboração da proposta, mobilizaram-se fundamentos da pesquisa-ação e da pesquisa exploratória, uma vez que a prática de ensino visa identificar se os participantes do jogo, ao final de sua aplicação, são capazes de responder perguntas sobre seus benefícios e malefícios do consumo de determinados alimentos. Quanto à abordagem, trata-se de uma pesquisa qualitativa de natureza aplicada, pois, na continuidade de execução da pesquisa-ação, a atividade possibilitará que os pesquisadores possam reconhecer medidas necessárias para organizar o espaço, controlar o tempo, garantir o cumprimento das regras, além de registrar as impressões dos participantes sobre o jogo. Para a análise dos dados, utilizam-se conceitos da Biologia, por envolver os sistemas sensoriais e a compreensão das reações corporais diante dos estímulos e dos alimentos, e fundamentos teóricos da Psicologia Geral, relacionados aos processos cognitivos como percepção, memória e atenção, tanto na análise desses conceitos para a elaboração como no desenvolvimento do jogo, com reflexões sobre o diálogo que se estabelece entre essas disciplinas e a Educação Física. Espera-se que os resultados demonstrem que a abordagem lúdica favorece a aprendizagem significativa, fortalece o trabalho em equipe e desperta o interesse dos participantes pela alimentação saudável. Conclui-se que o jogo “Sentir para Conhecer” tem potencial para se tornar uma ferramenta pedagógica eficaz na integração entre teoria e prática, ampliando o desenvolvimento sensorial, cognitivo e social dos alunos e contribuindo para uma educação mais dinâmica e participativa.

**Palavras-chave:** Alimentação Saudável; Aprendizagem; Interdisciplinaridade; Ludicidade; Percepção Sensorial.

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física/IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: isabellyoliveira1822@gmail.com

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Educação Física/IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: chocolatefxp@gmail.com

<sup>3</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física/IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: misnalorena123@gmail.com

<sup>4</sup> Professora do IFRR/Campus Boa Vista. Mestra em Diversidade Biológica pela Universidade Federal do Amazonas – UFAM. E-mail: livia.silva@ifrr.edu.br

<sup>5</sup> Professora do IFRR/Campus Boa Vista. Doutora em Ciências Sociais. E-mail: raimundarodrigues@ifrr.edu.br

<sup>6</sup> Professora do IFRR/Campus Boa Vista. Doutora em Educação em Ensino de Ciências e Matemática E-mail: virginiasantos@ifrr.edu.br