

ALMANAQUE DE PALAVRAS CRUZADAS: APRENDENDO QUÍMICA COM AS PALAVRAS

Marina Luiza Ribeiro Moraes (1); Nara Alinne Nobre da Silva (1)

(1) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano Campus Iporá - mari_luiza147@hotmail.com
(2) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano Campus Iporá - nara.silva@ifgoiano.edu.br

INTRODUÇÃO

O professor de química no cenário atual, precisa buscar recursos que possam despertar o interesse do aluno, visto que com o surgimento de tantas tecnologias, o ensino não tem acompanhado essas mudanças e permanecido ainda muito tradicional, observando-se, cada vez mais, dificuldades no ato de lecionar, principalmente no que se refere à motivação dos alunos.

A química é uma ciência que, assim como qualquer conhecimento novo, exige o interesse do aluno, por requerer concentração e disciplina para que haja o aprendizado. Desse modo, os jogos didáticos apropriados ao ensino de química, podem ter uma grande importância na aprendizagem dos conteúdos estudados nessa área, com a intenção de estimular e facilitar a aprendizagem (SILVA, 2013).

Dessa forma surge uma preocupação do professor: Como propor uma metodologia e/ou atividade que consiga despertar a curiosidade e o interesse do aluno para essa disciplina?

Atualmente existem alguns trabalhos que discutem sobre a melhoria do ensino-aprendizagem em química, trazendo novas metodologias de abordagem que visam um ensino mais dinâmico, sendo uma das opções a inserção de atividades lúdicas, que demonstram proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa (FILHO et al, 2009).

Então quando pensamos na palavra metodologia, devemos entender como um agrupamento dos métodos, técnicas e estratégias de ensino-aprendizagem, que irão contribuir para facilitar a exposição dos conteúdos aos alunos, auxiliando no entendimento e compreensão (BERGAMO, 2010).

As metodologias diferentes que são utilizadas pelos professores possuem como principal finalidade, estimular o interesse dos alunos, proporcionando superação de desafios, além do desenvolvimento de diversas ações didáticas como a participação em grupo e a busca pela resolução de problemas durante as atividades lúdicas (FILHO et al, 2009).

Existem inúmeras metodologias que podem ser aplicadas em sala de aula, e que contribuem para a aprendizagem, dentre algumas, podemos citar diversos tipos de atividades lúdicas, como a aplicação de palavras cruzadas, softwares didáticos, experimentos de química, jogos de tabuleiros e de cartas

Nessa perspectiva de buscar novas ferramentas que possam contribuir para o processo de ensino-aprendizagem na prática docente, tem surgido os jogos, com finalidade pedagógica, levando uma nova forma de ensino e que aumente a qualidade da aprendizagem dos alunos. Os jogos podem proporcionar ao aluno a motivação, o interesse necessário e variedade de saberes importantes no seu processo de formação (FIALHO, 2008).

Nesse sentido, é de extrema importância a busca por novas ferramentas que possam contribuir no planejamento das aulas, essenciais para estimular a melhoria da aprendizagem dos alunos. Os jogos didáticos possuem como principal função, a de complementar a aprendizagem dos alunos, pois concentra metodologias que abordam vários aspectos lúdicos e de ensino, podendo auxiliar o aluno em alguns conteúdos mais complexos, sendo um material complementar de grande valor.

A partir do que foi exposto, esta pesquisa teve como objetivo o desenvolvimento de um material didático que possa contribuir para a aprendizagem dos alunos, devido à grande dificuldade que se tem observado nas salas de aula, procurando propostas a fim de melhorar a prática docente e buscando enriquecer o processo de ensino aprendizagem dos alunos.

METODOLOGIA

O presente trabalho apresenta características da pesquisa qualitativa, cuja intenção foi de desenvolver um material de apoio e revisão, para os alunos do 2º e 3º ano do ensino médio. Para Silveira e Córdova (2009, p. 31):

“A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria” (SILVEIRA e CÓRDOVA, 2009, P.31).

Nesse trabalho focaremos no uso das palavras cruzadas, através da criação de um almanaque, com uma série de palavras cruzadas, que abordam todos os conteúdos do 1º ano do ensino médio, proposto pelo Currículo Referência da Rede Estadual de Educação de Goiás. Foi

utilizado um site como gerador das palavras cruzadas (<https://www.educolorir.com/crosswordgenerator/por/>) e posteriormente impressos como de livro.

As palavras cruzadas permitem o aprendizado através da curiosidade de descobrir as palavras, bem como estimular a memória e outras habilidades. Como um jogo educativo, pode proporcionar aos alunos diversas situações de ensino-aprendizagem, bem como a promoção do conhecimento, o desenvolvimento das capacidades cognitivas e aprendizagem em relação ao significado das palavras.

RESULTADOS

Primeiramente foi feito um estudo em um projeto de extensão desenvolvido no Instituto Federal Goiano – Campus Iporá, para o desenvolvimento de alguns materiais didáticos, que pudessem auxiliar o professor dentro da sala de aula. A escolha das palavras cruzadas se deu por ser uma metodologia que servirá como uma ferramenta de apoio, onde se procura instigar os alunos a entender os conceitos de cada palavra, de entendimento em relação ao conteúdo, além do desenvolvimento intelectual, uso constante da memória e da melhora na ortografia, sendo que quando o aluno consegue resolver aquela atividade lhe traz satisfação, e com isso teremos uma aprendizagem significativa.

No ensino devemos buscar que os alunos possam aprender e entender os conceitos, instigando-o a pensar, solucionar problemas, tomar decisões corretas e não apenas que haja memorização. É uma atividade que permite aos alunos o enriquecimento do vocabulário, além proporcionar a interdisciplinaridade com outras disciplinas. E também por ser uma metodologia que pode ser utilizada para qualquer disciplina ou conteúdo, principalmente auxiliar nos conteúdos que possuem muitos conceitos teóricos.

Para Portela e Kampff (2009) os jogos educacionais podem facilitar o aluno no processo de aprendizagem, buscando motivá-lo através do uso de materiais diferentes do cotidiano escolar, fazendo com que haja uma interação maior dos alunos. E com o uso dessas metodologias podemos observar a exploração de vários aspectos relacionados a aprendizagem dos alunos, como raciocínio, construção de pensamento crítico e científico, estudo de regras, concentração, entre outros aspectos que irão auxiliar no crescimento e a confiança para a vida em sociedade.

Silva e Forsberg (2009) falam da utilização das palavras cruzadas no ensino como:

A utilização das palavras cruzadas em sala de aula tem por finalidade desenvolver entre outras habilidades a de estimular a memória. Ao fazer uso da palavra cruzada, não

devemos nos preocupar com uma idade apropriada para se fazer o exercício. Pode ser usado desde a educação infantil, pois o uso dessa ferramenta pedagógica enriquece o vocabulário dos educandos, além de auxiliar na compreensão das várias disciplinas. A utilização de palavras cruzadas é feita em todas as disciplinas, inclusive em matemática. O aluno consegue reconhecer seus próprios erros, pois quando sobra alguma abertura no exercício, sabe que falta alguma coisa na escrita correta. (SILVA E FORSBURG, 2009).

Logo, o uso de jogos, que irão desenvolver e estimular a assimilação e o raciocínio lógico do aluno, são de muita importância, pois através deles consegue-se conciliar aprendizagem e prazer, amplia a socialização e o interesse do aluno pelo assunto tratado no ambiente escolar, além de permitir ao aluno, junto com ensino de química, obter informações fundamentais à sua vivência fora do ambiente escolar (BRENELLI e DELL'AGLI, 2009).

CONCLUSÕES

Portanto com a elaboração desse material, queremos facilitar para o professor o despertar da atenção e curiosidade dos alunos, bem como para os alunos, uma revisão de conteúdo, através de uma atividade diferente do cotidiano deles. Proporcionando aulas mais dinâmicas, ativas e animadas, fugindo do ensino tradicional.

Esperamos com esse almanaque despertar o interesse do aluno para a química, procurando quebrar essa barreira de disciplina difícil, visto que é uma ciência que se encontra presente em todos os contextos e ambientes da nossa sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGAMO, Mayza. O Uso de Metodologias Diferenciadas em Sala de Aula: Uma Experiência no Ensino Superior. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, Faculdades Unidas do Vale do Araguaia. V. 2, n. 4, 2010. Disponível em: <<http://univar.edu.br/revista/downloads/metodologiasdiferenciadas.pdf>>. Acesso em: 03 set. 2017.

BRENELLI, R. P.; DELL'AGLI, B. A. V. Análise de Aspectos Cognitivos da Conduta por meio de um Jogo. **Anais do I Colóquio Internacional de Epistemologia e Psicologia Genéticas: Atualidade da Obra de Jean Piaget**, Marília, 2009. Disponível em: <<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/pead-informacoes/Anais.pdf>>. Acesso em: 07 set. 2017.

FIALHO, Neusa Nogueira. OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO. **VIII Educere – Congresso Nacional de Educação**. Pontifícia Universidade Católica do Paraná - Campus Curitiba. p. 12298-12306. Curitiba – Paraná. 2008. Disponível em:

<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf>. Acesso em 31 ago. 2017.

FILHO, Edegar Benediti; FIORUCCI, Antonio Rogério; BENEDETTI, Luzia Pires dos Santos; CRAVEIRO, Jéssica Alves Craveiro. Palavras Cruzadas como Recurso Didático no Ensino de Teoria Atômica. **Química Nova na Escola**. Vol. 31, N° 2, MAIO 2009. Disponível em: <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc31_2/05-RSA-1908.pdf>. Acesso em: 03 set. 2017.

PORTELA, Tanise da Silva; KAMPPFF, Adriana Justin Cerveira Kampff. Jogos Educacionais: Interação apoiada por Agentes Animados. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. V. 7 N° 3, dezembro, 2009. CINTED-UFRGS. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13647>>. Acesso em: 03 set. 2017.

SILVA, Karla Nunes da; FORSBERG, Maria Clara Silva. Palavras-Cruzadas na Educação Ambiental: Recurso Didático de Abordagem da Coleta Seletiva. VII Enpec – Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – Florianópolis – SC. Disponível em: <<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viipec/pdfs/1569.pdf>>. Acesso em: 03 set. 2017.

SILVA, Mayara G. F. da. Passatempo químico: um recurso didático para auxiliar aprendizagem de química no ensino médio. 2013. 37 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** – Curso Superior de Química – Bacharelado em Química Industrial/Licenciatura em Química, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Pato Branco, 2013. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/1510/1/PB_COQUI_2013_1_08.pdf>. Acesso em: 07 set. 2017.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. Pesquisa Científica. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 07 set. 2017.