

CAÇA-PALAVRAS: METODOLOGIA ATIVA NA DISCIPLINA DE QUÍMICA COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO AVALIATIVO NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Sthefanne Lima Araújo 1
Ana Cláudia Barbosa da Silva 2
Nádia Beatriz Nunes Paulino 3
Eliziane Sousa Freitas 4
Davina Camelo Chaves 5

RESUMO

Para os educadores a prática pedagógica de ciências deve ser discernida da forma escrita, falada e executada através de relatos científicos dos diversos temas que estão associados com a escolha dos rumos de nossa sociedade, e que são reconhecidos como pontos importantes para a nossa vida. Para o ensino de Química, disseminar o saber científico, as vezes se torna difícil o entendimento do assunto, principalmente, quando não se consegue mostrar a utilidade da química no cotidiano dos discentes. Logo, se faz necessário a diversificação de metodologias ampliando as opções dos recursos para o aprofundamento pedagógico e científico, bem como, para o processo avaliativo. O objetivo consiste em Subsidiar e apoiar propostas metodológicas ativas através de materiais alternativos e de baixo custo, como jogos educativos para o processo avaliativo da área da Química, de modo fortalecer os conhecimentos adquiridos, nas escolas do Ensino Fundamental e Médio da cidade de Acopiara-CE. A metodologia consiste na montagem de jogos na área de Química utilizando recursos alternativos, como reciclagem de papel, papelão, fita adesiva e outros. Como resultado, o lúdico “Caça-palavras” foi utilizado como atividade avaliativa para as turmas do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio do IFCE Campus Acopiara, permitindo analisar o envolvimento dos discentes na atividade, levando-os a raciocinar de forma rápida e eficaz, além de permitir uma melhoria na relação interpessoal. Destaca-se ainda, que a socialização da atividade na praça da cidade de Acopiara durante uma ação de greve dos servidores do Campus Acopiara mostrou-se como integração alegre, divertida e prazerosa. Conclui-se que a metodologia utilizada instigou os discentes ao raciocínio lógico e rápido para a resolução da atividade de maneira motivadora e prazerosa, permitindo uma integração social, além de instigá-los ao senso crítico

Palavras-chave: Jogos educativos. Ensino de Química. Atividade avaliativa. Integração social.

1 Discente do Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal do Ceará – IFCE, Campus Acopiara, sthefanne.lima10@aluno.ifce.edu.br;

2 Discente do Curso de Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal do Ceará – IFCE, Campus Acopiara, ana.claudia11@aluno.ifce.edu.br;

3 Discente do Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal do Ceará – IFCE, Campus Acopiara, beatriz.paulino11@aluno.ifce.edu.br;

4 Discente do Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal do Ceará – IFCE, Campus Acopiara, eliziane.sousa11@aluno.ifce.edu.br;

5 Profa. Dra Davina Camelo Chaves do Instituto Federal do Ceará – IFCE, Campus Acopiara, davina.camelo@ifce.edu.br

INTRODUÇÃO

A busca pelo aprimoramento do ensino nas diferentes perspectivas sociais propõe uma postura metodológica para a viabilização do ensino de Química com a aplicação dos recursos didáticos para o aprofundamento das discussões, simulações, jogos e experiências, através de materiais alternativos de baixo custo, de maneira a disseminar o saber científico

de forma séria e com ampla difusão dos conhecimentos e procedimentos científicos no cotidiano dos discentes.

Através dos jogos pedagógicos como metodologia ativa, a sua inserção no processo ensino-aprendizagem visa motivar os discentes a aprender brincando, além de instigá-los a ter senso de curiosidade e crítico, apropriando-os para o desenvolvimento da proposta pedagógica, a inserção de elementos, no que tange a Química, bem como a outras disciplinas afins, de modo a facilitar a apropriação dos conhecimentos científicos e tecnológicos, fundamentados no projeto pedagógico, no sentido de abordar a ciência com visão futurística para a melhoria da qualidade de ensino.

Segundo Lima (2001) e Carvalho (1988), “as alternativas metodológicas permitiriam a abertura do leque de temas, direcionadas para o ensino de Ciências, como o contar de histórias infantis com conteúdos científicos ou a experimentação para as séries iniciais, são pouco conhecidas ou consideradas” (LIMA, 2001 e CARVALHO, 1998 *apud* MALACARNE e STRIEDER, 2009).

Para Montibeller (2003, p.320): “no brinqueado, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento de novas idéias, na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações.” Para o autor, levar o espírito lúdico para as salas de aula através de brincadeiras e jogos, proporciona o envolvimento dos conteúdos de forma dinâmica, prazerosa e diferenciada.

Segundo Kishimoto (2021), “o jogo educativo é utilizado dentro do ambiente escolar, que dentre algumas funções temos: a capacidade de proporcionar integração, diversão, cooperação e tornar o ensino e a aprendizagem eficazes.” Desta maneira, para a autora o jogo pode conciliar o ensino-aprendizagem com os diversos conteúdos com a vontade de brincar, permitindo os discentes buscar construir autoconfiança.

Logo, a utilização do lúdico contribui com o fortalecimento do aprendizado levado-se em conta o equilíbrio entre as funções educativa e as brincadeira, sem que haja um desequilíbrio para o propósito da atividade pedagógica.

METODOLOGIA

O caça-palavras foi planejamento de acordo com a fundamentação dos conteúdos e a escolha de materiais de baixo custo. Para os conteúdos foram selecionados os temas: Tabela Periódica; Substâncias ácidas; Substâncias simples; Substâncias compostas; Método de separação de misturas; Funções orgânicas; Alimentos antioxidantes; Alimentos ricos em carboidratos; Alimentos que podem causar câncer; Alimentos ricos em gorduras ruins; Alimentos calóricos, de acordo com a Figura 01.

FIGURA 01 – Montagem do caça palavras químico

	Ó	D	I	O	B	Á	R	I	O	B	O	S	F	Ó	R	I	C	O	C	L	O	R	Í
R	O	N	E	Ó	N	I	O	C	R	O	M	D	R	I	C	O	C	Í	T	R	I	C	O
O	A	L	U	M	Í	N	I	O	C	L	O	A	C	É	T	I	C	O	H	I	D	R	O
R	O	F	Ó	S	F	O	R	O	S	I	L	G	Ê	N	I	O	O	X	G	Ê	N	I	O
Í	C	I	O	C	Á	L	C	I	O		S	O	Z	Ô	N	I	O	I	O	D	O	X	E
U	L	F	Ú	R	I	C	O	N	Í	T	R	N	Ô	N	I	O	H	É	L	I	O	C	L
I	C	O	C	I	A	N	Í	D	R	I	C	O	R	O	E	N	X	O	F	R	E	C	A
O	C	A	R	B	Ô	N	I	C	O	F	O	T	A	Ç	Â	O	V	E	N	T	I	L	A

Fonte: Própria autoria

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo pedagógico permite o discernimento dos conhecimentos adquiridos com a aplicação do lúdico, socializando o papel social e científico além de estimular e apoiar os processos educativos e institucionais, propiciando inclusive, a relação interpessoal.

O jogo caça-palavras foi aplicado como uma das atividades de recuperação, onde o discente teve um tempo cronometrado para formar as palavras, de acordo com o conteúdo abordado em sala de aula. A atividade avaliativa permitiu os discentes ficarem mais seguros e concentrados, proporcionando-os uma aprendizagem divertida, de acordo com as contribuições aplicadas na teoria e prática.

Segundo Mineiro e D'Ávila (2019), “Depreendeu-se, ainda, que a ludicidade é vista como contribuição, como caminho para o processo de ensino e aprendizagem, sem, contudo, dizer em que ela consiste. Percebe-se que há o reconhecimento da importância sem materializá-la em ações, a ludicidade ainda não é totalmente compreendida como elemento estruturante do processo educativo. Entende-se que é importante, mas não se sabe como evocá-la na prática nas ações em sala de aula. Uma das postagens deixa patente que a mediação docente lúdica depende de pelo menos dois fatores: o estilo do professor e a formação recebida por ele”

Figura 08 – Aplicação do caça palavras como atividade avaliativa



Fonte: Própria autoria

Destaca-se também que durante as ações do movimento de greve dos servidores do IFCE Campus Acopiara, o lúdico caça-palavras com os elementos da Tabela Periódica foi uma diversão para os participantes, onde puderam lembrar os elementos químicos, bem como da sua utilidade no cotidiano, pois eram repassadas algumas informações de maneira que a comunidade pudesse montar as palavras.

No caça palavras, a comunidade tinha que montar uma relação de nomes dos elementos químicos de acordo com a família sugerida. Durante a aplicação do jogo, percebeu-se a empolgação da comunidade ao finalizar a tarefa e lembrando os conteúdos vistos, inclusive por alguns há 15 anos atrás, conforme Figura 08. Ao final do jogo, o participante era premiado simbolicamente com biscoitos e chocolates.

De acordo com Scarin (2016), “As brincadeiras dirigidas proporcionaram momentos em que se fez palpável a condição de aprendizes e professores a todos os envolvidos no contexto, uma vez que alunos, professores, coordenadores, funcionários e mesmo as futuras psicólogas puderam se beneficiar do momento da intervenção como um canal através do qual se viabilizou o lançamento profícuo de sementes cujos frutos da aprendizagem foram colhidos enquanto se exercitava a interação lúdica”.

Figura 09 – Aplicação do caça palavras na praça durante o movimento de greve do IFCE Campus Acopiara



Fonte: Prória autoria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma metodologia ativa que traz consigo uma abordagem facilitadora permitindo a compreensão dos conteúdos de modo mais fácil e dinâmico, permitindo ao docente êxito na aplicação da disciplina. Ressalta-se que durante a aplicação do lúdico, os participantes mostravam-se alegres e empolgados ao concluir a tarefa.

Conclui-se, que a proposta didática socializada com a comunidade do Campus Acopiara e a comunidade externa realizada na praça propiciou o envolvimento social, educativo e ambiental de modo a fortalecer os conhecimentos teórico/prático desenvolvidos em sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFCE-Campus Acopiara e a Dra. Davina Camelo, nossa orientadora, pelo imenso apoio e contribuição, nos proporcionando a realização deste artigo.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil* São Paulo: Cengage Learning, 2021.

LIMA, M. C. B. *Explique o que tem nessa história*. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

MALACARNE, V.; STRIEDER, D M. **O DESVELAR DA CIÊNCIA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM OLHAR PELO VIÉS DA EXPERIMENTAÇÃO** (The unveiling of science in the early years of elementary school: a look at bias of the experimentation). *Vivências: Revista Eletrônica de Extensão da URI* ISSN 1809-1636. Vol.5, N.7: p.75-85, Maio/2009.

MINEIRO, M.; D'ÁVILA, C. **Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação**. *Educ. Pesqui.* 45, 2019. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945208494> .

MONTIBELLER, L. **O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita**. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org.), *Alfabetização e Letramento - Contribuições para as Práticas Pedagógicas*. Campinas, SP: Editora Komedi, 2003.

SCARIN, A. C. C. F. **O lúdico e a ampliação de perspectivas em atividades pedagógicas**. *Relato de Prática Profissional. Psicol. Esc. Educ.* 20 (3), Sep-Dec 2016.



<https://doi.org/10.1590/2175-3539201502031014>.