

A APLICAÇÃO DE PALAVRAS CRUZADAS COMO IMPORTANTE FERRAMENTA DE TRABALHO EM SALA DE AULA

Marfisa Hyanchelle Cortez Costa ¹
João Batista Gomes Moreira ²
Micleydson Batista dos Santos ³
Thaniza Juliana da Silva Ciríaco ⁴
Luiz Otávio Silva Santos ⁵

INTRODUÇÃO

A utilização de jogos em sala de aula traz consigo um universo de possibilidades a qual o aluno tem uma ferramenta que contribui para sua aprendizagem. Apresentando os conteúdos em classe de forma teórica, a prática adentra como forma de complementação para a garantia de uma aprendizagem mais didática. A forma a qual a aplicação de jogos permite ao aluno desempenhar a sua concentração, interação e o torna-o capaz de tomada de decisões.

O trabalho trouxe a capacidade de pôr-se em prática a aplicação de jogos como prática diferenciada no processo de ensino-aprendizagem que foi realizada com uma turma de graduação em Biologia do Instituto Federal do Rio Grande do Norte *Campus* Macau, permitiu descobrir a importância de um trabalho prático tanto na aplicação de jogos como demais metodologias (práticas de laboratório, aulas externas, etc). A atividade foi desempenhada na disciplina metodologia do ensino de biologia com o objetivo de aprimorar a formação docente a partir das práticas propostas.

Na sequência, a prática desenvolvida com a turma prosseguiu-se com uma temática escolhida pelo grupo e logo após fora aplicado a palavras cruzadas voltadas para o assunto trabalhado em sala, permitindo com que os demais trabalhassem sua criatividade e conhecimento a partir do assunto proposto.

A aplicação de jogos em sala de aula é uma ferramenta didática que traz consigo um universo de possibilidades. Segundo Kiya (2014) “a utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem.” Trata-se de um recurso de ensino mais dinâmico, que pode abordar determinado conteúdo de forma mais interativa e possibilitar um aprendizado melhor. Dado o conteúdo em classe de forma teórica, a prática com a utilização de jogos adentra para completar, avaliar e garantir a aprendizagem.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, marfisa.cortez@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, j.batista.ifrn@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, batistta_@hotmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, juhciriac@ifrn.edu.br;

⁵ Professor orientador: Mestre, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Macau, luiz.otavio@ifrn.edu.br.

Os jogos têm diversos objetivos voltados ao aluno, como: trabalhar sua concentração, interação, a capacidade de tomada de decisões, sua curiosidade com o conteúdo e também a criatividade do mesmo. O presente trabalho acerca de jogos em sala de aula delimita-se, a aplicação de palavras cruzadas como importante e diferente método no processo de ensino-aprendizagem. Palavras cruzadas é um jogo de raciocínio que traz várias letras, apresentadas de forma horizontal ou vertical e o desafio está em encontrar/descobrir palavras relacionadas ao assunto previamente abordado.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O trabalho foi desenvolvido com uma turma de graduação de licenciatura em Biologia no Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) *Campus* Macau, como uma atividade avaliativa da disciplina de Metodologia do ensino de Biologia, que visava utilização de palavras cruzadas como ferramenta pedagógica auxiliar para aprendizagem, através de uma aula que incluísse um método de ensino diferente, a partir de então foi proposto a aplicação do jogo de palavras cruzadas.

Para a aplicação das palavras cruzadas, primeiramente foi escolhido o tema “ciclos biogeoquímicos” da aula a que os graduandos deveriam aplicar para os demais alunos. Fora confeccionado as palavras cruzadas e ao final da apresentação da aula proposta distribuiu-se as “cruzadinhas” entre os participantes afim de que a partir do assunto proposto pudessem completar os espaços em branco, preenchendo-os a partir do conhecimento adquirido com o assunto abordado (ciclos biogeoquímicos), de forma expositiva perpassando ao aluno cada ciclo (Nitrogênio, Carbono, Água, Oxigênio) de maneira explicativa.

Ao final da prática foi distribuído questionários com perguntas aos quais relacionava-se com a aplicação do jogo, quais foram os pontos positivos, negativos da prática, se a metodologia aplicada foi relevante, entre demais questionamentos, possibilitando ao grupo acompanhar na visão dos demais colegas de sala o seu desenvolvimento como futuro docente.

DESENVOLVIMENTO

A utilização de jogos como prática educativa vem crescendo bastante na colaboração entre conteúdos trabalhados em sala de aula. Segundo Alves, Alves apud Leif (1978), “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa”. A formação do ser como um cidadão requer habilidades e atitudes que contribuam no seu desenvolvimento social e humano.

Seguindo a forma a qual o professor trabalha em sala de aula a sua determinada disciplina, e possível perceber o quanto a grande diferença na forma a qual o aluno se dedica na compreensão apenas por meio do teórico, e quando surge uma nova possibilidade de se trabalhar em sala de aula a partir de novas ferramentas, metodologias a visão destes quanto ao proposto através de um determinado conteúdo e totalmente mudada, isto interfere de forma positiva na sua compreensão, aprendizado, percepção.

Estes novos moldes de trabalho inserem entre eles a vontade de conhecer, buscar, avançar cada vez mais o seu campo de conhecimento. E os jogos didáticos trazem essa oportunidade de avanço, cooperação, responsabilidade, iniciativa. De acordo com Alves, Alves apud Luckesi (2005), “O jogo é o vínculo que une a vontade de prazer durante a realização de uma atividade”.

Ainda segundo Alves, Alves apud Luckesi (2005), “O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral do jovem”. Dessa maneira, se considerar a utilização de jogos didáticos como

ferramenta propicia no processo de ensino-aprendizagem, a sua importância na construção de conhecimentos desse aluno poderá despertar sua capacidade lúdica contribuído no seu processo de formação.

As pesquisas voltadas a aplicação de quadrinhos e palavras cruzadas em sala de aula, estão se expandindo cada vez mais afim de se trabalhar esses novos métodos como forma de fixar o aprendizado do aluno. Para Alves, Alves (2014)

As palavras cruzadas abrangem informações de todos os ramos do conhecimento humano. Além do desafio intelectual que propõem, elas proporcionam uma saudável combinação de diversão, exercício de lógica, memória e busca pelo saber. A disposição física e visual dos esquemas cruzadísticos é importante para a memória.

A história das palavras cruzadas já é muito antiga, mas como ferramenta metodológica é algo mais novo que vem sendo desenvolvido em sala de aula por professores cuja metodologia permite o acesso a essa ferramenta.

Aqueles que se habilitam a preencher os quadrinhos com as palavras estão aprendendo sobre ortografia, linguística, política, esportes, geografia, ciência, história [...] mas ao mesmo tempo atual, afirmando a técnica de como atrair a atenção do público através de imagens e jogos desafiantes. (ALVES, ALVES, 2014)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira questão vemos que 54,5% acertou a ferramenta metodológica utilizada, neste caso temos como ferramenta metodológica as palavras cruzadas, já as outras afirmativas além de ter o termo palavras cruzadas tem outras atribuições como: aula expositiva, slide, quadro e desenho esquemático no quadro. Se consideramos todas alternativas proposta pelos alunos, apenas o item 5 não foi contemplado com a terminologia palavra cruzada, que representa 9,1% do total, isto propõe que a maioria 90,9% apesar de utilizarem outros termos ou não acertaram a proposta apresentada.

Já as questões 2,3 e 4 todos afirmaram de forma idêntica sobre o que foi apresentado na aula sobre as indagações apresentadas: o grupo apresentou aula expositiva? qual assunto foi trabalhado na aula? ouve relação da aula expositiva com a metodologia utilizada? todos respectivamente responderam sim, sobre as questões 2 e 4 e ciclos biogeoquímicos na questão 3.

Na questão 5 relata as dificuldades que o grupo apresentou sobre a aula, sendo que do total de 100%, 95% relatou que o grupo em questão não apresentou dificuldades na abordagem da metodologia utilizada em aula, já 5% afirmaram que discordam da metodologia do grupo devido à pouca disponibilidade de tempo para apresentar a aula expositiva juntamente com a metodologia aplicada (palavras cruzadas).

A seguir, a alternativa seis e em vez de gráfico utilizaremos algumas citações dos alunos sobre a questão já que todos responderam sim, se utilizaria essa metodologia em sala de aula, temos as seguintes afirmações dos alunos:

“sim, todas as metodologias são de importância ímpar no processo de ensino-aprendizagem, principalmente quando usado na área da Biologia por ter muitos termos de difícil assimilação.” (CARVALHO, 2019)

“sim, pois este tipo de metodologia diferencia a aula e ajuda o aluno na compreensão do aluno.” (SANTOS, 2019)

“sim, uma metodologia dinâmica e que instigar o entusiasmo do aluno para realizá-la.” (SILVA, 2019)

Nas alternativas sete e oito, os relatos sobre os pontos positivos e negativos respectivamente, no qual todos relataram pontos positivos onde 54,5% destacando-se a clareza e domínio do conteúdo abordado e 27,3 % afirmaram que o conteúdo é simples e dinâmico, enquanto que outros dois grupos respectivamente apresentaram 9, 1% com os seguintes pontos: prende atenção de todos e estimula a criatividade e raciocínio do aluno.

Isso demonstra que apesar na diferença de resultados essa metodologia pode estimular o aprendizado. Em quanto que, os pontos negativos a maioria não responderam a questão 36,4% deixando os dados imprecisos quanto sua abordagem; já a outra porcentagem, correspondente à 63,6% apresentou alguns pontos negativos no qual apresentaram 7 eixos diferentes com 9,1% concomitantemente, sendo eles os seguintes: melhorar as pistas, focar na metodologia, postura na apresentação, poucos exemplos não apontados e o tempo. Isso demonstra que apesar dos pontos positivos a muitos pontos negativos que precisam ser aprimorados para que assim os alunos que participarem desta metodologia tenha a maior assimilação possível.

Na questão nove é indagado quais sugestões, poderiam ser utilizadas para melhorar a metodologia usada na sala de aula, como na questão seis vamos abordar esta temática conforme as palavras de alguns.

“introduzir, mas a metodologia além de apresentar palavras cruzadas prontas, fornece a possibilidade de os alunos produzirem seu próprio material com base nas aulas expositivas.” (COSTA, 2019)

“usaria mais elementos com vídeos e interação com a turma.” (RODRIGUES, 2019)

A seguir tem-se os dados referentes a questão dez que relata a nota que os alunos atribuíram sobre a metodologia apresentada, que apesar de alguns pontos negativos e dificuldades expostas segundo os participantes, a média foi de 9,7, demonstrando que embora esses problemas tenham ocorrido não afetou o aprendizado da metodologia aplicada, afirmando ainda que a utilização de palavras cruzadas como ferramenta de fixação do conteúdo trabalhado pelo docente estimula a concentração, o foco do aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente o trabalho demonstrou que os alunos conseguiram relacionar a aula expositiva com a aplicação das palavras cruzadas. Houve também pontos negativos e algumas dificuldades apresentados pelos estudantes diante do que foi apresentado, mas, isso não foi suficiente para reduzir o desempenho da metodologia aplicada e aos acertos da mesma, fazendo com que o grupo em análise tenha obtido uma média aritmética considerável.

Palavras cruzadas é um método de aprendizagem bastante enriquecedor para ser utilizado com os alunos, tem a habilidade de estimular a memória e a atenção, podendo ser realizado com qualquer faixa etária de idade e em qualquer nível escolar. A realização dessa atividade em sala de aula favorece e provoca o estímulo cognitivo, assim como, auxilia na compreensão e coordenação e estimula a aprendizagem dos significados das palavras.

O trabalho atendeu ao objetivo proposto, mediante o assunto trabalhado (ciclos biogeoquímicos). Os alunos puderam assimilar o conteúdo de forma mais prática por ser uma atividade simples de desempenhar, com conceitos básicos que complementam a aprendizagem. Também o relato da experiência sobre a aplicação do jogo pretende estimular seu uso como um colaborador da prática de ensino.

Palavras-chave: Palavras cruzadas; Metodologia, Ferramenta.

REFERÊNCIAS

Alves, Ana Elisabeth de Brito; Alves, Juliana de Brito. **Quadrinhos e palavras cruzadas; Criatividade e Aprendizado na Disciplina Planejamento Profissional em Pernambuco.** Pernambuco, 2014.

KIYA, Marcia C. da Silveira. **OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE: O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem.** Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2019.