

MODALIDADE: () PIBID (X) Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

CRUZADINHA: ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem do conteúdo do reino plantae

**Paula dos S. Vieira¹; Priscila M. Rodrigues²; Afrânio C. Lucas³; Carla C. Aparecida⁴;
Fabiana L. de Oliveira⁵**

RESUMO

Este relato tem como principal intuito apresentar a gamificação, com ênfase nas palavras cruzadas, como um bom facilitador de ensino e aprendizagem sobre o conteúdo do reino plantae. As atividades foram realizadas em uma escola estadual na cidade de Machado/MG, em duas turmas de 2º ano do ensino médio. No período de execução da atividade, analisamos a atuação e o empenho dos discentes. Além de ser um excelente passatempo e um ótimo aliado à memória, vale também ressaltar os benefícios das cruzadinhas para o ensino.

Palavras-chave: Gamificação; Palavras Cruzadas; Ensino.

1 INTRODUÇÃO

O reino plantae está previsto nos conteúdos obrigatórios do ensino médio, sendo trabalhado regularmente no segundo ano. Os indivíduos do reino plantae são classificados em: briófitas, pteridófitas, gimnospermas e angiospermas (RAVEN; EVERT; EICHHORN, 2001), sendo essa classificação parte do cronograma previsto.

O ensino tradicional no qual somente o professor é detentor dos conhecimentos e o aluno tem somente a função de ouvir, memorizar e reproduzir aqueles saberes (LIBÂNEO, 2006) pode se tornar desmotivador e desinteressante, por não se destacar a importância do conhecimento sobre determinado assunto, sendo este trazido sempre da mesma forma.

¹ Licencianda em Ciências Biológicas, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Machado. E-mail: paulasnvieira@gmail.com

² Licencianda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Machado. E-mail: pri.rgds@gmail.com

³ Licenciando em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Machado. E-mail: afraniolucas11@gmail.com

⁴ Docente, Escola Estadual Gabriel Odorico. E-mail: carlacostabio@gmail.com

⁵ Docente, IFSULDEMINAS *Campus* Machado. E-mail: fabiana.lucio@ifsuldeminas.edu.br

Segundo os autores Vygotsky (2007) e Santana e Rezende (2007), as atividades lúdicas não tratam somente de práticas diferenciadas, são também instrumentos estimulantes, motivadores e atraentes para os processos de ensino-aprendizagem e para a construção do conhecimento.

As palavras cruzadas ou cruzadinhas são um jogo no qual se cruzam palavras na horizontal e na vertical, baseando-se em dicas escritas, figuras relacionadas ou associação com as palavras preenchidas. Surgiu na Inglaterra durante o século XIX, tendo sido derivada do jogo caça-palavras (FIORUCCI *et al.*, 2013).

No decorrer dos últimos anos, a gamificação ocupou um grande espaço não só na área profissional, mas também na área educacional. De acordo com Wagner (2020), entre as diversas metodologias ativas disponíveis, a gamificação mostra-se como um dos principais recursos para intensificar o ensino-aprendizagem.

O objetivo principal de trabalhar com as cruzadinhas em sala de aula foi analisar o potencial desse tipo de atividade, tanto para avaliar o interesse dos discentes quanto para avaliar o ensino-aprendizagem do conteúdo lecionado. Muitas pessoas gostam de palavras cruzadas, por se tratar de um jogo descontraído e que exige certo raciocínio, estimula a memória e a concentração.

A utilização das palavras cruzadas como recurso didático busca criar desafios e gerar curiosidade. Elas funcionam como um material de apoio eficaz que cria diversas situações a partir de jogos e, desta forma, facilitam a detenção do conhecimento. É uma forma de os alunos relembrem os conteúdos que já foram abordados, tirando dúvidas, entendendo de fato esses conteúdos, fixando-os.

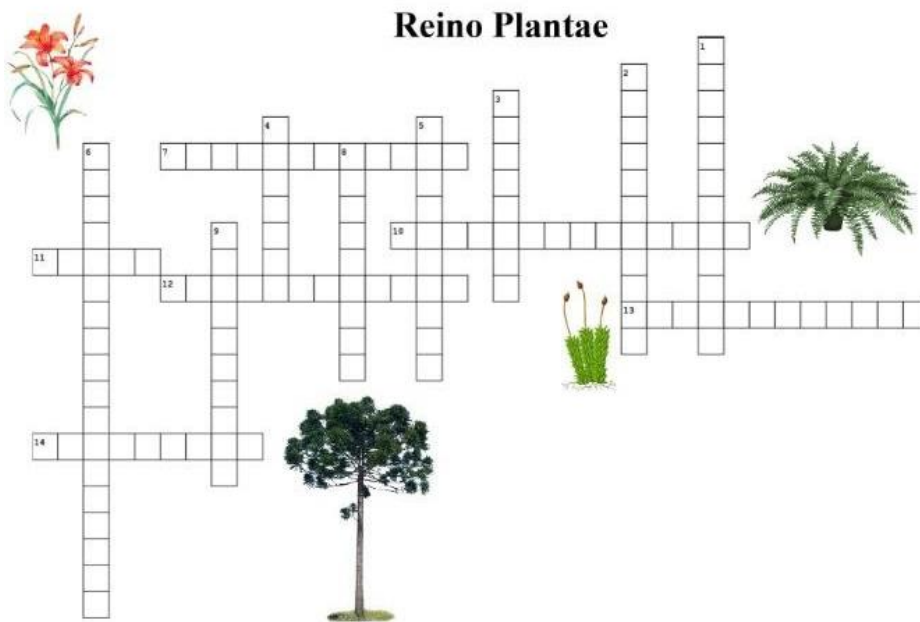
2 MATERIAL E MÉTODOS

O material foi trabalhado como material complementar para melhorar o ensino-aprendizagem. As palavras cruzadas tinham perguntas e respostas dispostas vertical e horizontalmente, a respeito de todo o conteúdo sobre o reino plantae trabalhado em sala de aula. A aplicação dessa atividade consistia numa estratégia de fixação de conteúdo. As palavras cruzadas foram elaboradas pelos autores no Excel, transportadas para o Word e impressas (FIGURA 1). As questões que constam nas palavras cruzadas foram criadas a partir dos conceitos trabalhados em sala de aula, embasados pelo Plano de Estudos Tutorados (PET). O trabalho foi entregue a cada aluno, em seguida, foi realizada sua leitura. Após responder a cruzadinha, os alunos realizaram a correção em sala com o professor, que contextualizou e explicou cada uma das questões.

As palavras cruzadas foram compostas por seis perguntas dispostas na horizontal e oito na vertical e foram aplicadas em duas turmas de segundo ano do ensino médio em uma escola estadual do estado de Minas Gerais, na cidade de Machado. Essa foi uma atividade complementar, que

objetivou fazer com que os alunos memorizassem os conteúdos abordados.

Figura 1 – Cruzadinha aplicada aos alunos sobre o reino plantae



Fonte: elaborada pelos autores (2022).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

No decorrer da aplicação da atividade, ficou evidente a maior participação e interesse dos alunos. De acordo com Neto, Silva e Bittencourt (2015, p. 667) “nota-se uma melhora significativa no rendimento dos alunos quando usados recursos de gamificação como estratégia didática.”

A partir das análises visuais e após a correção das cruzadinhas em sala de aula, vale destacar que obtivemos um excelente retorno das atividades, as turmas demonstraram maior interação no momento da realização do exercício e observamos também um maior interesse dos alunos. O uso das palavras cruzadas colaborou para o ensino-aprendizagem dos alunos sobre o reino plantae em também, para a melhora do raciocínio, provocando maiores estímulos cognitivos. Pode-se afirmar que a atividade em questão contribuiu positivamente no ensino dos discentes.

Posteriormente, atentamo-nos para as respostas obtidas nas avaliações aplicadas, destacamos que, em média, 80 % dos alunos das turmas nas quais foram aplicadas as cruzadinhas tiveram um grande número de acertos nas questões relacionadas ao reino plantae, reiterando a eficiência e a importância da gamificação no ensino.

Atividades lúdicas são instrumentos estimulantes, motivadores e atraentes para os processos de ensino-aprendizagem (SANTANA e REZENDE, 2007) e, como evidenciado, as cruzadinhas têm

um grande potencial de uso para a gamificação no ensino, visto que exigem poucos recursos e são bastante atrativas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cruzadinha como recurso didático é apenas um recurso de muitos existentes, que são eficazes no processo de ensino-aprendizagem. É de suma importância que professores utilizem esses recursos didáticos para uma maior efetividade da aprendizagem dos alunos, uma vez que, como demonstrado, tais práticas se mostram muito mais promissoras e englobam um maior envolvimento nas atividades por parte dos alunos.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Residência Pedagógica – RP, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

FIORUCCI, Antônio Rogério; BENEDETTI FILHO, Edegar; BENEDETTI, Luiza Pires dos Santos; OLIVEIRA, Née; PERONICO, Vanessa Cruz Dias. Utilização de palavras cruzadas como instrumento de avaliação no ensino de química. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 8, n. 2. p. 104-115, ago. 2013.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

NETO, Amaury; SILVA, Alan Pedro da; BITTENCOURT, Ig Ibert. Uma análise do impacto da utilização de técnicas de gamificação como estratégia didática no aprendizado dos alunos. In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTERS IN EDUCATION (SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO-SBIE). **Anais...**, p. 667, 2015.

RAVEN, Peter H.; EVERT, Ray F.; EICHHORN, S. E. **Biologia vegetal**. 6. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan SA, 2001.

SANTANA, Eliana Moraes de; REZENDE, Daisy de Brito. A influência de jogos e atividades lúdicas no ensino e aprendizagem de química. Florianópolis: Abrapec, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente: o papel do brinquedo no desenvolvimento**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAGNER, Nicolle Sabrina. **Contribuições da gamificação no ensino de Ciências**. 2020.