

O uso do jogo didático palavras-cruzadas como instrumento avaliativo da aprendizagem

Darlisson de Alexandria Santos^{1*}(IC), José Eraldo do Nascimento Fontes¹(IC), Djalma Andrade¹(PQ), Patricia Soares Lima²(PQ).

1) Departamento de Química – Universidade Federal de Sergipe - Av Marechal Rondon, s/n-Jardim Rosa Elze -CEP 49100-000 - São Cristóvão-SE. darlissonalexandria@bol.com.br.

2) Colégio Estadual Atheneu Sergipense/SEED

Palavras-Chave: avaliação, jogos didáticos, palavras cruzadas.

Introdução e Metodologia

Algumas atitudes como ser atento, organizado e coordenar diferentes pontos de vista são fundamentais para obter um bom desempenho ao jogar e pode, também, favorecer a aprendizagem na medida em que o indivíduo passa a ser mais participativo, cooperativo e melhor observador.

Vygotsky, por exemplo, considera que os jogos são capazes de estimular a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, além de aprimorar o desenvolvimento de habilidades lingüísticas, mentais e de concentração e, também, exercitam interações sociais e trabalho em equipe¹.

Mas, pensar o jogo nessa perspectiva implica reavaliar também o papel e as atitudes do professor. Essa reavaliação pode ocorrer quando a formação inicial é associado a formação continuada. A exemplo do Programa de Consolidação das Licenciaturas Prodócência/Química, na UFS, que tem como um dos seus eixos a reflexão sobre a ação educativa e o processo de ensino aprendizagem visando o redimensionamento do ato pedagógico.

Este trabalho faz parte da pesquisa associada as atividades do Prodócência/Química, cujo objetivo foi usar o jogo didático “palavras cruzadas” com a finalidade de avaliar a aprendizagem dos alunos em substituição aos exercícios de fixação que são desmotivadores. A pesquisa foi realizada com alunos da 2ª série do Ensino Médio, do Colégio Estadual Atheneu Sergipense-Se. O jogo consistia em oito palavras, 4 na horizontal e 4 na vertical, que estavam relacionadas com o tema químico radioatividade e descarte do lixo radioativo. O professor teve um papel de mediador do processo.

Resultados e Discussão

Durante a aplicação das palavras cruzadas ficou evidente: a negociação de conceitos entre os integrantes de cada grupo, a fim de alcançarem o objetivo que era determinar todas as palavras corretamente; a competição saudável entre os alunos; respeito às limitações do outro; a existência

de uma relação sujeito-objeto, considerando-se a ação como condição para o sujeito construir novas estruturas mediadas pela mediação do professor. Proporcionou ao aluno rever sua produção e atitudes, por si só ou por meio da intervenção do professor, caracterizando uma evolução conceitual. Do ponto de vista quantitativo 83,3% dos alunos pesquisados conseguiram acertar todas as palavras e 6,7% acertaram 87,5% das palavras.

Conclusões

Das observações e análise dos dados conclui-se que o jogo didático favorece:

a) a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio (como pensa e age), sobre o próprio jogo (o que caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogo (tais como competir, negociar, cooperar) e também sobre conteúdos mediado pelo professor;

b) a possibilidade de trabalhar num contexto de situações-problema;

c) o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico;

d) a um processo avaliativo motivador ajudando o aluno a aprender e a se desenvolver.

Agradecimentos

Aos alunos, ao professor colaborador e a equipe pedagógica do Colégio Estadual Atheneu Sergipense.

Ao Prodócência/Química/UFS pela possibilidade de refletir a prática docente durante a nossa formação inicial.

1- SOARES, M. H. F. B. Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações. XIV ENEQ, 2008

2- VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

3-CRAVEIRO, J. A. Palavras Cruzadas como Recurso Didático no Ensino de Teoria Atômica. Qnesq, vol.31, n.2, 88-95, 2009.