UTILIZAÇÃO DE PALAVRAS CRUZADAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE TABELA PERIÓDICA PELO PROGRAMA PIBID-IFRN-CAMPUS APODI.

BARBOSA*¹, P. T. (IFRN). FILHO², A. B. (IFRN). FILHO³, A. F. ALVES⁴, L. A. (IFRN). BERTINI⁵, L. M. (IFRN). FERNANDES⁶, P. R. N. (IFRN)

Palavras Chave: *Jogo Didático, Palavra-cruzada, Química, PIBID.*

INTRODUÇÃO

O jogo utilizado para fins educacionais torna-se um grande aliado do professor em sala de aula, propiciando uma educação inovadora para âmbito do ensino. O jogo lúdico já vem sendo utilizado nas mais diversas disciplinas para melhor abstração dos conteúdos, usando de novas ferramentas didáticas e novas metodologias o educador/professor poderá ter bons resultados, para Piaget (1951), o jogo é fator de ampla importância no desenvolvimento cognitivo dos alunos. Mas é fundamental que o profissional que aborde esse método de ensino aprendizagem tenha conhecimento das formas de trabalhar com essa ferramenta. O professor, por sua vez, deve se comprometer para que a atividade seja desafiadora, divertida, mas sem perder a seriedade que o processo ensino aprendizagem exige (ALMEIDA *et al*, 2011).

Um dos grandes desafios dos educadores é associar os conteúdos com a dia-a-dia dos estudantes, na disciplina de Química, por ser de difícil entendimento e abstração, é de grande importância a assimilação com o cotidiano dos alunos, sem essa contextualização a disciplina sendo de difícil aprendizagem, as atividades lúdicas trazem para os alunos uma melhor compreensão e entendimento dos conteúdos ministrados, combinando as ferramentas didáticas (jogo) com o cotidiano dos alunos.

O presente projeto tem como objetivo desenvolver o lúdico para facilitar o processo de ensino e aprendizagem e criar uma ferramenta que facilite o entendimento dos alunos do conteúdo de tabela periódica, além de dinamizar as aulas de Química.

MATERIAIS E MÉTODOS

O Jogo a ser desenvolvido será aplicado a alunos do 9º ano do Ensino Fundamental Escola Estadual Professora Maria Zenilda Gama Torres no município de Apodi-RN, visando auxiliar os alunos no estudo do conteúdo de Tabela Periódica. O jogo será baseado no passa tempo bem comum e conhecido, a palavra cruzada,

a diferença que ao invés de abordar fatos do cotidiano como é jogado normalmente, o assunto abordado trata-se de Tabela Periódica, com perguntas e afirmações no qual o aluno terá o desafio de interpretar e descobrir (algumas perguntas abaixo), Figuras 01 e 02.

Figura 1: palavras cruzadas

- Modelo que agrupava em 3 os elementos com propriedades semelhantes?
2-Chancourtois ficou conhecido por qual modelo da tabela periódica?
3- O pai da tabela periódica?
4-A tabela periódica é organizada em ordem crescente de?
5-As linhas horizontais da tabela são chamadas de?
6-Que elemento está no 3º período e grupo 15?
7-O símbolo do alumínio
8-Bons condutores de eletricidades
9-possui comportamento químico específico.
10-Nome dado ao grupo na qual o potássio faz parte?

Figura 2: Perguntas sugeridas

RESULTADOS ESPERADOS

Com o desenvolvimento do projeto espera-se que os resultados sejam alcançados. Tais como:

- Obtenção de um documento a ser apresentado;
- Obtenção de um material didático;
- Avaliar jogo como ferramenta de ensino aprendizagem;
- Divulgação dos resultados em congressos da área

REFERÊNCIAS

1. ALMEIDA, C. R. S.; DIAS, M. J.; MARTINS, S. E. **Ludicidade na EJA: uma forma diferente de romper desafios**. Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix. Curso de Pedagogia. Belo Horizonte, 2011.
2. Piaget, J. (1951). **A formação do símbolo na criança**. Zahar Editores, Rio de Janeiro.

AGRADECIMENTOS