## XV ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino 20 a 23 de Abril de 2010 - Universidade Federal de Minas Gerais

# Palavra Cruzada e TICs Como Recursos Didáticos no Ensino de Geografia

### PARREIRA JÚNIOR, Walteno Martins

Programa de Pós-Graduação em Educação da UFU e Fundação Educacional de Ituiutaba - UEMG

#### Introdução

Por muito tempo, o ensino de geografia esteve voltado apenas à transmissão de conceitos. Entretanto, o atual sistema de ensino vem exigindo que o professor reflita sobre o seu real papel no processo de ensino-aprendizagem. É necessário que ele tenha uma clara determinação de seus objetivos bem como o conhecimento do potencial dos recursos pedagógicos disponíveis nos tempos modernos. Um aspecto relevante desta prática é a introdução da informática como recurso auxiliar no processo educativo.

#### Situação problema

Neste trabalho, a aplicação de palavras cruzadas e sua resolução, pelos alunos, diretamente em computadores instalados em laboratórios de informática foram desenvolvidas e avaliadas como recurso didático na aprendizagem de conceitos e definições relacionados ao conteúdo de Geografia. Nessa proposta utilizamos as palavras cruzadas, como um método lúdico exercendo a função didática, para motivar e despertar o interesse dos alunos.

#### Objetivos

As experiências de implantação da informática nas escolas têm mostrado que sua utilização pelos professores é fundamental e uma das formas mais atrativas aos educandos é a que envolve a ludicidade. A disseminação dos computadores nas residências e em estabelecimentos próprios para tal fim torna os jogos algo extremamente comum às crianças.

No ensino de geografia como em diversas disciplinas, são propostas novas metodologias de levar aos alunos um ensino mais dinâmico e, nesse contexto, está inserida a utilização de atividades lúdicas, tais como os jogos.

#### Metodologia

Este trabalho apresenta a utilização das TICs aliadas ao lúdico no desenvolvimento de novas atividades que possam ser aplicadas como recursos didáticos no ensino de geografia.

Visando a motivação dos alunos para a aprendizagem dos conteúdos sobre "Espaço Geográfico" e "Os Continentes e Paisagens Naturais", na disciplina de geografia, foram utilizadas duas palavras cruzadas, as quais foram aplicadas de forma lúdica, contribuindo para uma melhor compreensão na disciplina. Nesse jogo, o educando consegue ter o *feedback* simultaneamente, pois quando sobra alguma abertura no exercício, sabe que falta algo na escrita correta. As palavras cruzadas foram elaboradas baseando-se nos principais conceitos e definições envolvidos nos conhecimentos sobre "Espaço Geográfico" e "Os Continentes e Paisagens Naturais".

O tempo de aplicação da atividade em sala foi de aproximadamente 50 minutos, o que é compatível com o tempo previsto para uma aula no Ensino Fundamental.

Para o desenvolvimento dos exercícios de palavras cruzada foi utilizado o software *Hot Potatoes*®, que é um software desenvolvido pelo "*Humanities Computing and Media Center*" da University of Victoria – Canadá.

Para isso, utilizando-se o aplicativo *JCross*, digitaram-se primeiramente todas as respostas da palavra cruzada. Em seguida, a grelha foi gerada automaticamente buscando a melhor posição para as palavras. O próximo passo foi a inclusão de todas as dicas. Após ter incluído todas as pistas, foi produzida a página em HTML, que foi salva para ser executada somente na máquina, mas que poderia ter sido colocada também na internet para rodar essa atividade on-line.

A atividade foi desenvolvida e aplicada pela professora Neusa Maria Tavares em duas turmas do Ensino Fundamental, uma de sexta e outra de sétima série da Escola Municipal "Professor Eurico Silva". Ambas as turmas contendo aproximadamente 40 alunos, distribuídos em 21 máquinas no Laboratório de Informática da escola.

#### Resultados

Os resultados obtidos mostram que a introdução do computador e das atividades lúdicas (jogos) na educação é importante.

Nesse trabalho, as palavras cruzadas foram resolvidas diretamente no computador pelos alunos e mostram como os jogos educacionais podem ser importantes no desenvolvimento e aprendizado do educando, revelando efetivo interesse do participante nas novas descobertas de termos e conceitos específicos da geografia, contrapondo, assim as tradicionais aulas expositivas. É uma atividade que ele está acostumado a desenvolver nos seus momentos de lazer.