

ALÉM DA LÓGICA: O USO DA CRUZADINHA COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA A FIXAÇÃO DE CONCEITOS DEMOGRÁFICOS NO ENSINO MÉDIO

Verônica Maximo França¹
Adelmiran Silva de Oliveira²
Maria do Carmo Duarte de Freitas³

RESUMO

Este relato de experiência descreve uma intervenção pedagógica realizada com alunos do Ensino Médio, utilizando uma cruzadinha temática como ferramenta lúdica para o ensino de conteúdos demográficos. Diante dos desafios em ensinar conceitos complexos da Geografia, a atividade foi desenvolvida para promover uma revisão ativa e significativa. A metodologia, aplicada em duplas, incentivou a colaboração e o engajamento dos estudantes, transformando a dinâmica da sala de aula. Os resultados evidenciaram não apenas a fixação dos termos técnicos, mas também a superação de dúvidas. A experiência reforça a importância de metodologias ativas que valorizem a participação discente, concluindo que estratégias simples e criativas podem potencializar a aprendizagem e estimular o ensino de Geografia.

Palavras-chave: Cruzadinha; Demografia, Ensino de Geografia, Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia no Ensino Médio, especialmente no que diz respeito ao eixo temático da Demografia, geralmente enfrenta obstáculos consideráveis. Como se trata de um conteúdo que possui uma terminologia técnica específica, muitos estudantes apresentam dificuldades para entender os conceitos de maneira significativa, considerando-o um assunto alheio à sua realidade. Para lidar com essa questão, é preciso encontrar estratégias pedagógicas que complementem as aulas expositivas tradicionais e incentivem um envolvimento mais ativo dos alunos, contribuindo tanto para a compreensão do tema em questão quanto para a percepção de sua relevância para a sociedade.

¹ Graduanda do Curso de Geografia da Universidade Estadual - AL, veronica.franca.2021@alunos.uneal.edu.br;

² Professor supervisor da Escola Estadual Pedro de França Reis, Mestre em Ensino e Formação de Professores pela Universidade Federal de Alagoas - AL, adelmiranso@gmail.com;

³ Professora orientadora: Mestra, Universidade Estadual de Alagoas - AL, professora.mcdf@gmail.com.

Neste cenário, o objetivo deste trabalho é apresentar os resultados de uma intervenção prática conduzida com estudantes do segundo ano do Ensino Médio, na qual foi trabalhada uma cruzadinha temática como instrumento de revisão e consolidação dos conceitos demográficos fundamentais. É sabido que atividades lúdicas, como jogos de palavras, podem ser um estímulo eficaz no processo de aprendizagem, tornando a sala de aula mais descontraída e exercitando outras áreas do cérebro, como o vocabulário, a memória, o raciocínio lógico e a concentração. Assim, este relato de experiência tem como objetivo não só descrever a implementação da atividade, mas também avaliar sua eficácia como uma metodologia ativa para tornar o ensino da Demografia mais envolvente e eficaz.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A intervenção pedagógica foi desenvolvida com uma turma do 2º ano do Ensino Médio, composta por aproximadamente 35 alunos, na disciplina de Geografia, no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do subprojeto de Geografia da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, realizado na Escola Estadual Prof. Pedro de França Reis, em Arapiraca/AL. A ideia surgiu pela necessidade de revisar e fixar o conteúdo de forma dinâmica, buscando atrair a concentração e interação dos estudantes.

Ao elaborar a atividade, o objetivo principal era transformar a revisão dos conceitos em um momento mais descontraído. Para isso, selecionei os principais termos trabalhados nas aulas anteriores, como pirâmide etária, taxa de natalidade, migração e etc.

A construção das dicas foi um processo cuidadoso. Em vez de simplesmente repetir as definições de forma engessada, tentei formulá-las como pistas contextuais. Por exemplo, para a palavra "DEMOGRAFIA", a dica era: "É o estudo científico das populações humanas, analisando a sua estrutura, distribuição, tamanho e as dinâmicas que levam à sua evolução, como nascimentos, mortes e migrações". Isso exigia que os alunos não apenas memorizassem o termo, mas realmente compreendessem seu significado.

A Aplicação em Sala de Aula: O Dia da Atividade

A atividade foi realizada em duas aulas de 50 minutos cada. No início da aula, expliquei que faríamos uma atividade diferente e distribuí as folhas com a cruzadinha e as

pistas. A reação inicial foi de curiosidade, e logo notaram que se tratava de um desafio de raciocínio.

Optei por organizá-los em duplas, pois acreditava que a troca de conhecimentos entre dois alunos poderia enriquecer e somar no processo de aprendizagem. Foi muito interessante circular pela sala e observar as interações. Ouvir as duplas tentando decifrar as pistas e notar a imersão na atividade foi um dos momentos mais ricos, pois demonstrava que a proposta tinha despertado interesse positivo, promovendo a cooperação e a revisão dos conceitos.

Minha atuação durante a atividade foi principalmente de mediação. Quando percebia que uma dupla estava com dificuldade em uma dica específica, não dava a resposta de imediato, mas fazia questionamentos que os guiasse até o conceito.

Ao final, corrigimos a cruzadinha coletivamente, o que gerou um debate espontâneo sobre algumas respostas. Essa etapa foi crucial para sanar dúvidas existentes e consolidar o aprendizado.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ao contrário do que se possa pensar, jogos e brincadeiras não são apenas para distrair. Conforme apontam estudiosos como Huizinga, o jogo é uma atividade que gera engajamento e cria um espaço de aprendizado livre do medo do erro. Quando usamos uma cruzadinha em sala de aula, estamos criando um "campo lúdico" onde o aluno pode testar seus conhecimentos, errar sem constrangimento e acertar de forma prazerosa. Esse ambiente de baixa pressão é fundamental para que a aprendizagem significativa ocorra.

No contexto específico do ensino de Geografia, a Demografia pode parecer, à primeira vista, um amontoado de números e gráficos. No entanto, seu cerne é profundamente humano: ela conta a história das populações, quem nasce, quem morre, para onde as pessoas se mudam e por quê. O desafio do professor, então, é usar estratégias que façam os alunos enxergarem a vida real por trás dos dados. Metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo, são ferramentas poderosas para isso. Elas transformam o

estudante de espectador em protagonista, fazendo com que ele "manuseie" os conceitos, no caso, por meio do preenchimento das lacunas e da decifração das dicas.

Dessa forma, a cruzadinha deixa de ser um simples passatempo e se torna uma ferramenta pedagógica que soma ao ensino. Ela atua como uma estratégia de revisão ativa, forçando o cérebro a resgatar e aplicar o vocabulário técnico de forma contextualizada, promovendo tanto a fixação dos conceitos quanto o desenvolvimento de uma visão mais crítica e conectada com a realidade social que a Demografia descreve.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da cruzadinha como ferramenta de revisão superou as expectativas iniciais e confirmou o potencial das estratégias lúdicas para a fixação de conceitos complexos. Durante a atividade, foi possível observar um engajamento superior ao das aulas expositivas tradicionais. Os alunos, organizados em duplas, demonstraram imediatamente um comportamento ativo e colaborativo, discutindo entre si as possíveis respostas e, o mais significativo, revendo espontaneamente os conceitos.

Esse tipo de interação vai ao encontro do que defende o educador português José Pacheco, quando afirma que "A escola precisa ser uma comunidade de aprendizagem onde todos são aprendizes e todos ensinam". A cruzadinha, nesse sentido, criou exatamente esse ecossistema de aprendizagem colaborativa, onde o conhecimento era construído e socializado pelos próprios pares.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa atividade mostrou que, quando a gente oferece um ambiente mais descontraído, o medo de errar diminui e a vontade de aprender aumenta. Eles não estavam apenas “preenchendo espaços com letras e formando palavras”; estavam ressignificando conceitos através de uma linguagem que fez sentido para eles, através de uma atividade simples e básica em sua fabricação mas com resultados de frutos positivos.

Levo comigo a vontade de não me prender apenas ao tradicional e de sempre buscar essas alternativas que, de fato, conectam o conteúdo com a realidade e o interesse da turma. Foi um passo inicial, mas que certamente vai influenciar todas as minhas próximas práticas.

O PIBID foi a ponte que faltava entre a teoria da universidade e a realidade da sala de aula. Foi esse programa que me deu a oportunidade de transformar ideias em ação, saindo da posição de observador para a de professora em construção. A intervenção com a cruzadinha não teria sido possível sem esse espaço de experimentação e aprendizado guiado, que mostrou na prática a importância de inovar e se conectar verdadeiramente com os alunos.



REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

PACHECO, José. **Para uma Educação Romântica: Relatos de uma Escola Diferencial**. 1. ed. Porto: Edições Asa, 2005.