

Passatempo químico: Criação e execução de atividades de entretenimento voltada para a educação

Anacele Costa da Silva^{1*}(IC), Ana Cláudia Chaves da Silva¹(IC), Isadora do Carmo Freire da Silva²(FM), Miyuki Yamashita³(PQ), Wilmo Ernesto Francisco Junior⁴(PQ).

*anacelecosta@hotmail.com

¹Graduandas em Licenciatura em Química pela UNIR e bolsistas do PIBID da área de química.

²Professora da rede Estadual de Educação de Rondônia (EEEFM Professor Orlando Freire) e supervisora do PIBID.

³Professora do Departamento de Química da UNIR e coordenadora do PIBID área de Química.

⁴Professor da Universidade Federal de Alagoas, Campus Arapiraca.

Palavras-Chave: Passatempo, atividade lúdica, PIBID.

Introdução

Segundo Kishimoto (1996), tentar definir jogo não é uma tarefa fácil, pois há inúmeras definições e diversas maneiras de interpretar o sentido do mesmo. O jogo tem sempre duas funções: o lúdico que proporciona diversão e prazer, e o educativo que tem a função de ensinar. Ambas devem estar em equilíbrio, caso contrário prevaleceria apenas a brincadeira ou o material didático. Para Brougere (1998), muitos não acreditam que o jogo possa ensinar, pois estão ligados a forma conservadora de ensino, mas para Fialho e Matos (2010), os jogos proporcionam um vocabulário adequado, um ambiente familiar e principalmente liberdade para descobrir as relações existentes, entre aquilo que se aprende e a realidade que se vive. Como base na dificuldade dos alunos, observada em sala de aula, tivemos como objetivo elaborar e aplicar atividades lúdicas tendo como referência o uso de passatempos. Começamos com o caça-palavras de vidrarias, que foi elaborado para as turmas de 1º ano, e em seguida o criptograma do estudo das soluções para o segundo 2º ano. As atividades foram desenvolvidas no âmbito do PIBID/UNIR e aplicadas com estudantes de Ensino Médio da EEEFM Professor Orlando Freire em Porto Velho/RO.

Resultados e Discussão

A aplicação das atividades lúdicas facilitou uma melhor compreensão do conceito químico visto em sala de aula, conforme resultados das observações de campo. No 1º ano, foi apresentado aos alunos algumas das vidrarias mais utilizadas em laboratório, em seguida o caça-palavras foi aplicado em duplas, onde só podiam ter em mãos caneta ou lápis. Durante a atividade, as duplas estavam bastante envolvidas, houve não só interação com as duplas, como entre as duplas. Depois da atividade realizada, a professora perguntou o nome de cada uma das vidrarias apresentadas no jogo de caça-palavras e todos responderam em conjunto, com bastante empolgação e de forma correta. No

criptograma o assunto que estava sendo abordado era “O estudo das Soluções”. Criptograma significa “escrita escondida”. Foram dadas algumas definições do assunto, onde os alunos tinham que descobrir qual palavra-chave estava oculta entre as respostas das definições. O criptograma foi respondido em grupos de quatro alunos, onde houve um maior envolvimento entre os grupos de maneira que um completava o entendimento do outro, chegando assim a resposta correta. Além disso, houve também uma competição para descobrir qual seria a palavra-chave. Dessa forma os jogos educativos aplicados, estimularam o raciocínio dos alunos, o que reflete positivamente na aprendizagem.

Conclusões

Segundo Soares (2008), a química pode e deve ser ensinada e aprendida de forma divertida. A ludicidade quebra algumas barreiras de poder aproximando professor e aluno, e há um divertimento em manusear conceitos químicos. No caso aqui relatado, a elaboração e aplicação de atividades lúdicas favoreceu o diálogo e a interação social em sala de aula, mostrando-se uma ferramenta importante de ensino e aprendizagem, pelo fato de envolver e motivar o aluno a buscar o conhecimento.

Agradecimentos

À CAPES, pelo apoio financeiro, e ao PIBID, por nos proporcionar um primeiro contato com os alunos de ensino médio.

BROUGERE, G. **O Jogo e a Educação**. Porto Alegre: Art Med Editora, 1998.

Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. especial 2, p. 121-136, 2010. Editora UFPR.

FIALHO, N. N.; MATOS, E. L. M., A arte de envolver o aluno na aprendizagem de ciências utilizando softwares educacionais.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez Editora, 1996.

SOARES, M. H. F. B. **Jogos para o ensino de química**; Teoria, métodos e aplicações. Guarapari-ES: Ex Libris, 2008.