

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

Anacele Costa da Silva<sup>1\*</sup>(IC), Ana Cláudia Chaves da Silva<sup>1</sup>(IC), Isadora do Carmo Freire da Silva<sup>2</sup>(FM), Miyuki Yamashita<sup>3</sup>(PQ), Wilmo Ernesto Francisco Junior<sup>4</sup>(PQ).

\*anacelecosta@hotmail.com

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

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

<sup>3</sup>Professora do Departamento de Química da UNIR e coordenadora do PIBID área de Química.

<sup>4</sup>Professor 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 1<sup>o</sup> ano, e em seguida o criptograma do estudo das soluções para o segundo 2<sup>o</sup> 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 1<sup>o</sup> 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.