

A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO DIDÁTICO NA APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS DE TABELA PERIÓDICA

Marciel N. Justino (IC)* Antônia Aglaeth R. da Silva (IC) Deyse G. de Souza (IC) Ericka da S. Lopes (IC) Erico J. Teixeira (IC) Fiama M. Cutrim (IC) Gleison N. Marques (IC) Josiene L. dos Santos (IC) Ricardo S. de Araújo (IC)

Marciel.justino@hotmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, Campus São Luís, Monte Castelo

Palavras-Chave: Jogos Didáticos, Ensino de Química, Tabela Periódica.

Introdução

Nos últimos anos os jogos didáticos como recursos de aprendizagem no ensino de química se tornaram alvos de intensas pesquisas, em parte isso acontece devido a conscientização do professor quanto a busca de novas alternativas que auxiliem no aprendizado dos alunos. Um outro fator importante é o destacado por kishimoto (1996), que vê o jogo como suporte na condução do conteúdo didático específico por meio da ludicidade para assimilação de regras e teorias de uma determinada aula.. De acordo com Pozo (1998) o jogo deve ser utilizado de forma a facilitar a compreensão dos alunos, resolução de problemas e até mesmo uma aproximação maior com a aprendizagem de química. Na realidade o que acontece atualmente é que em alguns casos essa ferramenta até é utilizada mais da forma incorreta, sem a menor preocupação com o modo no qual o jogo será abordado (PEDROSO 2008). A simples implementação por si só não garante aprendizagem, é necessário a intermediação do professor como sujeito ativo na construção do conhecimento em sala de aula, além disso, é necessário antes de tudo planejamento para que todos os alunos consigam entender a importância dessa ferramenta. Com base na importância dessa ferramenta na construção do conhecimento é que foi desenvolvido um jogo que aborda os conteúdos específicos de tabela periódica, distribuição eletrônica e propriedades periódica dos elementos químicos.

Objetivos

Apresentar o jogo como ferramenta importante na assimilação lúdica baseada no princípio da aplicação de conceitos relacionados à tabela periódica, distribuição eletrônica e propriedades periódicas dos elementos químicos.

Descrição

O jogo consiste em um tabuleiro (Figura 1), quatro peões, um relógio digital duplo (tipo xadrez), um dado e 118 cartas, todas ligadas aos elementos da tabela periódica, cada carta possui três perguntas relacionadas aos conteúdos de distribuição

eletrônica, propriedades periódicas, entre outros. Podem jogar até 12 alunos por tabuleiro, onde são quatro jogadores principais e dois auxiliares. Os alunos se movem no tabuleiro de acordo com a numeração indicada no dado e correspondente a um elemento químico (Ex: Dado nº5, elemento Boro), a continuidade do aluno no jogo depende das respostas corretas que o mesmo apresenta de acordo com a pergunta indicada na carta correspondente ao elemento no qual o peão se encontra. Os alunos auxiliares ajudam o jogador principal durante todo o jogo, mais podem trocar de lugar caso o peão da equipe se encontre sobre um dos elementos gasosos. No momento que o aluno estiver posicionado sobre elementos radioativos a pergunta daquela carta será direcionada a todos os outros participantes, quem responder em menos tempo ganha o bônus de trocar de lugar com um dos participantes (desde que o mesmo esteja atrás de outro jogador no jogo). Vence o jogo quem alcançar o ultimo elemento (Ununóctio – O jogo segue a direção do número atômico), evidentemente esse jogador foi o que respondeu o maior número de perguntas de forma correta.

Figura 1: Tabuleiro do jogo

Agradecimentos

IFMA – CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.

POZO, J. I. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 3. ed. Porto Alegre: Artes médicas, 1998. 284p

PEDROSO, C. V.; AMORIM, M. A L.. Análise das publicações sobre jogos didáticos no “EPEB” e “EREBIO – SUL”. Encontro Regional Sul de Ensino de Biologia, III, 2008, Anais...Ijuí, Sociedade Brasileira de Ensino de Biologia (SBEnBio), 2008.