

UMA PARCERIA ESCOLA E UNIVERSIDADE NA ABORDAGEM LÚDICA: JOGO “SUPER THRUNFO PERIODYCO”

GABRIEL, Jéssica Magalhães¹; GANDINI, Maria Elisa Furlan Castanheira²

¹Discente Especial do Programa de Pós-graduação de Ensino e Processos Formativos - UNESP, campus São José do Rio Preto (Ibilce); e-mail: jemaga1992@gmail.com

²Docente/pesquisador Instituto Federal de Educação Ciências e Tecnologia (ISFP) – campus Votuporanga; e-mail: mariaelisa_gandini@ifsp.edu.br

PALAVRAS CHAVE: Jogos Pedagógicos; Ensino de Química; Tabela Periódica; Recurso Lúdico.

1. Introdução e Justificativa

As atividades lúdicas vêm ganhando espaço dentro da disciplina de química como uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino e aprendizagem. A utilização desse tipo de recurso foi proposta com a finalidade de tornar o ensino de química mais dinâmico e chamar a atenção dos alunos. A atividade lúdica selecionada é um jogo, esse, Segundo Huizinga (2000, p.16) possui características marcantes e bem definidas como: “ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo”.

Quando ocorre o equilíbrio entre as funções lúdica e pedagógica em um jogo esse proporcionará um acesso a mais para o desenvolvimento cognitivo do aluno proporcionando inúmeras possibilidades e permitindo, segundo Piaget (1975), que o jogo se torne ativo na assimilação de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades. (KISHIMOTO, 2004; SOARES, 2008).

Logo, se propôs uma parceria entre pesquisador e o professor com a finalidade de elaborar materiais didáticos focando nas dificuldades dos alunos.

2. Objetivos

Apresentar a elaboração e aplicação um jogo pedagógico que aborde a habilidade localização dos elementos na tabela Periódica e interpretação das propriedades periódicas sistematizando o conteúdo.

3. Metodologia

A professora identificou nos alunos uma grande dificuldade em localizar os elementos químicos na tabela periódica, conseqüentemente, dificuldades com as propriedades periódicas, logo, foi produzido um jogo que abordasse essas

dificuldades. O mesmo foi avaliado segundo os critérios de Novak e Souza; Cunha (2012) e Almeida (2009), e, após, foi aplicado nas turmas de Ensino Médio Integrado ao Técnico do IFSP – Votuporanga, e posteriormente observado o desempenho dos alunos nos conteúdos subsequentes.

4. Resultados e discussões

O jogo elaborado é intitulado “SUPER ThRuNFO PERIODyCo” sendo composto por 75 cartas (73 representando os elementos de número atômico de 1 a 56 e 72 a 88) e duas especial; 3 cartas grandes (tabela periódica, regras do jogo e explicação das cartas); e uma caixa para o jogo (Figura 1). Os elementos foram caracterizados pelas seguintes informações: representação simbólica do núcleo com eletrosfera, nome do elemento, número atômico, número de massa, raio atômico, eletronegatividade, densidade e energia de ionização. Nas propriedades não foram colocados valores, mas sim relações de aumento e diminuição.

Figura 1: Foto do Jogo Completo.



Fonte: Próprio autor.

O jogo se caracteriza, a partir dos critérios pré-estabelecidos como: não é cooperativo; é competitivo; testa conhecimentos; não permite variações de aplicação; trabalha a memorização; desafia o jogador; envolve emocionalmente; não é limitado em espaço e tempo; pouca criatividade; motivacional; trabalha as habilidades de raciocínio, memorização e localização; não apresenta problematização; e é destinado aos alunos no estágio de desenvolvimento das Operações Formais. Foi aplicado em duas turmas de 30 alunos verificando uma melhora significativa em seu desempenho e interesse, como afirmado pela professora responsável em aulas posteriores.

5. Considerações finais

Com a aplicação do presente jogo foi observado um melhor desenvolvimento dos alunos em conteúdos subsequentes que utilizam da Tabela Periódica como apoio, logo, contribuído para ao desenvolvimento das habilidades e conhecimentos propostos pelo jogo. Com esse resultado decidimos continuar com esse projeto envolvendo outros conteúdos.

6. Referências

ALMEIDA, M. T. P. **Jogos Divertidos e Brinquedos Criativos**. 5^a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. 79 p. ISBN: 978-85-3263-012-4.

CUNHA, M. B. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. **Química Nova na Escola**. V. 34 n. 2, p. 92-98. 2012.

HUINZIGA, J.; *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **PERSPECTIVA**. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128. 2004.

NÓVAK, M.; SOUZA, C. E. P. **Produção e Aplicação de Jogos Didáticos Para a Aprendizagem de Conteúdos Sobre o Corpo Humano**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/340-4.pdf>, acessado em 20 jun. 2020.

PIAGET, J.; **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

SOARES, M. H. F. B Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações. **XIV Encontro Nacional de Ensino de Química**, Florianópolis, UFSC, 2016.

SOARES, M. H. B. “O lúdico em Química: jogos e atividades aplicadas ao ensino de química”. 2004. 218 p. **Tese (Doutorado em Ciências)** – Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012.