

O Jogo Tabuleiro Periódico como instrumento facilitador da compreensão da Tabela Periódica.

Camila da S. C. Campelo¹(IC), Thiago R. de Sá Alves¹(IC), Denise L. de Castro¹(PQ)
* Caroline F. Santos¹(IC)

Instituto Federal do Rio de Janeiro / Campus Nilópolis – Rua Lúcio Tavares, 1045, CEP.: 26530-060, Nilópolis/RJ. ¹

Palavras Chave: Atividade lúdica, Ensino de Química, Tabela Periódica

*c.ferrsan.ifrj@gmail.com

Introdução

A utilização de jogos tem trazido boas contribuições na relação entre aluno-professor e aluno-aluno por meio de diferentes enfoques e aplicações e, como consequência, acaba tornando a química mais interessante e lúdica aos olhos dos estudantes (CUNHA, 2000). A atividade lúdica torna-se, portanto, um método facilitador do aprendizado, viabilizando a construção de habilidades cognitivas e estimulando o pensamento lógico (KISHIMOTO, 1996).

Objetivos

Assistir ao professor na abordagem dos conceitos envolvidos no estudo da tabela periódica. Utilizar o Tabuleiro Periódico como instrumento facilitador na sistematização destes conceitos.

Descrição

Jogo de tabuleiro educativo que tem como foco principal as propriedades periódicas e a aplicabilidade de alguns elementos químicos (compostos que apresentam elementos químicos em sua composição) no cotidiano dos alunos. Pode ser executado por 4 alunos ou 8 alunos, sendo 4 duplas em cada grupo, ficando a critério dos jogadores decidir quem deve começar.

Para iniciar o jogo, deve-se jogar os dados (2) e o número sorteado será o de casas que o jogador deve percorrer. O tabuleiro (Figura 1) é disposto na mesma organização da tabela periódica (ocultando-se o 7º período e a série dos Lantanídeos), totalizando 71 elementos. As casas do tabuleiro correspondem aos números atômicos dos elementos da tabela periódica, assim, o jogo segue na ordem crescente de número atômico. Em cada casa o jogador deve responder a uma pergunta (pertinente à característica dos elementos ou as propriedades gerais da tabela) para, só assim, permanecer nesta casa. Do contrário o jogador deverá retornar a posição na qual se encontrava

anteriormente. Foram selecionados aleatoriamente 33 elementos para que o jogador sofra uma penalidade ou receba um bônus, dentre estes os 6 Gases Nobres que servem como bônus informativo. Ao todo são 162 cartões, sendo 100 contendo questionamentos em relação aos elementos químicos, a aplicação destes no cotidiano dos alunos e sobre as propriedades periódicas. 62 cartões (de penalidades ou bônus) contendo, também informações sobre a tabela periódica (Figura 2)

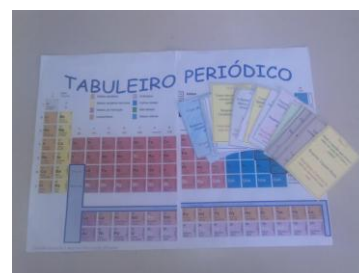


Figura 1 – Tabuleiro do Jogo.



Figura 2 – Cartões com informações sobre a Tabela Periódica

Agradecimentos

Ao Instituto Federal do Rio de Janeiro / Campus Nilópolis.

CUNHA, M.B. *Jogos didáticos de Química*. Santa Maria: Grafos, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a Educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1996.