



TABELA NAVAL: USO DO LÚDICO NO ENSINO DA TABELA PERIÓDICA

Claudiana Maria da Silva¹; Maria Aparecida Nazário Cassiano¹; Juliana Andreza Figueirôa²; Vera Lúcia da Silva Augusto Filha³; Maria Josileide da Silva Souza⁴

¹IFPERTÃO - Campus Floresta. claudyanna-2008@hotmail.com

¹IFPERTÃO - Campus Floresta. mn25901@gmail.com

²IFPERTÃO - Campus Floresta. julianafigueiroa@ol.com.br

³IFPERTÃO - Campus Floresta. vera_filha@yahoo.com.br

⁴Escola de Referência Capitão Nestor Valgueiro de Carvalho. mjosileide@hotmail.com

Resumo:

O lúdico se trata de uma ferramenta de ensino, que vem proporcionar ao educando uma aprendizagem diferenciada em sala de aula. Tal prática, vem evoluindo e ganhando espaço nas escolas. A química como uma ciência indispensável à vida em sociedade esta procurando desmistificá-la e torná-la mais agradável. Dentro desse enfoque o docente precisa planejar e desenvolver metodologias diferenciadas que possibilitam ao aluno o desenvolvimento de competências, visto que o lúdico é importante no processo de aprendizagem e indispensável à prática educativa, pois visa atuar na cooperação no desenvolvimento dos educandos, bem como na construção do conhecimento. Nesta perspectiva, o presente trabalho foi vivenciado por bolsistas PIBID do IF Campus Floresta, com aplicação na Escola de Referência Capitão Nestor Valgueiro de Carvalho nas turmas do 2º ano “B” e “C” do Ensino Médio, o objetivo de revisar de maneira dinâmica o conteúdo Tabela Periódica.

Palavras-chave: atividade lúdica, tabela periódica, contextualização, ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Durante muitos séculos o desenvolvimento de novas metodologias para sala de aula, seguindo assim as ferramentas para auxiliar na aplicação das mesmas. Sabe que a química como uma ciência indispensável e presente em sala de aula, às vezes se torna algo abstrato para os alunos, bem como não conseguem conciliar ou comparar no dia a dia dos mesmos. Sendo assim, há tempos vem surgindo e criando diversos jogos lúdicos para auxiliar na fixação dos conteúdos transmitidos em sala. Para Teixeira (1995),

Há vários motivos para se utilizar o lúdico como estratégia instrucional, dentre os quais, mostra-se mais importante à mobilização de esquemas mentais, que estimulam o pensamento, o senso crítico, a participação e a interação entre os alunos, acionando também as esferas motoras, cognitivas e afetivas dos indivíduos, além de instigar a imaginação e a formação de significados, os quais facilitam a aprendizagem.



Neste contexto o jogo vem como auxílio para o professor, pois se trata de uma ferramenta que se bem aplicada, resgata o aluno para socialização, trabalho em equipe, pesquisa, curiosidades, etc. Segundo Szundy (2005), “Quando as situações lúdicas são criadas pelo professor visando estimular a aprendizagem, revela-se então à dimensão educativa”. Fazendo-os perceber a disciplina mais próxima de si, vendo a mesma de forma diferente e acessível, promovendo assim a construção do conhecimento. Enfatiza Cunha (2004) que “os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos”. Complementa Melo (2005),

O mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Essas atividades oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social, e cognitivo quando bem exploradas. Quando se cria ou se adapta um jogo ao conteúdo escolar, ocorrerá o desenvolvimento de habilidades que envolvem o indivíduo em todos os aspectos: cognitivos, emocionais e relacionais. Tem como objetivo torna-lo mais competente na produção de respostas criativas e eficazes para solucionar os problemas.

O lúdico é importante no processo de aprendizagem e indispensável para se trabalhar em sala de aula, essas atividades visa atuar na cooperação no desenvolvimento dos educandos, bem como a construção do conhecimento. Nesta perspectiva, o presente trabalho objetivou revisar de maneira dinâmica o conteúdo Tabela Periódica.

METODOLOGIA

O trabalho Tabela Naval: uso do lúdico no ensino da tabela periódica, foi desenvolvido e aplicado nas turmas do 2ª ano “B” e “C” do Ensino Médio da Escola de Referência Capitão Nestor Valgueiro de Carvalho, localizada na cidade de Floresta-PE, por bolsistas do PIBID. O lúdico trata de um jogo que se toma como base o jogo da Batalha Naval, o mesmo contém quatro tabuleiros em forma de tabela periódica e com todos os elementos químicos, como mostra na Figura 1 . As turmas foram organizadas em quatro equipes com 8 alunos cada uma, sendo que um grupo joga contra o outro. Procedendo de forma que as equipes tem como objetivo afundar a embarcação (elementos) dos oponentes, quando encontravam as bombas. As mesmas tentavam localizar pronunciando a família, o período, a localização dos elementos e classificação. Cada equipe tinha direito a 9 bombas, podendo ser emparelhadas no sentido horizontal ou vertical, onde emparelhando



4 bombas (equivalentes a 5 pontos), 3 bombas (equivalentes a 3 pontos) e 2 bombas (equivalentes a 2 pontos), com total de 10 pontos. E para os outros elementos da tabela, preenchidos com água. A equipe vencedora foi a que afundou mais elementos.



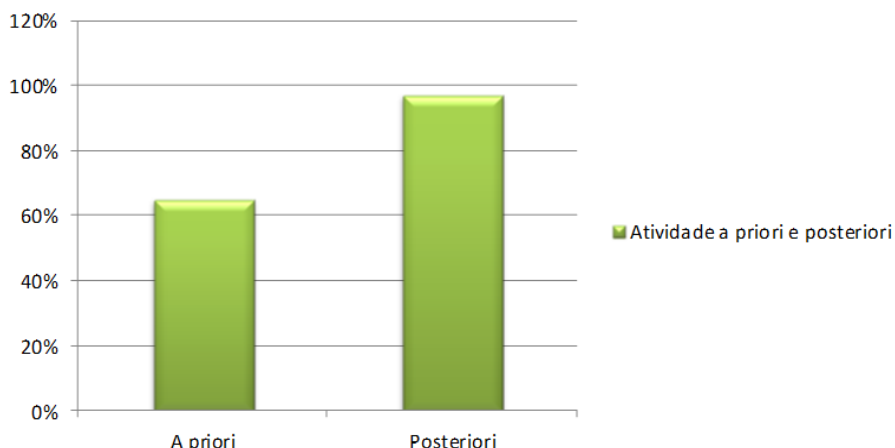
Figura 1. Aplicação do lúdico Tabela Naval

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a vivência do jogo “Tabela Naval: uso do lúdico no ensino da Tabela Periódica”, ficou perceptível que durante a aplicação do mesmo os educandos conseguiram realizar a atividade com sucesso e êxito, pois o entrosamento das equipes, bem como a participação, combinação, construção de estratégias, ficou claro que os objetivos foram alcançados e que os alunos conseguiram aprofundar os conhecimentos referente ao conteúdo abordado. Inicialmente aplicou-se uma atividade a priori nas duas turmas com a finalidade de detectar os conhecimentos prévios dos alunos referentes ao nome, símbolo, famílias, períodos e localização dos elementos na Tabela Periódica. Em seguida, vivenciou-se o jogo Tabela Naval. Logo após, aplicou-se uma atividade a posteriori objetivando verificar as contribuições do jogo na aprendizagem dos educandos. Os resultados podem ser observados nos gráficos a seguir:



Atividade a priori e posteriori



A partir da análise dos gráficos é possível detectar a relevância do jogo na aprendizagem significativa dos educandos.

CONCLUSÕES

O lúdico aplicado contribuiu para o ensino aprendizagem dos educandos no ensino de química, possibilitando a interação entre os mesmos, o desenvolvimento de trabalho em equipe, a contextualização, dentre outros aspectos. O objetivo foi alcançado e desta maneira o jogo tornou-se relevante e eficaz. Sendo um instrumento de auxílio em sala de aula, facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CUNHA, M. B. **Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo**. Eneq 028- 2004.

MELO, C. M.R. **As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento**. Información Filosófica. V.2 nº1, p.128- 137. 2005.

SZUNDY, P. T. C. **A construção do conhecimento do jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva**. Tese (doutorado em linguística aplicada e estudos da linguagem) PUC – São Paulo, 2005.



III CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

TEIXEIRA, C. E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, 1995.

(83) 3322.3222
contato@conedu.com.br
www.conedu.com.br