

# A IMPLANTAÇÃO DO LÚDICO AO ENSINO DA TABELA PERIÓDICA (TP)

ALMEIDA, Cristine Nachari Moura<sup>1</sup> - UEPB

Subprojeto: Química

## Resumo

Este trabalho tem como objetivo apresentar, detalhar e discutir o projeto “Baralho químico”, que foi desenvolvido através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – PIBID na Escola Estadual Ademar Veloso da Silveira – AVS, e que tem como público-alvo estudantes do 1º Ano do Ensino Médio. Sabendo-se que para os professores há certa dificuldade em buscar novos métodos de ensino que estimule o estudante a uma significativa aprendizagem, teve-se como objetivo apresentar a construção de um jogo didático e a utilidade desse jogo, assim como, explorar e abordar de maneira didática os a localização dos elementos que constituem os principais grupos da Tabela Periódica, de forma contextualizada. Buscando aprimorar o conhecimento desses estudantes, uma vez que, a inserção de jogos didáticos complementando o conteúdo trabalhado na sala de aula é capaz de proporcionar para estudantes e professores um processo de ensino e aprendizagem com caráter qualitativo, devido à interação existente entre ambas as partes envolvidas nesse processo.

**Palavras- chave:** Tabela Periódica; Aprendizagem; Contextualizada; Jogo didático; Ensino Médio.

## Introdução

As atividades lúdicas têm aspectos significativos para a melhoria dos processos de ensino e de aprendizagem, caracterizando-se como ferramentas de complementação didática para a escola. A interatividade e a ludicidade de um bom jogo didático possibilita aos estudantes aprendizagens individual e coletiva, aumentando a indução do raciocínio, levando-os a refletir diretamente a respeito dos conhecimentos intrínsecos e, com isso, permitindo a construção de aprendizagens dos envolvidos. Segundo Mizukami (2001) vários objetivos podem ser atingidos a partir da utilização dos jogos didáticos, como os relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); à afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de

---

<sup>1</sup> Graduanda em licenciatura em Química, 5º período, pela UEPB, Campus I: na\_chare@hotmail.com

amizade e afetividade); à socialização (simulação de vida em grupo); à motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e à criatividade. Nesse trabalho confeccionou-se e testou-se um jogo envolvendo saberes da Tabela Periódica junto a uma turma do primeiro ano do Ensino Médio, que teve como um dos objetivos, o de substituir a “decoreba”, que era o método utilizado pelos estudantes para lembrar da localização de alguns elementos e os estimular, pela compreensão e interesse em saber o porque de cada elemento ter uma dada localização não por sequencia de descobrimento, mais sim, de acordo com suas características, sabendo a que período e família pertencem. Acredita-se que o jogo despertou a atenção dos estudantes pelos conhecimentos. Acredita-se que o estudo da TP trabalhado dessa forma torna-se menos desagradável e menos cansativo para os estudantes.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo geral**

- Confeccionar e testar um jogo sobre tabela periódica dos elementos.

### **Objetivos específicos**

- Através do lúdico, ensiná-los identificar a relação que existe entre o conteúdo programático e o seu cotidiano;
- Identificar os elementos constituintes dos 18 principais grupos e dos 7 períodos existentes;
- Promover aos envolvidos uma aprendizagem significativa.

## **METODOLOGIA**

O jogo foi utilizado em sala de aula em turma do 1º ano da Escola Estadual E. F e M. Ademar Veloso da Silveira. Para desenvolvê-lo, utilizou-se apenas de materiais

acessíveis e de baixo custo, como: cartolina guache, papel A4 e cola. Ele foi idealizado apenas com os elementos representativos, grupos 1 ao 18 da Tabela Periódica, que são os mais usuais em Ensino Médio. As cartas do jogo foram desenvolvidas no software Microsoft Word e posteriormente reproduzidas em cartolina guache. As mesmas contêm figuras representativas da aplicação de elementos químicos no cotidiano (objetivando familiarizar os estudantes com os elementos químicos), assim como os símbolos e os números atômicos. As regras do jogo são: 1) O jogo é composto por 48 cartas e deverá contar com 3 participantes por rodada; 2) As cartas são embaralhadas e seis são distribuídas para cada participante (ficando o restante viradas para baixo sobre a mesa); 3) O primeiro jogador, deve pegar a primeira carta que estará virada sobre a mesma, se observar que não precisa da carta deve descartá-la, caso precise para formar um jogo (três cartas de elementos da mesma família ou do mesmo período) deve ficar com a mesma e descartar uma das que foi distribuídas para ele. 4) Os próximos jogadores, pode ter preferência entre pegar uma carta das que estão viradas sobre a mesa ou a que foi descartada por um jogador anterior. E assim, por diante. 5) Ganha a partida o participante que conseguir formar os dois jogos utilizando as seis cartas mais rápido. Podendo ter ou não a carta curinga como ajuda.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A TABELA 1, apresenta o questionário que foi imposto a 21 estudantes do primeiro ano, a respeito da metodologia aplicada para que fosse possível saber suas opiniões da didática utilizada. Através dos resultados obtidos, verificou-se que a implantação desta metodologia foi significativa para o processo de ensino e de aprendizagem dos estudantes, com isso foi extremamente importante para melhorar o conhecimento dos estudantes a respeito do conteúdo abordado. No momento em que os estudantes começaram a testar o jogo, foi observado um desinteresse e uma desmotivação de alguns, mais através de cada teste ou início de cada jogada foi crescente o desejo e a vontade de se relacionar e se permitir aprender de outra forma, a que não fosse tradicionalista, verificando que é possível aprender de maneira lúdica. Quando se trata de jogos (Cunha, 2000) afirma que “resultados positivos têm sido obtidos com a utilização de diversos jogos no ensino de química ou ciências com

diferentes enfoques e aplicações”. E consideravelmente após o termino da aplicação da didáticas foi possível observar resultados realmente positivos e que de fato o conhecimento dos estudantes foram expandidos para um nível mais alto.

<b>Perguntas</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
<b>1- Os jogos auxiliam na fixação do conteúdo exposto em sala de aula?</b>	<b>17</b>	<b>4</b>
<b>2- Com a introdução de jogos, facilita a aprendizagem do conteúdo?</b>	<b>21</b>	<b>-</b>
<b>3- Atividades complementares tornam a aula mais atrativa?</b>	<b>20</b>	<b>1</b>
<b>4- Através da aplicação do jogo foi possível despertar um maior interesse pela disciplina de química?</b>	<b>16</b>	<b>5</b>
<b>5- O jogo aplicado foi de fácil compreensão?</b>	<b>15</b>	<b>6</b>

Tabela 1: Questionário aplicado aos alunos.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O jogo Baralho Químico foi importante para a construção do conhecimento dos estudantes com relação ao conteúdo abordado, pois com a implantação do lúdico a didática escolar, observa-se um maior desempenho do estudante tanto no âmbito escolar quanto em sociedade. Há um significativo desenvolvimento do seu senso critico, por meio de interações entre os colegas e o professor (a), possibilitando dessa maneira uma melhor qualidade no processo de ensino e aprendizagem.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

CUNHA, M.B. *Jogos didáticos de Química*. Santa Maria: Grafos, 2000.  
[http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc32\\_1/05-EA-0509.pdf](http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc32_1/05-EA-0509.pdf)

MIZUKAMI, M. G. Ensino: **as abordagens do processo**. São Paulo, E.P.U., 2001.  
Disponível em: <http://www.annq.org/congresso2011/arquivos/1300324996.pdf>