



CÓDIGO: 7345C2 ÁREA: Ciências Exatas e da Terra e Engenharias MODALIDADE: Modelo didático

SUPER TABULEIRO QUÍMICO

Elizabete de Mendonça Eurico.
Priscila Ferreira de Sales Amaral (orientadora)

RESUMO

O jogo didático consiste de um recurso que pode ser empregado como estratégia complementar e de apoio ao docente, uma vez que conduz o estudante ao seu protagonismo. Nesse caso, são criadas condições para se desvendar novos talentos e habilidades, a interação em equipes, a superação de desafios, o respeito às regras e por fim, a criatividade. Nesse sentido, o presente trabalho enfatiza o uso do “Super Tabuleiro Químico” como uma proposta de modelo didático que favoreça a consolidação e avaliação do aprendizado do conteúdo de Propriedades Periódicas, ministrado nas turmas de primeiro ano do Ensino Médio. De modo a atender o objetivo proposto pela docente da disciplina de Química, foi construído um protótipo adaptado do jogo “Super Banco Imobiliário”, o qual conta com clara definição das regras, cartões de curiosidades sobre o assunto trabalhado, cartões de perguntas e respostas (que devem ser deixadas com o professor que estiver conduzindo a atividade lúdica) e que se encontram vinculadas às tendências e definições de: raio atômico, raio iônico, energia de ionização, afinidade eletrônica e eletronegatividade. O jogo ainda reporta a função do professor como um mediador no processo de ensino e aprendizagem. Diante do protótipo construído, verificou-se que o jogo pode ser aplicável em sala de aula e além disso desponta a importância do estudante no processo criativo e produtivo. Vale ainda ressaltar que o jogo pode ser adaptado para outros conteúdos programáticos da disciplina de Química, o que favorece uma nova forma de se avaliar qualitativamente o que é trabalhado pelo(a) docente. Aponta-se que o material produzido é oriundo de uma tipo de avaliação que foi proposto pela docente de Química e que consistia da abordagem de Metodologias Ativas de Aprendizagem. Ressalta-se, nesse caso, que ao invés da docente aplicar um jogo, foi solicitado que os estudantes desenvolvessem de maneira autoral algo lúdico que abordasse os temas trabalhados nos formatos: síncrono e assíncrono durante o Ensino Remoto Emergencial (ERE). Verificou-se que o trabalho é destacado por conter regras claras e bem definidas, com questões adequadas e que pode ser facilmente utilizado por professores da área. Por fim, este trabalho traz importantes implicações uma vez que permite ao estudante explorar a sua criatividade e ser incentivado a continuar seus estudos mesmo em época de Pandemia.

Palavras-chave: Lúdico, ensino e aprendizagem, propriedades periódicas.