



**Código: 7345C2 Área: Ciências Exatas e da Terra e Engenharias Modalidade: Modelo didático**

# SUPER TABULEIRO QUÍMICO

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

## INTRODUÇÃO

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 (RESENDE *et al.*, 2020).

Como o aprendizado é algo que impacta positivamente a sociedade, é destacada a importância do estudante como sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem. A partir do momento que este é estruturado em bases sólidas e a avaliação é pautada no lúdico, o ser humano é capaz de intervir com o seu conhecimento no mundo que o cerca (COSTA, 2020).

## OBJETIVOS

Enfatizar o uso de um jogo didático como uma proposta de modelo que favoreça a avaliação e consolidação do processo de ensino e aprendizagem do conteúdo de Propriedades Periódicas, ministrado nas turmas de primeiro ano do Ensino Médio.

## METODOLOGIA

A docente da disciplina de Química do Departamento de Formação Geral do Campus Nepomuceno solicitou aos estudantes que desenvolvessem jogos didáticos para se trabalhar o conteúdo de Propriedades Periódicas, sendo que as temáticas associadas foram exploradas em aulas síncronas e atividades assíncronas, conduzidas durante o ERE.

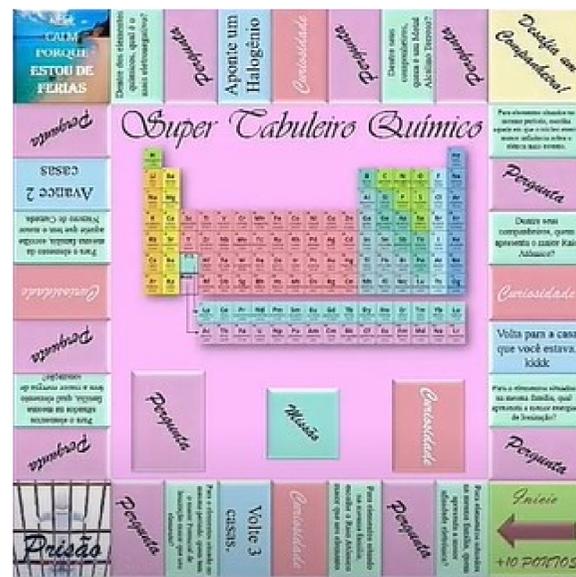
De modo a atender à demanda, uma estudante criou uma adaptação do "Super Banco Imobiliário", o qual conta com regras definidas, claras e precisas, cartões de curiosidades sobre o assunto trabalhado e cartões de perguntas e respostas, que devem ser deixados com o professor, já que lhe é atribuída a função de mediador.

Quantitativamente, o jogo é composto por cartões de perguntas e respostas que contêm pontuações associadas aos erros e acertos que podem culminar na classificação do estudante (ou equipe) participante.

## DADOS OBTIDOS E RESULTADOS

Com relação à atividade desenvolvida pela estudante, a docente de Química levou em consideração requisitos básicos associados tanto ao aspecto lúdico, quanto ao aspecto de ensino e aprendizagem dos seguintes conteúdos: raio atômico e iônico, afinidade eletrônica, energia de ionização e eletronegatividade, em uma abordagem relacionada às definições e tendências periódicas.

No protótipo do jogo construído (Figura 1) é possível verificar que o jogo pode ser aplicável em sala de aula e, além disso, desponta a importância do estudante no processo educativo.



**Figura 1.** Imagem ilustrativa do jogo criado para se trabalhar o conteúdo de Propriedades Periódicas

**Fonte:** As autoras (2021)

## CONCLUSÕES

A partir dos resultados descritos, é possível inferir que o trabalho desenvolvido constitui-se de um produto de avaliação que foi proposto pela docente de Química e que logrou êxito na medida em que se observou uma adequada apropriação dos conteúdos trabalhados nos formatos: assíncrono e síncrono, o que ocorreu durante o Ensino Remoto Emergencial (ERE).

Partindo do pressuposto que o jogo didático constitui-se de uma estratégia complementar e de apoio ao docente, o "Super Tabuleiro Químico" surge como uma proposta de suporte de avaliação e consolidação do processo e aprendizagem de Propriedades Periódicas, tema central para o entendimento de outros conteúdos de Química do primeiro ano do Ensino Médio e que traz aplicações cotidianas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho é destacado por ser um instrumento lúdico que servirá para o estudante fixar os conteúdos trabalhados, bem como propicia ao docente da área realizar uma avaliação, cabendo-lhe a função de mediador. Nesse caso, ele poderá realizar uma análise diagnóstica das dificuldades associadas ao ensino dos conteúdos ministrados em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

COSTA, M.A. da. Metodologias ativas de aprendizagem. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2020. E-book. 48 p. Disponível em: <https://www.varginha.cefetmg.br/2020/08/20/e-book-sobre-metodologias-de-aprendizagem-no-ere-e-disponibilizado/>. Acesso em: 16 set. 2021.

RESENDE, E. C.de et al. Jogos educativos como agente facilitador no processo de aprendizagem de Química. *ForScience*, Formiga, v. 8, n. 2, p. 1-16, 2020.