TABELA PERIÓDICA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA

Vanessa Machado [1]

Caroline dos Santos Xavier [2]

Jaluza de Oliveira Carvalho [3]

Cadidja Coutinho [4]

Resumo:

Este trabalho propõe uma proposta didático/pedagógica para o Ensino de Química, especificamente uma abordagem sobre a Tabela Periódica. Esta por sua vez, representa uma proposta desenvolvida no componente de Práticas Pedagógicas: Materiais didáticos da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA Campus - Dom Pedrito. A sugestão de intervenção é destinada aos alunos da 1ª série do ensino médio e tem como objetivo sanar as possíveis dificuldades dos alunos nos conceitos fundamentais da Tabela Periódica, colocando-os como sujeito da sua própria aprendizagem, desenvolvendo uma visão reflexiva e crítica sobre o saber científico. Espera-se que o aluno interprete e construa um conhecimento científico através da proposta didática - jogo didático chamado Twister. O jogo Twister foi confeccionado com papel pardo e cartolinas coloridas, representando um tapete de grandes dimensões que se espalha sobre o solo. O tapete é como um jogo de tabuleiro. Ele tem quatro linhas de grandes, círculos coloridos sobre a mesma com uma cor diferente em cada linha: vermelho, amarelo, azul e verde. Ainda, uma roleta que é dividida em quatro seções rotuladas: pé direito, mão esquerda, pé esquerdo e mão direita. Cada uma dessas quatro partes é dividida em quatro cores (vermelho, amarelo, azul e verde). Depois de girar, a combinação é chamada (por exemplo: amarelo da mão direita) e os jogadores devem mover a mão ou o pé correspondente a um ponto da cor correta. É um jogo para dois grupos no qual os alunos irão escolher o representante de seu grupo para o tabuleiro, os dois representantes não podem ter uma mão ou o pé sobre o mesmo círculo.. Devido à escassez de círculos coloridos, os jogadores vão muitas vezes ser obrigados a colocar-se em posições precárias, eventualmente fazendo alguém a cair. Uma pessoa é eliminada quando cai ou quando toca o cotovelo ou do joelho no tatame. Em cada círculo colorido existe um número, que representa a carta na qual tem uma pergunta sobre a Tabela Periódica, O primeiro que chegar sem cair ganha o jogo. Conclui-se que este tipo de jogo pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, sendo este, abordado de forma lúdica.

Palavras-chave: Tabela Periódica, Ensino , Aprendizagem

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

TABELA PERIÓDICA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA

[1] Aluno de graduação. vanessinhaunipampa@gmail.com. Autor principal

[2] graduanda no curso Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa. carolinexavier02@gmail.com. Co-autor

[3] Graduanda do Curso Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa. jaluzacarvalho@gmail.com. Co-autor

[4] Docente. cadidjabio@gmail.com. Orientador

TABELA PERIÓDICA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA

Este trabalho propõe uma proposta didático/pedagógica para o Ensino de Química, especificamente uma abordagem sobre a Tabela Periódica. Esta por sua vez, representa uma proposta desenvolvida no componente de Práticas Pedagógicas: Materiais didáticos da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA Campus - Dom Pedrito. A sugestão de intervenção é destinada aos alunos da 1ª série do ensino médio e tem como objetivo sanar as possíveis dificuldades dos alunos nos conceitos fundamentais da Tabela Periódica, colocando-os como sujeito da sua própria aprendizagem, desenvolvendo uma visão reflexiva e crítica sobre o saber científico. Espera-se que o aluno interprete e construa um conhecimento científico através da proposta didática - jogo didático chamado Twister. O jogo Twister foi confeccionado com papel pardo e cartolinas coloridas, representando um tapete de grandes dimensões que se espalha sobre o solo. O tapete é como um jogo de tabuleiro. Ele tem quatro linhas de grandes, círculos coloridos sobre a mesma com uma cor diferente em cada linha: vermelho*, a*marelo, azul e verde. Ainda, uma roleta que é dividida em quatro seções rotuladas: pé direito, mão esquerda, pé esquerdo e mão direita. Cada uma dessas quatro partes é dividida em quatro cores (vermelho, amarelo, azul e verde). Depois de girar, a combinação é chamada (por exemplo: amarelo da mão direita) e os jogadores devem mover a mão ou o pé correspondente a um ponto da cor correta. É um jogo para dois grupos no qual os alunos irão escolher o representante de seu grupo para o tabuleiro, os dois representantes não podem ter uma mão ou o pé sobre o mesmo círculo.. Devido à escassez de círculos coloridos, os jogadores vão muitas vezes ser obrigados a colocar-se em posições precárias, eventualmente fazendo alguém a cair. Uma pessoa é eliminada quando cai ou quando toca o cotovelo ou do joelho no tatame. Em cada círculo colorido existe um número, que representa a carta na qual tem uma pergunta sobre a Tabela Periódica, O primeiro que chegar sem cair ganha o jogo. Conclui-se que este tipo de jogo pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, sendo este, abordado de forma lúdica.