

Uso de um Bingo Químico como parte das atividades do PIBID numa Escola da Baixada Fluminense

*Denise L. de Castro¹(PQ), Cleber H. dos Santos¹ (PQ), Fábio S. Silva ¹(PQ), Vitor L. B. de Jesus¹ (PQ), Jônatas V. Milato¹ (IC), Thiago R.S. Alves¹ (IC), Suellen T. O. Gonçalves¹(IC), Karla S. Paiva¹ (IC) denise.castro@ifrj.edu.br

IFRJ - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Rio de Janeiro – Campus Nilópolis.¹

Palavras Chave: Bingo Químico, PIBID, Ensino de Química.

Introdução

Os alunos do curso de Licenciatura em Química do IFRJ desenvolvem o PIBID (Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) em 14 escolas da Baixada Fluminense. Este projeto tem como objetivos estimular a atividade docente destes licenciandos e contribuir com a melhoria da educação básica. Neste projeto procura-se desenvolver atividades atrativas e experimentais, buscando a participação ativa dos alunos e a utilização de materiais alternativos e de baixo custo. Nesta perspectiva foi desenvolvido e aplicado um Bingo Químico, com o objetivo de familiarizar os alunos com os conteúdos relativos a Tabela Periódica, seus símbolos, posições dos elementos na Tabela Periódica e nomenclatura. A idéia foi inspirada no artigo de Cunha¹ e foi adaptada para aplicação ao nível dos alunos do nono ano do Ensino Fundamental. Para a montagem do jogo selecionou-se 50 elementos da tabela periódica para serem utilizados no bingo, possuindo em cada cartela na forma de tabela periódica 40 elementos escolhidos de forma aleatória. Utilizou-se para a confecção das cartelas: cartolina para servir de base, papel ofício ou cartão para imprimir as cartelas, fita dupla-face (para fixar as cartelas em sua respectiva base), plástico transparente (papel Contact®) para plastificar as cartelas, tesoura, computador e impressora. Foi necessária a confecção de 50 peças dos elementos químicos para serem sorteadas no bingo, onde se fez uso dos seguintes materiais: emborrachado, papel, tesoura e fita dupla-face. Nestas peças existem os nomes e símbolos dos elementos. Em um saco plástico ou uma caixa guarda-se as peças para a realização do sorteio. O “Bingo Químico” foi preparado para ser aplicado em uma turma de 40 alunos onde cada cartela será compartilhada por 02 (dois) alunos. Para dar início ao jogo é distribuída uma cartela para cada dupla de alunos, à medida que os elementos são sorteados, é lida uma propriedade deste elemento e em seguida é dito o seu nome, os

participantes realizam a marcação (com botões coloridos) nas suas cartelas. O jogo é finalizado quando a primeira dupla completar toda a cartela com os 40 elementos.

Resultados e Discussão

O jogo foi aplicado a duas turmas do nono ano do Ensino Fundamental, que já haviam estudado o conteúdo de Tabela Periódica envolvido no jogo. A atividade aplicada pelos licenciandos do IFRJ teve o objetivo de fixação do conteúdo. Pode-se destacar como aspecto positivo toda a preparação para a aplicação do jogo, que contou com grande participação e envolvimento por parte das turmas. O jogo aguçou a curiosidade dos alunos e familiarizou os alunos com os símbolos, nomenclaturas e a posição dos elementos na tabela, ligados as suas propriedades. A atividade lúdica é um método facilitador do aprendizado, mobilizando esquemas mentais e estimulando o pensamento².

Conclusões

De uma maneira geral, os jogos são um importante recurso para as aulas de Química, pois tornam a aula mais dinâmica e aproximam os conteúdos da química da realidade dos alunos. O uso dos jogos e atividades lúdicas em sala de aula é um recurso que permite a facilitação do processo de ensino – aprendizagem dos conceitos da Química, permitindo um maior envolvimento e atenção dos alunos para os conceitos envolvidos no tópico Tabela Periódica.

Agradecimentos

Ao IFRJ – Campus Nilópolis pela oportunidade da Pesquisa, à CAPES pelas Bolsas de Iniciação à Docência e à Escola Municipal Darcílio Ayres Raunhetti pela participação no projeto.

¹ Cunha, M. B. Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo. Eneq 028- 2004. – Acesso em 08/janeiro/2010.

² Kishimoto, Tizuko Morchida. *O jogo e a Educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1996.