

Capítulo 4

QUIMIBOL

Mirian Luzia de Lima Vaz¹

Conteúdo: Tabela Periódica - Elementos Químicos: Nome, Símbolo e Número Atômico.

Descritor do PAEBES: D18 - Reconhecer os critérios utilizados na organização da Tabela Periódica.

1 INTRODUÇÃO

O QUIMIBOL é um jogo de tabuleiro que simula o tradicional jogo de futebol. O objetivo desta atividade lúdica é revisar os conteúdos referentes à Tabela Periódica (famílias e períodos; propriedades periódicas, classificação dos elementos).

1.1 OBJETIVOS

- Despertar o interesse dos alunos quanto ao conteúdo da Tabela Periódica, como localização dos elementos, símbolo, nome e número atômico, partículas atômicas, classificação periódica.
- Melhorar ensino aprendizagem, tornando o aluno protagonista do saber, e desenvolvendo seu senso crítico, criativo e investigativo.
- Desenvolver uma Educação Integral, em que o professor levará em consideração as

¹ Prof. EEEFM “Bernardo Horta”

habilidades dos alunos, bem como suas competências socioemocionais e cognitivas, sendo este (o aluno) o protagonista do evento e tendo total autonomia no momento do desenvolvimento dos projetos.

2 DESENVOLVIMENTO DA PRÁTICA E REGRAS DO JOGO

O QUIMIBOL é um jogo de tabuleiro que simula o tradicional jogo de futebol. O objetivo desta atividade lúdica é revisar os conteúdos referentes à Tabela Periódica (famílias e períodos; propriedades periódicas, classificação dos elementos). Para isso são formadas duas equipes (cada equipe de 2 a 4 alunos) que disputarão a vitória.

Este jogo é composto por 1 tabuleiro, 1 bola, 60 cartas (divididas em dois blocos: 40 cartas para os jogadores e 20 cartas para os goleiros), um encarte de regras, um encarte de consulta ao conteúdo e uma Tabela Periódica.

O tempo estabelecido para uma partida é de 20 minutos. Após este tempo, se a jogada permanecer empatada, o jogo é prorrogado por mais 10 minutos, e eventualmente, se o jogo permanecer empatado após a prorrogação, o jogo é desempatado pela cobrança de pênaltis.

São apresentadas 60 cartas divididas em dois blocos:

- 40 Cartas com perguntas para os jogadores – estas perguntas possuem três opções de resposta (a, b, c), sendo que somente uma delas é a correta.
- 20 Cartas com perguntas para os goleiros – estas perguntas não possuem alternativas de resposta.

Para iniciar o jogo, devem ser formadas duas equipes com o mesmo número de alunos. Uma equipe ficará com os jogadores de cor vermelha e a outra com os jogadores de cor verde (os jogadores são representados pelos números no tabuleiro). O número de alunos que participam da equipe não é o mesmo número de jogadores que aparecem no tabuleiro, pois é recomendável, no máximo, 4 alunos por equipe, totalizando 8 alunos entre as duas equipes.

Devem ser separados dois montes de cartas: VERDES (para os jogadores) e BRANCAS (para os goleiros). A equipe que iniciará a partida será aquela que vencer o “par ou ímpar”.

Cada equipe deverá definir a ordem de participação de cada integrante (quem será o primeiro, segundo, e assim por diante), pois as perguntas feitas devem ser respondidas cada vez

por uma pessoa diferente da equipe. Sendo assim, cada participante será responsável por acertar ou errar a resposta representando todo o grupo.

A bola deve ir para o time que venceu o “par ou ímpar” e ser colocada no jogador mais próximo do meio de campo (jogador 7). A equipe que não está com a posse da bola (perdeu no par ou ímpar) deve iniciar com as perguntas de cor VERDE (pergunta do jogador) para a equipe que está com a posse da bola.

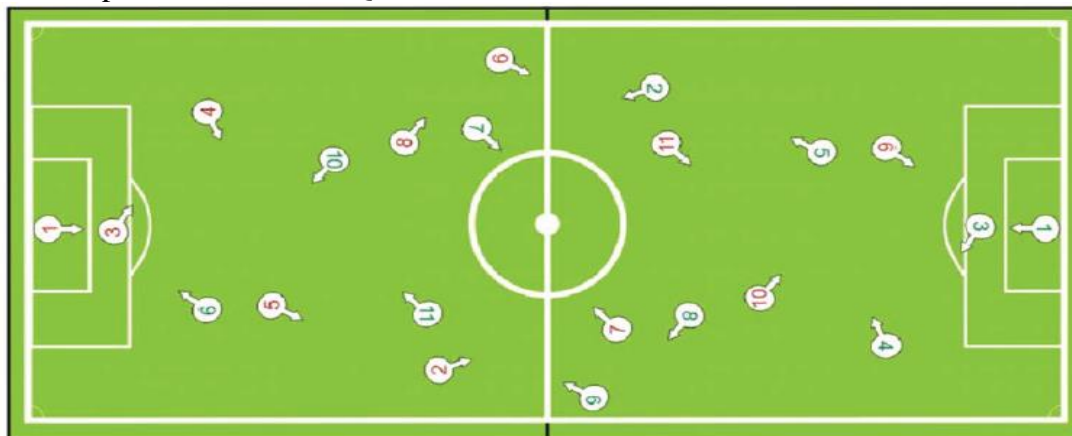
As perguntas possuem três opções de resposta, sendo que somente uma delas é a correta. À medida que a equipe acerta as perguntas, a bola vai passando de jogador para jogador na direção das setas que estão marcadas no campo até que ela chegue ao atacante (jogador que está prestes a fazer o gol). Nesse momento (quando a bola está no jogador 9), o time que está com a posse da bola, deverá fazer uma pergunta (cartas BRANCAS) para o goleiro (o aluno que está na vez de responder) do time adversário. Essa pergunta é um pouco mais difícil, pois não são dadas as alternativas de resposta. Caso o goleiro adversário erre, a equipe com a bola marca o gol e ela volta para o meio de campo, passando, em seguida, para o outro time. Caso o goleiro acerte a resposta, significa que defendeu o gol recuperando a posse da bola para seu time. A partir deste momento a bola vai para o jogador da equipe do goleiro que a defendeu e que estiver mais próximo deste (jogador número 3). A equipe que perdeu o gol começa, então, a fazer as perguntas para os adversários. Em qualquer momento do jogo, quando uma equipe erra a resposta, a bola passa para o jogador adversário mais próximo do jogador que estava com a bola. A equipe que fizer a maior quantidade de gols, no tempo previsto, vence o jogo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO E/OU SUGESTÃO DE AVALIAÇÃO

Pode-se perceber com a prática que os alunos se interessam mais pela Tabela Periódica, e procuram estudar para poderem jogar, e com a prática, eles conseguem fixar melhor o conteúdo, e de forma mais ativa e dinâmica, além de desenvolverem seu protagonismo e proatividade, bem como o senso investigativo, crítico e criativo, além de terem que trabalhar em equipe, pois todos os integrantes dos grupos precisam estar alinhados em suas ações.

O trabalho com jogos para ensinar conceitos que costumam ser tão complexos mostrou-se uma excelente ferramenta para o desenvolvimento do ensino aprendizagem. E essa prática pode ser aplicada tanto para avaliações diversificadas, fixação de conteúdos, melhoria no ensino-aprendizagem dos alunos.

Figura 1. Exemplo de tabuleiro de Quimibol.



Fonte: Ludoteca ..., [2021].

5 REFERENCIAS

LUDOTECA DE QUÍMICA PARA O ENSINO MÉDIO. **Quimibol:** Revisando a Tabela Periódica. Essentia Editora. Disponível em: file:///C:/Users/Ulysses/Downloads/dokumen.tips_quimibol-revisando-a-tabela-perio-2016-05-02-para-isso-sao-formadas.pdf. Acesso em: 28 jul. 2021.

6 LITERATURA CONSULTADA

FERREIRA, E. A. et al. **Aplicação de jogos lúdicos para o ensino de química: auxílio nas aulas sobre tabela periódica.** Encontro Nacional de Educação, Ciência e Tecnologia, v. 1, 2012. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enect/2012/Comunicacao_177.pdf. Acesso em: 10 jun. 2019.

LIMA, E. C. et al. Uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química. **Revista Eletrônica Educação em Foco**, v. 3, p. 1-15, 2011. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/06/3ed_foco_Jogos-ludicos-ensino-quimica.pdf. Acesso em: 28 maio 2019.

RODRIGUES, E. de M. P. **A história da Química de maneira divertida.** Londrina: Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE do Governo do Estado do Paraná. 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_qui_uel_elainedemattospirezlazzaretti.pdf. Acesso em: 28 maio 2019.

SILVA, R. J. D. et al. **Trilhando o conhecimento sobre as Ligações Químicas:** Jogos Lúdicos na perspectiva de Ensino-Aprendizagem Química. In: ANAIS DO II CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2., v. 1, 2015.