



## COMPREENDENDO A TABELA PERIÓDICA A PARTIR DE UM BINGO QUÍMICO

**MIGUELÃO, Mayara dos Santos<sup>1</sup>** ([maymiguelao@gmail.com](mailto:maymiguelao@gmail.com)); **PENHA, Yasmin Monteiro<sup>1</sup>** ([yasminmonteiopenha@gmail.com](mailto:yasminmonteiopenha@gmail.com)); **OLIVEIRA, Adriana Marques<sup>2</sup>** ([adrianamarques@ufgd.edu.br](mailto:adrianamarques@ufgd.edu.br)); **PEREIRA, Ademir de Souza<sup>2</sup>** ([ademirpereira@ufgd.edu.br](mailto:ademirpereira@ufgd.edu.br)); **RAMOS, Elaine da Silva<sup>2</sup>** ([elaineramos@ufgd.edu.br](mailto:elaineramos@ufgd.edu.br))

<sup>1</sup>Discente do curso de Química da UFGD – Dourados;

<sup>2</sup>Docente do curso de Química da UFGD – Dourados.

No ensino de Química há diferentes propostas pedagógicas a cerca da articulação entre a tabela periódica e o cotidiano, uma delas relaciona-se as atividades lúdicas. O objetivo deste trabalho é apresentar uma proposta pedagógica a partir de um jogo didático. O bingo químico foi adaptado para ser jogado com o auxílio da tabela periódica, em que os números válidos eram de 1 a 90, e correspondiam aos números atômicos dos elementos da tabela periódica. Foram desenvolvidas 60 cartelas (4 linhas X 4 colunas), que continham 16 símbolos elementares. Segundo as regras, cada jogador recebe uma cartela (e milho para fazer a marcação), um número é sorteado por vez, os números correm de 1 a 90 (1 = H, 2 = He,....., 90 = Th), o vencedor ganha quando completar os 4 elementos presentes na cartela e que estejam dispostos na diagonal. O professor sorteava os números, e os alunos, fazendo uso da tabela periódica procuravam o elemento através do seu número atômico, e verificavam se o elemento em questão estava presente em sua cartela. Aquele estudante que completasse a diagonal em qualquer sentido ganharia um prêmio, concluindo assim uma rodada e dando início a outra. Esse projeto foi realizado com alunos do 1º ano “A” e “B” do ensino médio da Escola Estadual Maria da Glória Muzzi Pereira na cidade de Dourados – MS, em parceria com a Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), desenvolvido por acadêmicas do curso de licenciatura em Química (UFGD), bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID). Os resultados foram mais que satisfatórios, e superaram todas as expectativas, uma vez que todos os alunos participaram e ajudaram os colegas direta e indiretamente. Durante a atividade, apenas dois alunos em cada turma ganharam, entretanto, todos os estudantes ganharam um prêmio de participação. Os jogos podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos para ensinar ou revisar conteúdos ministrados em sala de aula. Ao realizarmos este projeto tornou-se evidente que atividades lúdicas podem desempenhar em seus vários aspectos uma função estimuladora no processo de ensino e aprendizagem para o desenvolvimento dos alunos.

**Palavras-chave:** jogo, pedagógico, lúdico.

**Agradecimentos:** Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID), que ofereceu a oportunidade de desenvolvimento do jogo, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela concessão de bolsas as autoras.