



TABELA PERIÓDICA E O JOGO MINECRAFT EDUCATION COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

Leywison Arthur Evaristo de Carvalho ¹
Maria Fernanda Sobral Dornelas Pereira ²

RESUMO

A educação tem passado por diversas transformações nos mais variados contextos, uma vez que os organismos tiveram que se adequar as recentes mudanças, desencadeadas pela pandemia causada pelo COVID-19. É neste contexto, que algumas práticas têm se efetivado, uma vez que se inserem como mote motivador perante os objetos de estudo abordados. Os jogos digitais têm se tornado aliados nos contextos de aprendizagem, pois cumprem a missão de ensinar de forma lúdica e contextualizada. Este tipo de estratégia busca romper alguns estereótipos enraizados no decorrer dos anos, a partir de práticas docentes, que segundo Souza (2006) é o saber-fazer do professor em sala de aula, consideradas como ultrapassadas e sem sentido. Desse modo, o professor de química poderá desenvolver aulas que contextualizem a área de conhecimento com o cotidiano escolar e assim emancipar os sujeitos perante o conhecimento. O presente projeto foi desenvolvido com educandos da 1ª Série do Ensino Médio do Colégio Marista Pio XII em Surubim-PE. Que por sua vez foi dividido em dois momentos, onde no primeiro momento foram discutidos em sala de aula os conceitos fundamentais sobre Tabela Periódica e as suas Propriedades. A segunda parte foi dividida em quatro momentos, está por sua vez ocorreu no Espaço Maker, ambiente propício para práticas de robótica e informática. Nesse sentido, ainda se nota que os educandos têm uma visão deformada em relação a química, mas que ao final de cada processo lúdico, o conhecimento que antes era mal-visto, passa a ter um novo sentido. Vale ressaltar, que os educandos apresentaram ainda avanços significativos sobre os conceitos da Tabela Periódica e suas propriedades, além de apresentar um maior interesse pelos objetos de conhecimento do componente curricular, o que proporcionou ainda uma interação entre os pares e a ressignificação das diversas conclusões a partir de outras vertentes de investigação.

Palavras-chave: Ensino de Química, Jogos Digitais, Tabela Periódica.

¹ Mestrando do Curso de Pós-Graduação em Educação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, leywison.arthur@ufpe.br;

² Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Educação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, mariafernanda.pereira@ufpe.br;