

Alquimia e óleos vegetais: atuação do PIBID Ciências em uma sequência didática investigativa

Laura Martins da Costa Coura Marinho (Autor), FABIO AUGUSTO RODRIGUES E SILVA (DEBIO) (Orientador)

Instituição de Ensino - Outras Instituições

Palavras Chaves:

alquimia, jogo didático, ensino de ciências

Resumo:

A definição de Alquimia não pode ser reduzida às práticas da Idade Média e do Renascimento que buscavam a transformação de metais menos nobres em ouro, e sim a uma prática experimental que aliava diferentes ciências, como Física, Astrologia, Metalurgia e Medicina. Dessa forma, foi desenvolvido o jogo de cartas *Alchemy's Time* (em português, Tempo da Alquimia), cujo objetivo é atrair o interesse do aluno ao assunto e para que ele conheça os principais eventos e estudiosos do período da transição da Alquimia à Química Moderna. O aluno é apresentado a 60 cartas e deve juntá-las em trios, estas que abordam um determinado tópico relacionado a Alquimia por meio de uma imagem, uma data e uma pequena informação. Há 20 itens que juntos são capazes de formar uma linha do tempo da Alquimia, iniciada no Egito Antigo até a distinção com a Química Moderna, traçada por Robert Boyle. Assim como tantos outros jogos didáticos, *Alchemy's Time* foi criado para ser utilizado em sala de aula e auxiliar professores e alunos durante o ensino aprendido do tema Alquimia que é específico para o nono ano do Ensino Fundamental II. Portanto, tratando-se de um jogo utilizado no meio escolar, *Alchemy's Time* auxilia também no desenvolvimento da imaginação e raciocínio do aluno. Além disso, esse jogo pode ser utilizado em conjunto com um professor de História, pois as linhas do tempo são muito utilizadas nessa disciplina.

Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2016
- Área: CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES
- Subárea: EDUCAÇÃO