



THE SANDMAN E ENSINO DE QUÍMICA: CULTURA POP E SALA DE AULA INVERTIDA COMO UMA NOVA FERRAMENTA PARA EDUCAÇÃO DINÂMICA

V Congresso Online Nacional de Química, 1ª edição, de 19/06/2023 a 22/06/2023

ISBN dos Anais: 978-65-5465-023-6

DOI: 10.54265/HRSP4271

NOVAES; Matheus Oliveira de ¹, SILVA; Mônica Araújo da ²

RESUMO

Nos dias de hoje, muito se fala sobre como mudar a realidade do ensino tradicional e dar voz aos alunos, mas pouco se pratica essa ideia. Um estudante do Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) da Unicamp, chamado Davi Faria De Conti, fez uma pesquisa durante sua tese de doutorado "Apropriações de novas tecnologias em sala de aula: deslocamentos e persistências" e notou que, embora os professores concordassem com a ideia de mudar a sala de aula, quase nunca se colocava em prática. Davi fez a pesquisa em dezenas de escolas públicas e chegou a conclusão que, apesar das novas ferramentas de ensino estarem disponíveis para uso, os próprios professores optam por não utilizá-las. Pensando nessa dificuldade ou rejeição, esse trabalho tem como base o uso da série de sucesso estrondoso, chamada "The Sandman". A série está disponível na plataforma de streaming Netflix e foi um sucesso. Segundo o Twitter oficial da produção, os episódios entraram no top 10 da plataforma em 89 países. Deste número, 34 colocaram a série em primeiro lugar. O episódio base usado para esse trabalho foi o quarto episódio da primeira temporada. Sua aplicação é bem fácil. Primeiro, deve-se dividir a turma em duplas. Seguidamente, entregar uma reação química diferente para cada dupla e passar questões sobre o funcionamento da reação dada para eles estudarem em casa. Caso o número seja ímpar, um aluno fará dupla com o professor. Feito isso, as regras da dinâmica são as seguintes: sortear o estudante para iniciar a brincadeira expondo um fator que influencia a ocorrência da reação química, em seguida o oponente expõe um fator inibidor da mesma reação (uma vez que o fator foi usado, não poderá ser repetido). Vence aquele que conseguir cumprir seu papel, ou seja, inibir ou sintetizar a reação. Um exemplo do funcionamento do jogo é: a reação de decomposição da água-oxigenada foi dada para a equipe, o jogador 1 é responsável por fazer a reação acontecer, ou seja, concluir. O jogador 2 é responsável por inibir a reação. Jogador 1 fala: "Eu sou a água-oxigenada,

¹ Universidade Federal de Alagoas, matheusoliveiradenovaes@hotmail.com

² Universidade Federal de Alagoas, monica.silva@iqb.ufal.br

substância de decomposição lenta". Jogador 2 fala: "eu sou a luz, concedendo energia e acelerando o processo". Jogador 1 retruca: "eu sou o vidro fosco, bloqueando a luz, impedindo a decomposição". Jogador 2: rebate "eu sou o iodeto, catalisador da reação, inevitável". Vale destacar que a metodologia ativa sala de aula invertida foi utilizada via uma atividade de revisão para casa, onde o aluno além de revisar o conteúdo, analisou com profundidade algumas reações químicas, principalmente fatores que influenciam na aceleração ou inibição da reação. Metodologias ativas vêm sendo o principal assunto de discussão de alguns autores por apresentarem uma gama de pontos positivos, como por exemplo: aperfeiçoa a autonomia individual do aluno e aumenta a capacidade de compreender aspectos cognitivos. Além dessas vantagens, é comprovado que o índice de aprendizagem pode aumentar com esse método, sendo assim, uma ferramenta indispensável para uma formação de excelência para o aluno.

PALAVRAS-CHAVE: cultura pop, química, ensino médio, metodologia alternativa, the sandman

¹ Universidade Federal de Alagoas, matheusoliveiradenovaes@hotmail.com

² Universidade Federal de Alagoas, monica.silva@iqb.ufal.br