



OXIRREDUÇÃO, VAMOS JOGAR?

Felipe Vargas, Bruna Ferreira Padilha, Marcelo Martins da Rosa- UNIPAMPA

Felipe Vargas, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Dom Pedrito

Maria Silvana Aranda Moraes, docente, Universidade Federal do Pampa

felipevargas.aluno@unipampa.edu.br

No ensino de química, o uso de jogos didáticos já vem sendo proposto e diversos autores vêm apresentando trabalhos como estes, para conteúdos distintos, onde destaca sua eficiência devido ao interesse despertado nos alunos. Segundo (Cunha, 1988), este interesse provém da prática divertida proporcionada pelos jogos e promove um resultado significativo no aspecto disciplinar. Os jogos auxiliam como ferramentas importantes podendo contribuir aos processos de ensino-aprendizagem devido a capacidade de estímulo e desenvolvimento cognitivo e afetivo, evidenciando a ludicidade, conforme Kishimoto (1999:38), com o intuito de desconstruir o modelo tradicional no ensino de química. A utilização dos jogos didáticos também impulsionam o aluno a possibilitando sair do modo convencional de ensinar, aliando sempre a utilização do lúdico, proporcionando a aprendizagem significativa. Por isso, alunos de graduação da Universidade Federal do Pampa-UNIPAMPA campus Dom Pedrito-RS sugerem esta proposta didática. O presente trabalho terá como metodologia a utilização de um jogo de cartas para trabalhar os conceitos de oxirredução, conteúdos de oxidação, redução e compartilhamento de elétrons. A atividade visa ser aplicada com alunos de nível superior e a aplicação da proposta de jogos terá como objetivo motivar os estudantes, do curso de ciências da natureza- licenciatura nos 4º e 5º período, a estudar química, visando a diminuição da dificuldade no aprendizado dos mesmos a respeito do conteúdo de oxirredução, normalmente abordados de forma tradicional em aulas expositivas. De acordo com a proposta, será feita a explanação de conceitos básicos e posteriormente, será aplicado um jogo de cartas com questões práticas e objetivas, além de cartas informativas, estimulando motivação dos alunos, o jogo terá como regra a escolha de alguns exercícios pesquisados por eles anteriormente para se tratar da carta com a questão para que siga o jogo, a turma poderá ser dividida em dois grupos, onde em alternância os integrantes se ajudam a resolver, pesquisar, etc. Estima-se que em três rodadas os alunos possam se familiarizar com a metodologia a fim de atingir a capacidade de envolver as atividades, a análise do aproveitamento desta prática será por observação e domínio das questões, número de acertos com a finalidade de comprovar a eficácia do jogo. Espera-se com a prática, comprovar a eficácia da utilização de jogos didáticos, como os referenciais citados defendem. O jogo objeto deste estudo, constituído por cartas, onde serão utilizadas com o material escolar, e ao comprar as cartas os alunos desenvolvam as atividades, resolver exercícios finalizando as rodadas. Segundo Campos (2002) o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo, integrando as várias dimensões do aluno, como a afetividade, trabalho em grupo e as relações com regras pré-definidas. Conclui-se a proposta visando importância de diversificar as aulas, com novas metodologias.

Agradecimentos: UNIPAMPA.

Palavra-chave: Jogo didático; ensino-aprendizagem; reações de oxirredução.
