

## Significando informações nos rótulos de alimentos no ensino Técnico em Agroindústria na Educação de Jovens e Adultos (PROEJA).

Rogério Melo Brum (IC)<sup>1</sup>, Cinthia Maria Felício<sup>2,4</sup>(PG), Abdalla A. Kayed Elias<sup>2</sup>(PG), Ângela Pereira Oliveira(FM)<sup>3</sup>; Márlon H. F. Barbosa Soares<sup>4</sup>(PQ). [rogério.brum@ufv.br](mailto:rogério.brum@ufv.br)

<sup>1</sup>Universidade Federal de Viçosa –Departamento de Química – Viçosa –MG.

<sup>2</sup>Instituto Federal Goiano - Campus Morrinhos – GO. <sup>3</sup> Instituto federal do Triângulo Mineiro/campus de Uberlândia – MG; <sup>4</sup>Universidade Federal de Goiás – I Q, Goiânia GO.

Palavras-Chave: PROEJA, Mediação Lúdica, Linguagem Científica.

### Introdução

Recentemente observamos uma maior preocupação da sociedade na melhoria da qualidade de vida de milhões de brasileiros, pelo aumento da escolarização da população brasileira adulta<sup>1</sup>, além daqueles que estão em idade regular de formação.

Em outros trabalhos investigamos a percepção de jovens e adultos sobre a viabilidade<sup>2</sup> e aplicabilidade<sup>3</sup> do uso de Atividades lúdicas na sua formação. Porém não se deve esquecer certas especificidades dessa categoria de ensino.<sup>3</sup>

Atividades mais dinâmicas e que procurem resgatar a auto estima desses estudantes, levando em conta os conhecimentos e a visão de mundo desses alunos são fundamentais ao desenvolvimento da autonomia e o senso crítico, tão fundamentais para se perceberem como autores de seu aprendizado e desenvolvimento. As atividades lúdicas podem propiciar o resgate da confiança e desenvolvimento da empatia, tornando o ambiente favorável a formação de conhecimentos em ciências e a valorização dos conhecimentos prévios que trazem de suas vivências<sup>2,3</sup>.

### Resultados e Discussão

A partir de um desenho animado, dinâmicas, um piquenique (atividades lúdicas) e desenvolvimentos de gráficos no *Excell*, todas as atividades foram contextualizadas de forma interdisciplinar com o tema química de alimentos e trabalhadas pelos professores de química, física e informática do Instituto Federal Goiano-Campus de Morrinhos – GO. Participaram 16 alunos do curso técnico em Agroindústria na modalidade de Educação de Jovens e adultos(PROEJA) no ano de 2008 e com 14 estudantes do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Uberlândia no ano de 2009.

Os alunos foram bastante receptivos as atividades lúdicas, demonstrando interesse sobre o assunto e apresentado diversas dúvidas sobre o tema, relacionando sempre a sua formação e contextualizando as suas práticas e experiências.

Porém, apresentaram certa resistência ou receio com relação ao uso do laboratório de informática e ao uso de computadores no campus de Morrinhos, o que não ocorreu no campus de Uberlândia, pois o piquenique ocorreu após a aula de informática, em que os alunos aprenderam a utilizar o software livre

*Calc*, após assistiram um seminário sobre a composição química dos alimentos, valores nutricionais e calóricos de cada nutriente e assistiram ao vídeo “Dieta saudável”. Após um debate e identificação dos alunos das informações químicas e físicas apresentadas no vídeo é que ocorreu o piquenique. Observou-se que a inversão das atividades apresentou-se mais interessante didaticamente, talvez por ter ocorrido durante o módulo de informática(contextualizando a aula, pois os valores usados na construção de planilhas e gráficos eram de alimentos que seriam consumidos no piquenique em sala de aula). Os alunos apresentaram-se entusiasmado com a produção dos gráficos e muito atentos às explicações dos professores, dando a impressão que a capacidade de compreensão desses gráficos despertou mais interessante para eles (PROEJA) que os estudantes do ensino regular.

### Conclusões

Os estudantes dos cursos de educação de Jovens e Adultos adaptaram-se muito bem ao uso de recursos lúdicos. Sendo, importante a ordem das atividades propostas e a contextualização nas aulas de informática. Através da mediação com recursos lúdicos e de informática pode-se trabalhar o significado<sup>4</sup> de termos e conceitos científicos, sendo que o trabalho de forma interdisciplinar enriquece bastante a qualidade da formação e a superação de dificuldades vividas pelos alunos.

### Agradecimentos

A CAPES/PIQDTEC pela bolsa de doutorado, aos Alunos e professores do IFGoiano e Triângulo Mineiro onde foi realizado esse trabalho.

<sup>1</sup> CAVALCANTE, M., O que dá Certo na Educação de Jovens e Adultos, Revista Nova escola. Ed.184. Abril. Agosto, 2005.

<sup>2</sup> ELIAS, A. A. K.; FELICIO, C.M.; MENEZES, C.S.; MATOS, M.S.; SOARES, M. H. F. B.; O Lúdico na Educação de Jovens e Adultos: Algumas Reflexões; XXI Encontro Regional da Sociedade Brasileira de Química – MG; Uberlândia; 2007.

<sup>3</sup> MENEZES, C. S.; FELICIO, C.M.; SOARES, M. H. F. B.; Ludismo e Teatro em Educação e Conscientização Ambiental na Educação de Jovens e Adultos (EJA); 31ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química, Águas de Lindóia-SP; 2008.

<sup>4</sup> VYGOTSKY, L. S., A Construção do Pensamento e da linguagem, trad. Paulo Bezerra, Editora Martins Fontes, São Paulo; SP, 2000.