

Wivian S. Mesquita¹ (IC), Maria da Conceição T. C. Liberato¹ (PQ), Victor Luís F. Lima¹ (IC), *José Amilcar M. Araújo Neto¹ (IC)(amil.neto@hotmail.com), Dayana C. Braga¹ (IC), Luana C. Silva¹ (IC), Sofia P. Guillén¹ (IC), Giovanni B.S. Maia¹ (IC), Marina M. O. Silva (IC)

Universidade Estadual do Ceará – UECE – Av. Paranajana, 1700 – Itaperi, CEP: 60740-000 - Fortaleza - Ceará

Palavras Chave: Efeito das Drogas, Educação e Conscientização.

Introdução

A Química é uma disciplina que pode servir de instrumento na formação humana levando o educando a interpretar o mundo interagindo com a realidade (Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio - BRASIL, 1999). Seu ensino forma um elo entre a realidade da escola e a vida fora dela. Segundo TEIXEIRA (1995), atividades lúdicas, como jogos, integram as várias dimensões da personalidade como a afetiva, a motora e a cognitiva, sendo a pessoa que brinca e joga a que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. O ensino através da ludicidade propicia situações que se prolongam fora da escola, tornando os assuntos interessantes, fazendo o estudo do texto, ir além do objetivo de conseguir êxito em um exame (NETO, 1992). Segundo FREIRE (2007) educar é mais que transmitir conhecimentos. A educação deve ser participativa, implicando numa construção em que docente e discente estão empenhados. Dados, coletados em 107 das maiores cidades brasileiras pelo CEBRID em 2001, mostraram que o álcool (68,7%), o tabaco (41,1%), a maconha (6,9%), os solventes (5,8%) e a cocaína (2,3%) são as drogas de abuso mais usadas, sendo o álcool a que possui 5,2% de usuários dependentes com idades entre 12 e 17 anos (FRANCISCHI, 2005). O objetivo desse trabalho foi aliar o ensino de Química ao conhecimento sobre drogas de abuso através de jogos. O jogo “Drogas essa baralha eu venço”, foi criado para ser aplicado nas aulas de Química promovendo o conhecimento sobre drogas e seus efeitos, já que o lúdico vem para a educação como importante ferramenta para a assimilação de conhecimento. Nas aulas de Química, a utilização de jogos didáticos é um importante instrumento de auxílio para a compreensão do conteúdo. Dessa forma, o uso de um jogo sobre drogas de abuso abordando os conceitos sobre estrutura e funções químicas torna-se uma forma prática e efetiva de ensino, já que trata de assunto em evidência nos dias atuais requerendo de todos, especialmente do ambiente escolar, uma parcela de colaboração para a erradicação do problema. O jogo “Drogas essa baralha eu venço” possui 72 cartas, sendo 40 gratificações e 32 dificuldades, e quatro tabelas de níveis. O jogador, que obtiver o maior número ao lançar o dado, inicia o jogo. O jogo é ganho quando um jogador chega ao nível 10.

Resultados e Discussão

O jogo foi apresentado numa oficina, durante a I Semana de Química da Universidade Estadual do Ceará (UECE), em 2011, da qual participaram professores e alunos dos níveis Fundamental e Médio de escolas públicas e privadas de Fortaleza. Foram aplicados questionários diferenciados ou seja um para professores e outro para alunos. As respostas obtidas mostraram a aceitação do jogo como uma forma de aumentar o interesse no estudo da Química, bem como no conhecimento das drogas de abuso inclusive as socialmente aceitas.

Conclusões

O jogo “Drogas essa baralha eu venço” foi criado em um Grupo de Estudos do Curso de Licenciatura em Química da Universidade Estadual do Ceará, com o intuito de não apenas tornar mais fácil o aprendizado de Química mas também para atrair a atenção de alunos do ensino Fundamental e Médio para o crescimento do consumo de drogas de abuso. Através dele é possível ensinar características estruturais, funções químicas presentes nas drogas e seus efeitos deletérios. A ludicidade nas aulas proporcionou tratar o assunto de forma mais prazerosa, aumentando a curiosidade e a formação de conceitos no processo ensino-aprendizagem.

Agradecimentos

Universidade Estadual do Ceará - (UECE)

1. BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnologia, Ministério da Educação. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. In: Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio. Brasília, 1999.
2. FRANCISCHI, J. N. A Farmacologia em Nossa Vida. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
3. FREIRE, P. 2007. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educacional. São Paulo: Paz e Terra.
4. NETO, E. R. 1992. Laboratório de matemática. In: Didática da Matemática. São Paulo: Ática, p. 44-84
5. TEIXEIRA, C. E. J. 1995. A Ludicidade na Escola. São Paulo: Loyola, p. 23.