

A Química no Contexto das Drogas: Uma Novidade nas Aulas

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

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

Palavras Chave: Drogas, Ensino em Química, Jogos didáticos.

Introdução

O uso de drogas segue em curva ascendente entre jovens brasileiros de todas as classes sociais. Uma forma de medir esse avanço está no fato de que há dez anos duzentos mil brasileiros haviam tido contato com o crack. Em uma década esse número saltou para oitocentos mil, segundo pesquisadores. O assunto “drogas” precisa ser debatido em sala de aula, infelizmente os docentes não estão preparados para lidar com a questão. É importante que o professor fale e estimule o diálogo e nada é mais promissor que as aulas de Química dediquem um espaço ao assunto. Com o objetivo de atuar nessa cruzada contra as drogas foi criado o jogo “Drogas, conhecimentos em ação” onde, o professor, ao mesmo tempo em que ensina Química através de suas estruturas e funções apresenta as prováveis consequências de seu consumo. O jogo didático é uma ferramenta de auxílio ao professor na sala de aula. Através do método lúdico há uma maior interação entre aluno e professor, tornando a aprendizagem mais facilitada e melhor aproveitada. Acredita-se que os jogos de caráter educativo além de expor conteúdos estimulam novas experiências como o trabalho em grupo. “Drogas, conhecimentos em ação” é um jogo composto por 110 cartas, podendo ser jogado por no mínimo duas pessoas e no máximo cinco. O jogo começa com a distribuição de cinco cartas para cada participante; em sua vez o jogador deve apanhar duas cartas da pilha de saque e pode realizar até três jogadas (cada carta baixada na mesa equivale a uma jogada). No final de cada jogada individual, os jogadores deverão ter no máximo sete cartas na mão, caso esse limite exceda descarta-se a quantidade necessária para voltar ao padrão. Ganha o jogador que primeiro formar três conjunto(s) completo(s) de Títulos de Conhecimentos de drogas diferentes.

Resultados e Discussão

O jogo foi criado em um Grupo de Estudos sobre Drogas de Abuso do Curso de Licenciatura em Química da Universidade Estadual do Ceará buscando aliar ao ensino de Química um maior entendimento sobre as drogas abusivas e seus efeitos. Como o objetivo do jogo é associar a aprendizagem das funções químicas à sua presença nas estruturas das drogas de abuso foi aplicado um questionário entre cerca de 180 alunos e 10

35ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química

professores do Ensino Fundamental e Médio que participaram da Escola de Verão de Química e da I Semana de Química da Universidade Estadual do Ceará no ano de 2011.

Conclusões

Através das respostas dos questionários, aplicados aos alunos e professores de Ensino Fundamental e Médio de escolas de Fortaleza participantes das oficinas realizadas em eventos na Universidade Estadual do Ceará, observou-se que por meio da ludicidade, o objetivo proposto foi alcançado uma vez que foi possível avaliar não apenas a aprendizagem da Química, mas a construção do aluno de suas próprias opiniões a respeito do uso de drogas de abuso. Como ratifica Lima (2009) ao afirmar que o lúdico como material disponível para ser executado em sala de aula e laboratório, tendo os próprios estudantes como aliados é mais uma ferramenta de ensino-aprendizagem que o professor dispõe. Através deste método observa-se que o professor não deve atuar unicamente como apresentador dos conteúdos e sim como mediador, criando um ambiente de construção e exploração do conhecimento.

Agradecimentos

À Universidade Estadual do Ceará – (UECE)

¹ LIMA, M.A.A. A utilização de jogos didáticos como ferramenta no ensino de funções orgânicas. CBQ 2009

² SANTANA, M.A.A. Jogos didáticos: Uma ferramenta útil nas aulas de química. CBQ 2010

³ ALMEIDA, N.P. Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. Edições Loyola, São Paulo, Brasil. 1974. 11ª Edição, 2003.

www.brasilecola.com/drogas/