



UTILIZAÇÃO DO EIXO TEMÁTICO DROGAS PARA ENSINAR FUNÇÕES ORGÂNICAS A ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS ? EJA - POR MEIO DO LÚDICO

Autor(es): Mayra Sabrina de Jesus Silva, Urânia Vieira, VERA LÚCIA ALVES

Introdução: O ensino da disciplina de Química é visto como algo de difícil assimilação pelos estudantes e nas instituições de ensino muitas vezes a prioridade é transmitir inúmeras informações não oferecendo suporte para que estes consigam relacionar o conteúdo com o seu dia a dia. Visto que, para os estudantes do EJA (Educação de Jovens e Adultos) estes se tornam ainda mais difíceis, assim a abordagem deve ser realizada de forma diferenciada para que a sua passagem pela instituição possa trazer benefícios neste processo educacional de forma a diminuir os níveis de desistência. Nesse contexto, o trabalho foi abordado com a aplicação de um jogo de cartas associado a contextualização sobre as Drogas. **Objetivo:** Identificar os grupos funcionais: Amina, Amida, Álcool, Fenol compondo as combinações de três ou mais cartas de acordo com o jogo. **Metodologia:** O trabalho foi desenvolvido com alunos do 3º ano do EJA na Escola Estadual Gilberto Caldeira Brant no município de Bocaiuva-MG, como uma das ações do PIBIB subprojeto Química. Inicialmente, foi aplicado um questionário com o objetivo de verificar o conhecimento prévio dos alunos, em seguida, desenvolveu-se o trabalho sobre as drogas: características e efeitos no organismo. Abordou-se os grupos funcionais Amina e Amida presentes nas substâncias cocaína, inibidores de apetite e talidomida com a utilização de imagens para sua identificação. Ao final desse processo de contextualização foi aplicado o jogo de cartas adaptado de um jogo de baralho conhecido por "Pife" com a introdução de dois novos grupos funcionais o Álcool e o Fenol. **Resultados** A utilização do tema sobre as Drogas foi alvo de grandes discussões em sala e com a aplicação do jogo pode se observar a competição entre os estudantes que conseguiram montar as combinações exigidas e identificar de forma visual os grupos com as seqüências necessárias. Os alunos fizeram 36 combinações sendo 9 de cada em três rodadas do jogo contando erros e acertos obteve-se um índice de acerto de 67% para os grupos Amina e Amida inicialmente abordados de forma contextualizada e 62% para os grupos Álcool e Fenol que não foram abordados na contextualização. **Conclusão:** Com as abordagens pode se obter um resultado satisfatório relacionado ao interesse sobre o tema e total envolvimento com o jogo por ser mais conhecido entre adultos e ainda um bom nível de frequência e participação dos alunos nas atividades.

(Apoio: CAPES).

Agência financiadora: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior CAPES