



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

JOGOS DIDÁTICOS: ORIENTANDO SOBRE O USO DE DROGAS

Geicielem Alves Duarte¹; Simone Ceccon²; Daniella Schluchting Silva³;

UFGD/FCBA- Caixa Postal 322, 79825-480 Dourados – MS; E-mail: geiceduarte94@gmail.com.

¹Acadêmico de Ciências Biológicas da Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD, Bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID; ²Professora orientadora UFGD, Coordenadora do Grupo PIBID Ciências Biológicas na UFGD, ³Professora Supervisora do PIBID.

RESUMO

As drogas tem sido um grande problema social e de saúde pública, tendo como principal vítima, os adolescentes. Com o objetivo de orientar os alunos do ensino médio sobre o uso de drogas e tendo em vista que há o aumento dos casos de uso do entorpecente na faixa etária em que estão os acadêmicos do PIBID de Ciências Biológicas desenvolveram essa intervenção no período de junho de 2014. A atividade foi realizada na Escola Estadual Antônia Silveira Capilé. Iniciou-se com a realização de um jogo de perguntas com opções de respostas, os alunos foram divididos em cinco grupos separados em cores: preto, vermelho, laranja, verde, azul. O jogo buscou vivenciar situações que possam vir acontecer no cotidiano do aluno, com os temas: A) prevenção. B) efeitos. C) legislação. D) mecanismo de ação E) curiosidades F) tipos de drogas, os grupos respondiam as perguntas de acordo com o sorteio que era feito, com o tema e as perguntas, o tempo estipulado para o grupo responder era de trinta segundos. Como essa intervenção foi de prevenção as drogas, os resultados são de longo prazo, afim de que os alunos possam se conscientizar e ficarem alertos aos perigos e prejuízos que os entorpecentes provocam. Ao término das atividades propostas sobre o uso de drogas, foi realizada uma avaliação pelos acadêmicos do PIBID com os dados coletados ao longo da intervenção para verificar se houve aprendizagem satisfatória sobre o conceito proposto.

PALAVRAS-CHAVE: Prevenção; temas transversais.

INTRODUÇÃO

Cada vez mais se é preciso buscar ferramentas para chamar a atenção do aluno em relação ao conteúdo apresentado em sala de aula, e o uso de jogos didáticos tem se tornado uma grande ferramenta dos professores no momento da aprendizagem.

Os jogos possibilitam ao aluno aprender de forma natural e espontânea, de forma que essa didática desperta na criança a busca pelo conhecimento e, além disso, há o envolvimento social e o favorecimento do trabalho em grupo (NICOLLETI e FILHO, 2004).

O tema “drogas” sendo um tema transversal e de grande preocupação tanto da sociedade quanto da escola, tem que ser abordado de uma forma que irá chamar atenção do aluno e para que ele se interesse em aprender mais sobre esse assunto. A utilização de jogos para essa abordagem vem para estimular o conhecimento do adolescente, e o objetivo principal que é preveni- lo da ação desse entorpecente (PIAGET, 1964).

A psicologia do desenvolvimento destaca que a brincadeira e o jogo desempenhem funções psicossociais, afetivas e intelectuais básicas no processo de desenvolvimento infantil (MORATI, 2003).

Diante do exposto, o objetivo deste trabalho foi avaliar o uso de jogos didáticos na abordagem de temas transversais.

MATERIAIS E MÉTODOS

A intervenção foi realizada na Escola Estadual Antônia Silveira Capilé, no período de Junho de 2014. O jogo aplicado foi àquele comum de perguntas e respostas.

A atividade iniciou-se com a divisão dos alunos em cinco grupos, cerca de 25 alunos, ou seja, cinco alunos para cada grupo. Logo em seguida, os grupos foram divididos em cores: preto, vermelho, laranja, verde, azul, com o uso de data-show foi projetado no quadro-negro às perguntas referentes a seis temas: A) prevenção. B) efeitos. C) legislação. D) mecanismo de ação. E) curiosidades. F) tipos de drogas, os temas apareciam aleatoriamente nas perguntas, cerca de vinte perguntas por tema, entre as perguntas havia a imagem de uma coroa que valia como coringa.

Os materiais usados foram todos fornecidos pelo PIBID, foram utilizados papéis em E.V.A e tecido TNT , o papel E.V.A foi cortado em quadrado e enumerado de 1 até 120 e colocados em um saco de tecido TNT para ser feito o sorteio de perguntas a serem respondidas. De acordo com o número tirado pelo aluno no sorteio era a pergunta a ser respondida.

As regras eram as seguintes: A) As perguntas respondidas certas valiam um ponto. B) O grupo que mais acumulasse pontos no fim do jogo vencia. C) O grupo que tirasse a imagem da coroa trocava de pontos com o grupo que desejasse, mas antes era feito uma pergunta, caso acertassem os pontos eram trocados, caso errassem, não mudava nada.

Assim o jogo foi feito, e os dados foram coletados na observação dos alunos e nas respostas acertadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisando a forma com que reagiam e respondiam as perguntas, pode-se afirmar que muito deles estavam cientes sobre os malefícios que o uso de drogas causa a saúde e a sociedade.

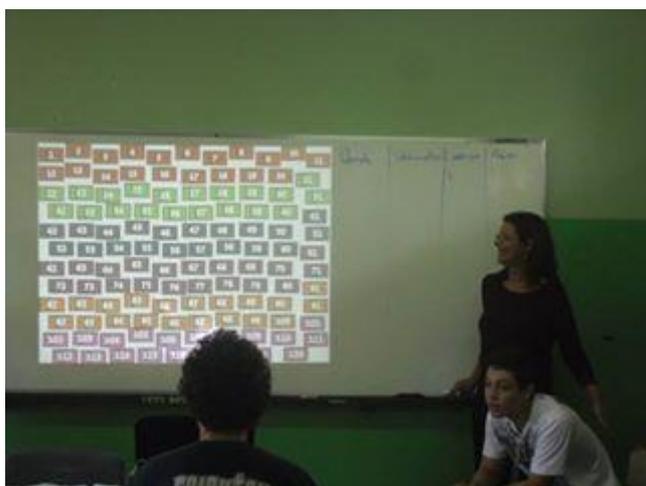
As dificuldades observadas foram em questão a legislação e aos tipos de drogas que são usadas, no caso da legislação há a falta de interesse nas leis que regulam esse ato e nos tipos de drogas, porque muita delas não existe no Brasil ou possuem outros nomes.

O uso do jogo didático foi de extrema importância e relevância, já que os alunos interagiram e corresponderam muito bem ao jogo. Como o tema escolhido já é muito discutido em toda forma de comunicação, tomou-se o cuidado para que os alunos se interessassem na atividade, por isso foi tomada a decisão por optar pelo jogo já que adolescentes são muito competitivos e gostam de testar seus conhecimentos (FIALHO, 2007). A seguir fotos do momento do jogo.

Figura 1.



Figura 2.





CONCLUSÃO

Concluimos que o uso de jogos didáticos para tratar temas, seja qual for, é bastante positivo e pode ser usado na abordagem com o ensino médio.

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pela bolsa concedida e ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID, pela oportunidade.

REFERÊNCIAS

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1964.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível <http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>. Acesso em 11 de setembro de 2014.

NICOLLETI, Angelita A. M e FILHO, Raulito R. G. **Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico.** Revista de divulgação técnico – científica do ICPG , v.2, n.5. p.91-94, abr./jun.2004.