



Sensibilizando os alunos do 3.º ano do ensino médio sobre o uso de drogas através da química orgânica e gamificação.

Bruna Soares de Souza¹; Victor Hugo de Almeida dos Anjos²; Débora Santos Carvalho dos Anjos³.

1- Orientanda - Campus Petrolina do IF Sertão PE. E-mail: bruna.soares@aluno.ifsertoape.edu.br;

2- Preceptor - EREM Antônio Padilha. E-mail: victor.hugo@ifsertao-pe.edu.br;

3- Orientadora - Campus Petrolina do IF Sertão PE. E-mail: debora.santos@ifsertao-pe.edu.br.

RESUMO

O uso de drogas é um tema social bastante importante para se discutir e sensibilizar os alunos sobre os efeitos negativos para o ser humano, sendo assim o pressuposto utilizou dessa temática para despertar o interesse dos estudantes para a disciplina de química. O projeto fez uso dos elementos da gamificação como: Hackeamento, criação de clãs e avatares, para então conseguir uma participação mais assídua do alunado. O ensino da química quando não é contextualizado se torna algo abstrato para os alunos, sendo assim, quando o aluno não consegue observar a aplicação do conteúdo abordado em sala no seu meio, ele perde o interesse pela disciplina, ocasionando um baixo rendimento. Logo, Lodi (2019) pontua que um dos maiores desafios do professor é estimular o interesse dos alunos no cotidiano escolar. Desta forma, a seguinte proposta teve como objetivo contextualizar os assuntos da disciplina de química orgânica. A intervenção aconteceu na EREM Antônio Padilha, Petrolina-PE, fazendo parte de um dos módulos do Programa Residência Pedagógica/CAPES, ligado ao curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, campus Petrolina. A metodologia foi dividida em três etapas: a primeira composta pela observação e coleta de dados com a aplicação de um pré-teste, a segunda foi a execução de aulas, atividades e trabalhos, e a terceira consistiu na coleta dos resultados através de um questionário pós-teste. O projeto foi desenvolvido com cerca de 25 alunos, em uma turma de 3º ano do ensino médio. Foi notório que, inicialmente, os alunos apresentaram-se dispersos nas aulas, pois a maioria tinha como foco a realização do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), e isso ocasionou um desinteresse inicial pela participação no projeto. Pode-se destacar que a intervenção obteve resultados quantitativos e qualitativos, onde por meio de análise do questionário pós-teste, obteve-se um percentual de 64,3% afirmando que conseguiam relacionar os conteúdos da disciplina com o meio em que vive, e 57,2% pontuaram que o estudo da disciplina era importante, 78,6% destacaram que os assuntos abordados foram de muita importância. Quanto à metodologia utilizada, cerca de 70% responderam que foi boa ou muito boa. Por fim concluímos que a seguinte intervenção conseguiu alcançar seus objetivos tendo um impacto positivo na vida dos estudantes, assim como também na vida da residente, pois através da execução do projeto pode desenvolver e melhorar suas habilidades em sala de aula como sua autonomia e confiança.

Palavras-chave: Drogas, Gamificação, Química.

Modalidade: Programa de Residência Pedagógica

Campus: Petrolina

Agradecimentos: Agradeço a CAPES por ser a instituição financiadora do projeto, a escola EREM Antônio Padilha que disponibilizou seu ambiente para a intervenção, aos alunos por participarem e ao preceptor e orientadora que deram todo apoio.