

EDUCAÇÃO SOBRE RISCOS A DROGAS VOLTADA A JOVENS E ADOLESCENTES ESCOLARES: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA

Manuelli Paim Alende ¹

Fernanda Gody Engers ²

Karina Andrade de Oliveira ³

Michel Mansur Machado ⁴

Betina Loitzenbauer da Rocha Moreira ⁵

Luís Flávio Souza de Oliveira ⁶

Resumo:

A temática da drogadição atinge diretamente jovens e adolescentes em idade escolar, trazendo prejuízos à saúde, à inserção social e ao mundo do trabalho, além de aumentar a fragmentação da estrutura familiar. As escolas, nesse sentido, são organizações estratégicas para abordar a temática da drogadição, pois compreendem, em muitos casos, o único espaço de acolhimento para se ampliar a própria visão, sua compreensão e perspectiva diante dessa problemática. O governo brasileiro possui o Programa Saúde nas Escolas, o qual distribui cartilhas e materiais informativos. Contudo, essa estratégia não é atrativa aos jovens. Nesse sentido, nosso grupo propõe o uso de processo interativo, envolvendo estudantes durante a abordagem conceitual de drogas lícitas e ilícitas. Para isso, propõe o uso do software Mouse Party, criado pela Universidade de Utah, associado a jogo de perguntas e respostas elaborado pelos próprios autores. As mídias eletrônicas fazem parte do dia a dia dos jovens e adolescentes e o componente jogo acaba por estimular a participação e o interesse sobre o tema, que permite os jovens e adolescentes aprenderem se divertindo. Sendo assim, de forma lúdica, é possível atraí-los e desenvolver conceitos e explicitar sobre riscos relacionados à drogadição, que é uma temática densa. E dessa forma, acreditamos que seja possível diminuir os riscos de exposição a drogas lícitas e ilícitas pelos escolares pelo aumento do grau de consciência e conhecimento acerca do tema.

Palavras-chave: Drogadição, jogos, software educativo, escolares.

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

EDUCAÇÃO SOBRE RISCOS A DROGAS VOLTADA A JOVENS E ADOLESCENTES ESCOLARES: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA

¹ Aluno de graduação. paimalende@gmail.com. Autor principal

² Aluno de graduação. fernandaengers@yahoo.com.br. Co-autor

³ Aluno de graduação. karina20121995@gmail.com. Co-autor

⁴ Docente. michelmachado@unipampa.edu.br. Co-autor

⁵ Docente. betinamoreira@unipampa.edu.br. Co-autor

⁶ Docente. tchelusoliveira@gmail.com. Orientador

EDUCAÇÃO SOBRE RISCOS A DROGAS VOLTADA A JOVENS E ADOLESCENTES ESCOLARES: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, no Brasil, a temática da drogadição atinge diretamente jovens e adolescentes em idade escolar, trazendo prejuízos à saúde, à inserção social e ao mundo do trabalho, aumentando a fragmentação da estrutura familiar e do número de indivíduos que passam a ser moradores de rua (ACSERALD, 2000).

As escolas, nesse sentido, são organizações extremamente estratégicas para abordar a temática da drogadição, pois compreendem, em muitos casos, um espaço de acolhimento e oportunidade para se ampliar a própria visão, compreensão e perspectiva diante de determinados assuntos, como o risco de exposição a drogas lícitas e ilícitas frente ao seu estado de saúde geral e sua inserção na sociedade (MOREIRA; VÓVIO; MICHELI, 2015; ADADE; MONTEIRO, 2014).

Levando em consideração esses pressupostos, esse trabalho teve como objetivo abordar aspectos conceituais de drogas lícitas e ilícitas através da aplicação de encontros utilizando software livre e jogo de perguntas e respostas criado pelos próprios autores, visando ampliar a visão e conhecimento a respeito das drogas mais corriqueiras na comunidade, levantadas em outro momento pelo próprio grupo, bem como as que foram apontadas como de interesse/curiosidade (dados não publicados).

2. METODOLOGIA

A proposta de intervenção de caráter formativo-conceitual sobre drogas lícitas e ilícitas é dividida em duas etapas, que seriam cumpridas em um mesmo encontro com duração de 90 a 100 minutos. Se prevê que um grupo de estudantes (uma turma) seja dividida em espelho, ou seja, metade de cada lado da sala. Em seguida se lhes apresenta a proposta de jogo. Na sequência, é acessado o software *Mouse Party*, que ilustra/caracteriza comportamento de ratos sob efeito de diferentes drogas, tais como ecstasy, maconha, cocaína, álcool, heroína, metanfetamina e LSD. Representantes de cada espelho são convidados a pinçar um rato, interagindo, assim, com o processo. A partir desse pinçamento, o software aponta as principais características da droga que o rato está sob efeito. Neste momento, a equipe executora faz complementação com imagens para interagir e ilustrar tais efeitos. Para cada droga, é oportunizado 10 minutos de perguntas abertas de interesse dos estudantes à equipe executora.

Após ter esgotado as drogas do *software* e o espaço para perguntas abertas, começa a outra etapa que compreende em um jogo de perguntas e respostas entre os grupos, com a

moderação a equipe executora. Para iniciar o processo, um dos grupos sorteia uma carta, que identificará um tipo de droga e uma pergunta a respeito da mesma. O grupo a que é dirigida a pergunta consulta seus pares e um representante dá resposta à pergunta. Caso esteja correta, o grupo respondente recebe 10 pontos. Caso não saiba responder, a pergunta é voltada para o grupo que proferiu a pergunta. Caso saiba responder, recebem 20 pontos. Na sequência, se faz alternância dos grupos, ou seja, quem foi respondente passa a ser quem profere uma nova pergunta sobre droga a ser sorteada. Ganha o jogo o grupo que obtiver maior pontuação após esgotar as cartas sobre as drogas com suas respectivas perguntas. Todos os participantes receberão premiação por ter participado, mas o grupo ganhador receberá uma premiação adicional a ser pactuada com a escola.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A efetividade das ações que envolvem estudantes jovens e adolescentes como público-alvo passa por seu envolvimento direto das propostas de caráter informativo e formativo. Os moldes dessa proposta de interação e intervenção junto a escolares cria a possibilidade de um ambiente lúdico e favorável para abordar uma temática que traz aspectos densos, muitas vezes presentes na vida dos estudantes.

A figura 1A-B ilustra o *software* Mouse Party, que faz parte da primeira etapa da abordagem proposta. Nela se visualiza os diferentes tipos de drogas abordados, ilustradas pelo consumo de ratos de laboratório.



Figura 1. Início da tela de acesso ao *software* Mouse Party^A; Tela seguinte operada por um jogador (mouse de teclado) escolhendo uma droga, no caso, metanfetamina^B.

Fonte: learn.genetics.utah.edu.

Disponível em <<http://www.learn.genetics.utah.edu>> Acesso em 06 de Setembro, 2018.

As interações midiáticas com apelo lúdico, como o *software* citado, além de trazerem elementos informativos, quebram tensões iniciais, comuns em primeiros contatos, e permitem

maior interação entre os participantes e a equipe executora. Adicionalmente, as mídias eletrônicas fazem parte do cotidiano dos jovens e adolescentes, o que também corrobora para que se sintam mais à vontade frente a uma proposta que traz como foco central uma temática tão atual e densa como a drogadição.

A figura 2 apresenta exemplo de cartas de identificação de drogas e exemplo de perguntas que são utilizadas para as equipes dos estudantes profiram perguntas umas as outras.



Figura 2. Exemplo de cartões de identificação de drogas para indicar perguntas a serem realizadas entre grupos^A; Exemplo de ficha de perguntas para serem proferidas para os grupos^B.
Fonte: Os próprios autores.

Os jogos, por si só, são uma motivação para que se possa percorrer aspectos conceituais, como o ilustrado acima. O apelo lúdico da competição entre grupos, permite que os envolvidos aprendam se divertindo, suavizando assuntos densos como a drogadição, sem, contudo, minimizar ou negar a importância da realidade que o encerra.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A temática da drogadição em escolares faz parte de uma das estratégias de saúde do Programa de Saúde na Escola do Governo Federal (BRASIL, 2018). O referido programa trabalha com cartilhas e material impresso informativo. Contudo, apesar de relevantes, são pouco atrativos para a faixa etária de jovens e adolescentes.

Não obstante, nosso grupo acredita que o emprego de mídias eletrônicas (como a descrita) e jogos (como o criado) para tratar sobre a temática da drogadição com jovens e adolescentes pode apresentar uma maior probabilidade de sucesso, por tornar os escolares envolvidos, fazendo parte do processo, utilizando estratégia lúdica para trabalhar um tema tão atual e relevante. E, dessa forma, acreditamos que seja possível de diminuir os riscos de exposição a drogas lícitas e ilícitas pelos escolares pelo aumento do grau de consciência e conhecimento acerca do tema.

5. REFERÊNCIAS

ACSERALD, G. “A Educação para a Autonomia: A construção de um discurso democrático sobre o uso de drogas”. In: ACSERALD, G. (org). *Avessos do Prazer: drogas, AIDS e direitos humanos*. RJ, Ed. Fiocruz, 2000.

ADADE, M.; MONTEIRO, S. Educação sobre drogas: uma proposta orientada pela redução de danos. *Educ. Pesqui.*, v. 40, n.1, p.215-230, 2014. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v40n1/aop1140.pdf>> Acesso em 31 de Agosto, 2018.

BRASIL. Ministério da Saúde. Departamento de Atenção Básica. Disponível em <http://dab.saude.gov.br/portaldab/pse.php> Acesso em 06 de Setembro de 2018.

MOREIRA, A; VÓVIO, C.L.; MICHELI, D. Prevenção ao consumo abusivo de drogas na escola: desafios e possibilidades para a atuação do educador. *Educ. Pesqui.*, v.41, n.1, p.119-135, 2015. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v41n1/1517-9702-ep-41-1-0119.pdf>> Acesso em 30 de Agosto, 2018.