

JOGOS DE TOMADA DE DECISÃO COMO ABORDAGEM LÚDICA SOBRE A TEMÁTICA DA DROGADIÇÃO ESCOLAR.

Karina Andrade de Oliveira ¹

Fernanda Godoy Engers ²

Michel Mansur Machado ³

Manuelli Paim Alende ⁴

Marciana Demarchi ⁵

Luís Flávio Souza de Oliveira ⁶

Resumo:

O consumo de drogas tem se tornado uma realidade frequente nas menores faixas etárias, atingindo indivíduos em idade escolar e afetando seu desenvolvimento pessoal e acadêmico e, por vezes, profissional. A despeito de várias estratégias mais tradicionais (palestras e textos informativos) para melhorar esse cenário e minimizar danos através de medidas preventivas, nossa proposta foi desenvolver um jogo do tipo Role-playing Games (RPG), que tem como característica de o jogador assumir a responsabilidade das escolhas da personagem do jogo. Dessa forma, com essa modalidade de jogo, intencionamos aumentar o interesse dos escolares ao tema, levando-os a refletir sobre suas próprias escolhas. O público alvo pensado para a elaboração do RPG foi estudantes da cidade de Uruguaiana, fronteira Oeste do Rio Grande do Sul que, justamente por sua característica fronteiriça, acaba sendo alvo do tráfico de drogas. Importante destacar que o grupo proponente do RPG já conhece a realidade do público-alvo, pois tem desenvolvido trabalhos com a comunidade desde o ano de 2016. O jogo aborda a realidade das drogas de forma atrativa, interativa, conceitual e, sobretudo, educativo-atitudinal. Para o jogo, foi criado um tabuleiro em que o próprio estudante guiará a sua personagem ao longo do trajeto e atuará como a sua consciência levando-a a decidir, dentro da realidade das drogas, as melhores escolhas a serem feitas. O jogo é dividido em situações-problema que envolvem o âmbito familiar, escolar, os relacionamentos de amizade e em comunidade. A partir destas quatro dimensões, os participantes tomam decisões (pelas suas personagens) frente a diferentes situações-problema, que foram criadas pelos autores para serem o mais próximas possíveis de suas realidades de vida. Também foram inseridas no jogo informações teóricas sobre alguns tipos de drogas lícitas e ilícitas, para trazer conteúdos aos estudantes. Desta forma, esperamos que o jogo na modalidade RPG envolvendo a temática da drogadição a partir de uma realidade previamente conhecida, seja uma ferramenta aplicável para diminuir risco e exposição a drogas lícitas e ilícitas, a partir de reflexões proporcionadas de forma lúdico-participativa e que impactem positivamente em suas próprias vidas.

Palavras-chave: Drogadição escolar, tomada de decisão, reflexão crítica, lúdico educativo

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

JOGOS DE TOMADA DE DECISÃO COMO ABORDAGEM LÚDICA SOBRE A TEMÁTICA DA DROGADIÇÃO ESCOLAR.

¹ Aluno de graduação. karina20121995@gmail.com. Autor principal

² Discente. fernandaengers@yahoo.com.br. Co-autor

³ Docente. michelmansur@unipampa.eu.br. Co-autor

⁴ Discente. paimalende@gmail.com. Co-autor

⁵ Aluno de pós-graduação. marcianademarchi@unipampa.edu.br. Orientador

⁶ Docente. luisoliveira@unipampa.edu.br. Co-orientador

JOGOS DE TOMADA DE DECISÃO COMO ABORDAGEM LÚDICA SOBRE A TEMÁTICA DA DROGADIÇÃO ESCOLAR.

1 INTRODUÇÃO

A utilização de substâncias psicoativas sempre esteve presente ao longo da história das civilizações. Contudo, o que antes era uma prática de iniciação adulta em algumas culturas ou reservada ao consumo por adultos, no mundo moderno se estendeu a todas faixas etárias, sem distinção de classes sociais (ARAÚJO; OLIVEIRA; SEMI, 2011).

O crescente consumo destas substâncias tem afetado a sociedade de diversas maneiras, tais como o aumento da violência e de acidentes de trânsito, além de desestruturar famílias e interferir no desenvolvimento profissional de seus usuários. Infelizmente, o consumo de drogas tem se expandido entre escolares, desde o ensino fundamental, provocando prejuízos nos processos de aprendizagem (BAHLS; INGBERMANN, 2005). Por outro lado, a escola é considerada um ambiente fundamental para o desenvolvimento de jovens e adolescentes, pois desenvolve competências, habilidades e atitudes que corroboram para a formação cidadã dos indivíduos e, por extensão, para sua inserção na sociedade (GRANDO; TAROUÇO, 2008).

Diante dessa situação, várias iniciativas têm se empenhado em desestimular ou desconstruir a prática do uso de drogas entre adolescentes e jovens através de palestras, confecção de informativos ou *banners*. Entretanto, apesar de serem válidas, parecem não conseguem prender a atenção necessária dos estudantes. Talvez um dos motivos seja o fato de que, nessas estratégias, os estudantes (público-alvo) não façam parte ativa do processo, além de que, em boa parte das vezes, sejam informados, mas pouco formados, o que corrobora para o seu desinteresse.

Para contornar esta situação no ambiente escolar, tem se inserido o lúdico como método formativo para que os estudantes, ao participarem do que parece ser uma brincadeira, sejam estimulados a refletir (ROSA, ALMEIDA, DEZORZI, 2017), desconstruir, construir e reconstruir ideias e atitudes sobre os mais variados assuntos, auxiliando na construção do conhecimento de maneira eficaz e divertida, tornando-os muito mais interessados e dispostos a participar do que está sendo proposto (MOREIRA; VÓVIO; MICHELI, 2015).

Desta maneira, este projeto teve como objetivo elaborar um jogo sobre a temática de drogas lícitas e ilícitas, que servirá de ferramenta e mecanismo para proporcionar um ambiente lúdico e leve no ambiente escolar, mas que, ao mesmo tempo, estimule a reflexão e escolhas frente a diferentes situações e desdobramentos do uso de drogas em quatro dimensões: familiar, escolar, amizade e comunidade.

2 METODOLOGIA

Com foco em estudantes das escolas municipais de Uruguaiana/RS, o projeto buscou desenvolver um jogo de tabuleiro que abordasse as consequências do uso de drogas de forma interativa, baseando-se nos trabalhos de Rutes e colaboradores (2015) e Oliveira e Ribeiro (2012), fazendo várias adaptações. A base para o desenvolvimento do jogo foram os chamados *Role Play Games* – Jogos de RPG, que já haviam sido utilizados em processos educativos e se mostraram muito eficazes no aprendizado de diversos temas em sala de aula. Esse tipo de jogo incita adesão dos participantes, pois assumem papéis de seus personagens e, portanto, de suas escolhas.

Esleita a plataforma do tabuleiro (RPG), foram criadas quatro personagens, chamadas Bagualito, Macanudo, Prendita e Mimosa. O tabuleiro foi dividido em cinco tipos de casas. Quatro casas abordam as dimensões família, amizade, escola e comunidade, levando o personagem a situações-problema em que ele fará decisões dentro da realidade das drogas. Foi

proposto um outro tipo de casa denominado “Você sabia?”, responsável por trazer conteúdo teórico ao jogo. Essa casa aborda drogas consumidas ou de interesse em pesquisa prévia do grupo com escolares (anfetaminas/ecstasy, cocaína, maconha, álcool, tabaco, LSD, crocodilo e solventes).

O objetivo do nosso RPG é percorrer todo o tabuleiro jogando a sorte através de um dado (numerado de 1 a 4), que levará a personagem a uma determinada casa onde pegará uma carta que o colocará numa dimensão inserida na realidade das drogas. Dentro destas dimensões, perguntas levarão o jogador a refletir sobre qual a melhor decisão a ser tomada, atuando como a consciência da personagem do jogo. As situações propostas pelo jogo foram desenvolvidas de forma a ser o mais próximo possível da realidade dos estudantes, para que eles pudessem tomar as decisões de maneira mais crítica. Dentre estas perguntas encontramos, em cada uma das dimensões, situações do tipo: “Seu colega pede dinheiro a você para comprar cigarros, o que você faz?” - para abordar o tema Escola; ou “Alguns de meus familiares estão com problemas, estão usando drogas. E agora?” - para entrar no quesito Família; “Você foi à casa de um colega e presenciou ele pegando objetos para vender e comprar cocaína, o que fazer?” - para a dimensão Amizades; e ainda, “Aquele carinha vende droga e sempre tem algum dinheiro.” - para abordar a esfera Comunidade.

Dependendo da escolha do jogador, seu personagem poderá ganhar bônus de saúde, que lhe darão a chance de utilizá-los posteriormente, caso ele dê alguma resposta equivocada; ou perderá saúde, que o levará a retroceder uma casa. Durante o progresso da personagem, ela poderá ser levada à casa chamada “Você Sabia?”, onde se sorteará uma carta com o nome e a imagem de alguma droga, para que o jogador diga um malefício que esta droga pode trazer ao organismo. Se a resposta estiver correta, o personagem avançará uma casa, caso contrário, ele retrocederá uma casa. O objetivo do jogo é percorrer todo o tabuleiro e chegar ao final com o a maior quantidade de bônus de saúde. Três opções consideradas perigosas à saúde ou respostas equivocadas da casa “Você sabia?” fazem com que a personagem entre em um bueiro que a conduz à origem do jogo. O tempo estimado de duração do jogo é de 100 minutos.

A principal ideia é que os estudantes, ao aprender de uma forma lúdica e interativa, reflitam e percebam que podem ser críticos em relação a diversas situações que o cercam, sendo capazes de decidir se os malefícios que a droga pode causar serão responsáveis por afetar seu desenvolvimento como ser humano. O jogo foi elaborado entre os meses de março e setembro de 2018 nas dependências do Laboratório de Imunologia e Toxicologia do Campus Uruguaiana – UNIPAMPA.

3 RESULTADOS e DISCUSSÕES

A figura 1 mostra o tabuleiro elaborado com suas respectivas casas, com imagem de fundo o pôr do sol uruguaianense. Nele, se pode observar a posição de partida e chegada do jogo, bem como a disposição dos bueiros no tabuleiro.



Figura 1. Tabuleiro para jogo RPG de drogadição abordando as dimensões família, amizade, escola e comunidade.

A figura 2A mostra exemplo das cartas com imagem de drogas e a 2B exemplo de perguntas para diferentes dimensões abordadas.

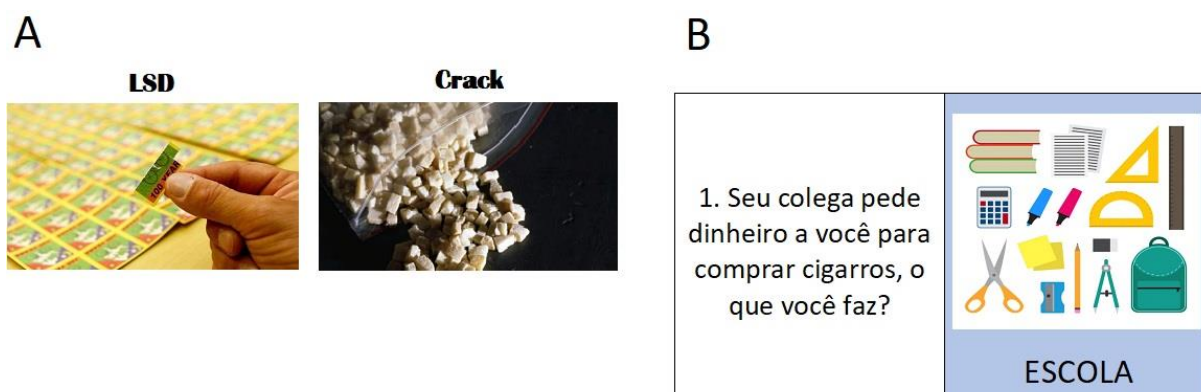


Figura 2. Cartas ilustrando duas das drogas trabalhadas no jogo^A; Carta ilustrando situação na dimensão escola, em que a consciência da personagem tem de decidir o que fazer^B.

Os RPG são jogos em que o participante entra em um mundo onde sua personagem age de forma a alcançar determinado objetivo, fazendo suas próprias escolhas, ou seja, funciona como se ele fosse a consciência da personagem. O participante opta, em nome de sua personagem, quais serão as decisões a serem tomadas, gerando consequências ao longo do jogo, diante de diversas situações (AMARAL; BASTOR, 2011; PASQUIM; SOARES; SANTORO, 2016). No caso do jogo proposto, há a intencionalidade de que as consciências das personagens (os estudantes) reflitam sobre as decisões das situações que são, na verdade, um espelho do que vivenciam ou se deparam com certa frequência em suas vidas. Não obstante, tal reflexão, de forma lúdica e inclusiva, proporciona novas possibilidades de compreender e enxergar o próprio contexto de vida, redimensionando ou redirecionando referências para novas atitudes frente a possíveis realidades relacionadas à drogadição.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A idade escolar é um período crucial para a formação do indivíduo como cidadão e profissional, e deixar que esta etapa da vida seja atingida pela drogadição é o mesmo que fechar os olhos para essa geração e esperar que, sozinhos, se desenvolvam e se tornem indivíduos socialmente responsáveis, saudáveis e comprometidos com a sociedade.

Existem diversas maneiras para se abordar a temática da drogadição no o ambiente escolar, contudo, julgamos que o RPG seja uma forma atrativa que, além de informativa,

apresenta caráter educativo/formativo, capaz de proporcionar reflexões necessárias à formação dos cidadãos e trazer melhores perspectivas às próximas gerações. Sendo assim, construímos o jogo que acabamos de apresentar para seja aplicado como instrumento de acesso e discussão do tema junto a escolares.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, R.R.; BASTOR, H.F.B.N. **O Role-playing Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente.** Maio, 2011. Disponível em: <<http://rpgnaescola.com.br/data/documents/Artigo-RBPEC.pdf>>. Acesso em: 01 Set 2018.
- ARAÚJO, R.B.; OLIVEIRA, M.M.A.; CEMI, J. **Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência.** Rio Grande do Sul, Set, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722011000300010>. Acesso em: 01 Set 2018.
- BAHLS, F.R.C.; INGBERMANN, Y.K. **Desenvolvimento escolar e abuso de drogas na adolescência.** Campinas – SP, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/estpsi/v22n4/v22n4a07.pdf>>. Acesso em: 05 Set 2018.
- GRANDO, A.; TAROUÇO, L. **Os jogos educacionais do tipo RPG na educação.** Rio Grande do Sul, 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14403/8308>>. Acesso em: 01 Set 2018.
- MOREIRA, A.; VÓVIO, C.L.; MICHELI, D.D. **Prevenção ao consumo abusivo de drogas na escola: desafios e possibilidades para a atuação do educador.** São Paulo, 2015. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ep/v41n1/1517-9702-ep-41-1-0119.pdf> >. Acesso em: 01 Set. 2018.
- PASQUIM, H.M.; SOARES, C.B.; SANTORO, R. **Drug Education Games for Youth. Social Medicine.** Agosto, 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/307876235_Drug_education_games_for_youth>. Acesso em: 01 Set 2018.
- ROSA, L.Z.; ALMEIDA, C.G.M.; DEZORDI, F.Z. **RPG BIO Drogadição: o jogo de Role Playing Game (RPG) como prática no processo de ensino e aprendizagem.** Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em: <<http://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2017/04/doctrina45187.pdf>>. Acesso em: 01 de Set 2018.
- RUTES, W.D.F.; OLIVEIRA, H.C.; SILVA, A.T.; HOUNSELL, M.S. **THE NOs: Um Jogo Sério Persuasivo para Prevenção do Uso de Drogas por Crianças e Adolescentes.** Santa Catarina, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147455.pdf>>. Acesso em: 01 Set 2018.
- OLIVEIRA, A.A.; RIBEIRO, S.A.B. **Um modelo de Role-Playing Game para o ensino dos processos da digestão.** Jataí- GO, 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/rir/article/view/22340>>. Acesso em: 01 Set 2018.