



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

CONCEPÇÃO DE ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL SOBRE JOGOS PARA A ABORDAGEM SOBRE DROGAS

Rivanildo Barbosa da Silva (1); Raquel Crosara Maia Leite (2)

1 Universidade Federal do Ceará (UFC). rivcomciencia@yahoo.com.br

2 Universidade Federal do Ceará (UFC). raquelcrosara@hotmail.com

A atuação ativa do aluno é essencial para o processo de aprendizagem, mas para que tal participação aconteça, é fundamental que os professores possam abordar conteúdos significativos aos estudantes através de estratégias didáticas que estimulem esse tipo de participação. O tema *Drogas* apresenta-se de forma relevante, devendo ser abordado de modo a despertar o interesse dos estudantes e visando possibilitar aprendizagens que auxiliem na prevenção ao uso indevido de drogas. Nesse sentido, o presente trabalho pretende identificar a concepção dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental sobre a utilização de jogos para abordagem sobre drogas. Este trabalho consiste num recorte da minha dissertação de mestrado e a metodologia utilizada para atingir o objetivo desta pesquisa consistiu na aplicação de um questionário com perguntas abertas para alunos do 9º ano do ensino fundamental de uma escola estadual do município de Fortaleza. A pesquisa indicou que os alunos desejam um tipo de aula diferente que permita uma participação ativa deles e possibilite que eles interajam entre si e atinjam a aprendizagem. Além disso, os estudantes relataram opiniões favoráveis à aplicação de jogos sobre drogas, afirmando que o jogo é um recurso diferente, que diverte e possibilita a aprendizagem sobre esse assunto. Esses resultados poderão auxiliar no direcionamento para os educadores perceberem o jogo como um recurso possível para a abordagem do tema *Drogas* e, assim, auxiliar na prevenção ao uso indevido destas.

Palavras chave: Jogos, Drogas, Aprendizagem.



1 INTRODUÇÃO

A participação ativa do discente é uma das condições necessárias para a aprendizagem (DEMO, 2004). A atuação do aluno de modo ativo só ocorrerá quando a prática educativa estiver sendo realizada envolvendo princípios, conteúdos e metodologias que propiciem esse tipo de participação.

A atuação ativa do aluno é condição fundamental para que a abordagem de conteúdos contidos no currículo formal¹ atinja os objetivos educacionais esperados. É por meio de tal perspectiva que se deve trabalhar também temas como o consumo indevido de drogas. Este assunto tem considerável relevância para ser abordado no contexto escolar, uma vez que o consumo de alguns tipos de drogas psicotrópicas apresenta índices significativos entre crianças e adolescentes no Brasil. Para constatar tal fato, basta analisar o “*VI Levantamento nacional sobre o consumo de drogas psicotrópicas entre estudantes do ensino fundamental e médio das redes pública e privada de ensino nas 27 capitais brasileiras*”².

Sendo assim, abordar esse assunto no ensino de Ciências se faz necessário para esclarecer aos estudantes diversos aspectos sobre essas drogas: os tipos, fatores de risco, efeitos, conseqüências, entre outros. Tal abordagem é relevante para auxiliar na prevenção ao uso indevido dessas substâncias psicotrópicas.

No entanto, para que essas informações cheguem até os estudantes de modo que atraiam o interesse deles, é necessário reconhecer as estratégias que despertam o interesse dos alunos e que estimulam a aprendizagem sobre tal assunto. Nesse sentido, o presente trabalho busca identificar a concepção dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental sobre a utilização de jogos para abordagem sobre drogas.

1 Considera-se o conceito de Libâneo (2005): a educação formal compreende instâncias de formação, escolares ou não, onde existem objetivos educativos explícitos e uma ação intencional institucionalizada, estruturada, sistemática.

2 Esse levantamento indicou que entre os anos 2004 e 2010, ocorreu a redução no número de estudantes que relataram consumo de bebidas alcoólicas e tabaco, tanto para os parâmetros de *uso na vida* quanto *no ano*. No entanto, o *uso em vida* de álcool, tabaco e outras drogas (maconha, crack, cocaína etc), por crianças e adolescentes de 10 a 19 anos, ainda apresenta índices significativos que correspondem a 60,5%, 16,9% e 25,5% respectivamente (CARLINI et al., 2010).



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Alcançar esse objetivo poderia ajudar a divulgar a importância da produção e da utilização de jogos com o intuito de promover a aprendizagem sobre esse tema e, assim, auxiliar na prevenção do uso indevido de tais substâncias.

Este trabalho consiste num recorte da minha dissertação de mestrado intitulada “*BIOGRAM: JOGO DIDÁTICO SOBRE DROGAS PSICOTRÓPICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS*”, na qual tive o intuito analisar as possíveis contribuições do jogo *Biogram* para a abordagem sobre drogas.

A seguir, apresentarei a metodologia utilizada nesta investigação, os resultados encontrados no decorrer da pesquisa, bem como as considerações finais apontando para uma prática educativa que possa ajudar na prevenção ao uso indevido de drogas.

2 METODOLOGIA

Este estudo possui abordagem qualitativa, pois de acordo com Minayo (1995) na pesquisa qualitativa não é feito o uso de dados estatísticos na análise do problema, não existindo, portanto, pretensão de numerar ou medir unidades ou categorias homogêneas.

Além disso, seguindo a classificação de Gil (2008), essa pesquisa tem, quanto aos fins, um caráter descritivo e explicativo.

A pesquisa é descritiva, uma vez que busca descrever as características de determinadas populações ou fenômenos. Nesse caso, descrevo as opiniões dos alunos sobre a utilização de jogos para a abordagem sobre drogas. Além disso, a pesquisa tem caráter explicativo, pelo fato de preocupar-se em identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência do fenômeno estudado, nesse caso, compreender o contexto da opinião dos alunos, bem como a relevância destas opiniões serem reconhecidas e, se possível, atendidas no âmbito educacional.



2.1 Procedimento metodológico

Com o objetivo de seguir os princípios corretos da ética e da cidadania, o presente trabalho foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa – CEP – da Universidade Federal do Ceará (UFC), tendo o parecer número 550.144.

Os principais sujeitos envolvidos nesse estudo foram alunos regularmente matriculados no 9º ano do Ensino Fundamental do Centro Educacional de Referência Professora Maria José Santos Ferreira Gomes – CERE, pertencente à rede estadual de ensino do Ceará.

O critério de escolha desta escola refere-se ao fato dela estar localizada em uma região periférica com grande incidência de tráfico de drogas ilícitas e uso indevido de drogas lícitas, situações destacadas pelos próprios professores e gestores. Acredito que esses fatores foram relevantes para realizar esta pesquisa e interpretar os seus respectivos dados de acordo com a realidade na qual os alunos participantes estão inseridos.

Convidei os alunos das três turmas de 9º ano (A, B e C) existentes na escola, no entanto apenas vinte e um alunos aceitaram participar como voluntários da pesquisa.

O procedimento metodológico (intervenção na escola) relacionado à coleta dos dados para a elaboração da dissertação de mestrado ocorreu basicamente em três etapas: aplicação do questionário, aplicação do jogo didático “*Biogram – Drogas*” e realização de dois Grupos Focais (GF). No entanto, para esta publicação analisaremos apenas a concepção dos alunos sobre jogos relacionados à abordagem do tema *Drogas*, obtida através dos questionários.

O questionário aplicado tinha onze perguntas abertas com a finalidade de identificar a concepção inicial dos estudantes sobre drogas e sobre jogos de um modo geral. Três dessas perguntas estavam relacionadas aos jogos sobre drogas especificamente, serão estas perguntas que foram analisadas para definir os resultados desta publicação. Esse tipo de questionário foi escolhido porque, segundo Severino (2007), o sujeito da pesquisa pode, por meio de um questionário aberto, dar respostas a partir de uma elaboração pessoal.

Os dados dos questionários foram analisados por intermédio da análise de conteúdo, seguindo os princípios de Bardin (2011), a qual afirma que análise de conteúdo consiste em um



conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Todos os alunos se posicionaram favoravelmente à aplicação de jogos sobre drogas, no entanto, cinco alunos não justificaram as suas respostas. Sete alunos destacaram que o jogo permitiria orientar e informar os alunos sobre o assunto, dentre estes alguns parecem reconhecer que essa abordagem é importante para a prevenção ao uso indevido de drogas. Outras cinco citações reforçam o jogo como uma forma de se divertir e ainda aprender sobre o assunto. Outras três destacam que o jogo poderia despertar o interesse pela abordagem sobre drogas e ainda outras três reconhecem-no como um modo diferente de abordar esse assunto, tratando um tema sério de modo mais leve e descontraído. Tais opiniões estão apresentadas no quadro 1.

Quadro 1 – Opinião dos alunos sobre a aplicação de jogos acerca das drogas.

Tema	Unidade de Registro
Sem explicação	
Apenas Satisfatória	A5: “É importante.”; A16: “É bem interessante.”; A20: “Seria legal.”
Com explicação	
Orienta/ informa	A10: “Sim, assim <i>a gente fica mais orientado.</i> ” A18: “Ótimo, porque <i>os jovens de hoje estão se acabando.</i> ” A19: “Acho interessante, pois <i>precisamos estudar para podermos nos prevenir.</i> ”
Divertido	A6: “Acho que <i>seria divertido e aprenderíamos mais.</i> ” A14: “A gente <i>aprende mais e ainda se diverte.</i> ”
Interessante	A4: “ Acho ótimo, pois <i>tem pessoas que</i> não se interessa e <i>acaba se interessando por causa dos jogos.</i> ” A7: “ Seria legal , pois <i>tem vários jogos interessantes com o tema Drogas.</i> ”
Inovador	A1: “Bom, porque <i>trata de um tema sério de uma forma mais leve.</i> ” A3: “ Bem diferente , porque geralmente esse <i>assunto ‘Drogas’ é tratado como palestra.</i> ”

Fonte: Elaborado pelo autor.

Em geral, a opinião dos alunos em relação à aplicação de jogos sobre drogas consistiu em que este recurso é algo diferente (inovador), que desperta o interesse, diverte e faz com que eles consigam aprender sobre o assunto.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

A opinião dos alunos parece mostrar que eles desejam um tipo de aula diferente que permita uma participação ativa deles e possibilite que eles interajam entre si e atinjam a aprendizagem.

Isso tende a alertar para o fato de que os educadores não podem ser reféns do método tradicional, isto quer dizer, ministrar aulas exclusivamente expositivas e utilizar o livro didático como o principal recurso. Castro (2013) relata que para o alcance da aprendizagem é necessário considerar a adequabilidade da metodologia empregada, bem como os saberes que a fundamentam. Logo, a opinião dos alunos remete ao desejo de que os professores deixassem a preponderância de aulas expositivas e buscassem utilizar outras estratégias didáticas que melhorassem o cotidiano na sala de aula e que possibilitassem aos alunos participarem ativamente das aulas.

Embora os alunos demonstrem interesse pela utilização de jogos, vale ressaltar que esses recursos devem ser utilizados de acordo com os objetivos educacionais pretendidos. Pedroso (2009) ressalta que a simples implementação do jogo didático não garante a aprendizagem. Para que os jogos possam atingir seu real potencial didático como recurso na sala de aula da Educação Básica, especialmente, nas disciplinas das Ciências Naturais, não deve ser apenas “lúdico”, mas também “educativo”. Logo, se os professores querem que os jogos possam trazer resultados favoráveis para o desenvolvimento dos alunos devem definir os objetivos os quais se quer alcançar com a aplicação do jogo.

Além disso, não se pode achar que apenas a aplicação de jogos possibilitará alcançar a prevenção ao uso indevido de drogas. Este tema deve ser trabalhado ao longo da formação do estudante, podendo ser associado a outras atividades e estratégias educacionais para poder alcançar o caráter preventivo. De fato, Albertani e Azevedo (2012) alertam que as atividades isoladas não garantem que os objetivos relacionados à prevenção ao consumo indevido de drogas sejam alcançados, mas esses autores destacam que algumas estratégias demonstram maior eficiência, e devem estar associadas aos seguintes aspectos: conhecer o que os alunos pensam (uma possibilidade é promover debates facilitados pelo professor); considerar a realidade do aluno; incentivar a reflexão; ajudar a desenvolver o autoconhecimento (a utilização de dinâmicas de grupo, discussões, dramatizações e jogos que estimulem a reflexão dos discentes sobre o seu



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

comportamento e sobre a influência que eles sofrem e exercem na sociedade); estimular a construção do conhecimento e a expressão de sentimentos e opiniões; realizar conceitos reais, e não preconceituosos; desenvolver o tema *Drogas* integrado aos conteúdos pedagógicos e estimular o interesse e o senso crítico dos alunos.

Sabendo disso, é evidente que o uso limitado ou restrito de estratégias não consegue atender os aspectos que são necessários para a abordagem sobre esse assunto. Por isso, faz-se necessária a possibilidade da utilização do pluralismo metodológico que consiste na aplicação de diversas estratégias com o objetivo não de substituir um conjunto de regras por outro conjunto do mesmo tipo, mas ressaltar que todos os modelos e metodologias têm vantagens e restrições (LABURU; ARRUDA; NARDI, 2003). Logo, a variabilidade metodológica pode ser interessante para despertar o interesse do aluno e permitir uma melhor aprendizagem, principalmente em relação a um tema polêmico e relevante quanto às drogas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de apresentar se o objetivo da pesquisa foi alcançado, gostaria de agradecer ao Programa de Articulação entre Graduação e Pós- Graduação (PROPAG), pois participei deste como bolsista, uma vez que este propiciou a efetivação dos meus estudos durante o Mestrado em Educação na Universidade Federal do Ceará, durante o qual elaborei a dissertação que proporcionou a formulação deste trabalho.

Esta pesquisa pretendeu analisar a concepção de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental sobre jogos relacionados ao tema drogas. No sentido de identificar tal concepção foi aplicado um questionário.

Os alunos relataram opiniões favoráveis à aplicação de jogos sobre drogas, pois segundo eles, o jogo é um recurso diferente, que diverte e possibilita a aprendizagem sobre drogas. Esse resultado poderá servir de direcionamento para os educadores perceberem o jogo como um recurso possível para a abordagem do tema drogas e, assim, auxiliar na prevenção ao uso indevido de drogas.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Entretanto, é importante que o jogo seja associado a outras estratégias para que haja uma contribuição ainda mais significativa para a prevenção ao consumo indevido de drogas.

Também é necessário que os educadores reconheçam que as atividades educacionais sobre drogas devem ser planejadas e executadas de modo contínuo no decorrer dos anos letivos, e não com atividades limitadas a uma série e que muitas vezes não desperta o interesse dos alunos como, por exemplo, as palestras as quais podem não permitir a participação ativa do aluno.

Ainda destaco a importância da abordagem do tema “Drogas” ocorrer mediante o pluralismo metodológico, ou seja, no decorrer do Ensino Fundamental é possível realizar a abordagem desse assunto utilizando diversas estratégias didáticas. O jogo é apenas uma estratégia sugerida e com enorme potencial para a abordagem sobre drogas, mas existem muitas outras que podem se complementar e implementar um maior potencial de aprendizagem e prevenção ao uso indevido de drogas se aplicados de forma adequada.

Busco também incentivar os educadores a adaptar jogos, ou criar seus próprios jogos para abordar esse tema, pois muitas vezes recursos simples podem contribuir e muito para a realização de atividades educacionais diferentes, prazerosas que despertam o interesse dos alunos.

Finalmente, espero que esta pesquisa contribua para que outros educadores percebam a enorme necessidade que temos de gerar conhecimento (pesquisar) sobre a utilização de jogos didáticos e sobre a abordagem acerca das drogas. De tal modo que educadores e pesquisadores possam reconhecer que há muito a estudar e fazer para contribuir com a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem e auxiliar na promoção à saúde e a prevenção ao uso indevido de drogas.

REFERÊNCIAS

ALBERTANI, Helena Maria Becker; AZEVEDO, Aldo da Costa. Princípios e Estratégias de Prevenção do Uso de drogas nas ações educativas. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Curso de prevenção do uso de drogas para educadores de escolas públicas**. Brasília, DF, 2012. p. 201-203.

CARLINI, Elisaldo Luiz de Araújo et al. **VI Levantamento Nacional sobre o Consumo de Drogas Psicotrópicas entre Estudantes do Ensino Fundamental e Médio das Redes Pública e Privada de Ensino nas 27 Capitais Brasileiras – 2010**. São Paulo: Cebrid, 2010. 503 p.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Disponível em: <<http://www.obid.senad.gov.br/portais/OBID/biblioteca/documentos/Publicacoes/328890.pdf>>. Acesso em: 31 ago. 2015.

CASTRO, Maria Márcia Melo de. **Saberes pedagógicos e o desenvolvimento de metodologias de ensino de biologia: o PIBID como elemento de construção.** 2013. 231 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2013.

DEMO, Pedro. **Aprendizagem no Brasil: ainda muito por fazer.** Porto Alegre: Mediação, 2004.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LABURÚ, Carlos Eduardo; ARRUDA, Sérgio de Mello; NARDI, Roberto. **Pluralismo metodológico no ensino de ciências.** 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ciedu/v9n2/07.pdf>>. Acesso em: 31 ago. 2015.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê.** São Paulo: Cortez, 2005.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org.). et al. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

PEDROSO, Carla Vargas. Jogos Pedagógicos no Ensino de Biologia: Uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: CROGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9., 2009, Curitiba. **Jogos Pedagógicos no Ensino de Biologia.** Curitiba: Educere, 2009. p. 3182-3190.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 2007. 23. ed. São Paulo: Cortez.