



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## **INVESTIGAÇÃO SOBRE JOGOS PARA A ABORDAGEM ACERCA DAS DROGAS: ASPECTOS EDUCATIVOS E LÚDICOS**

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*

Embora haja avanços na elaboração e utilização de jogos sobre drogas no contexto escolar, ainda há muito a produzir em termos de quantidade e qualidade desses recursos para a abordagem do tema *Drogas*. O objetivo desta pesquisa consiste em averiguar se os jogos presentes no *site Antidrogas* apresentam os aspectos lúdicos e educativos. Este estudo apresenta uma abordagem qualitativa, além de tipologia descritiva e explicativa. Foram analisados os cinco jogos eletrônicos deste *site*, através da técnica de análise de conteúdo. Foi constatado que estes jogos apresentam os aspectos: lúdico e educativo. No entanto, precisa-se principalmente que os aspectos educativos sejam aprimorados possibilitando a substituição limitada de mostrar as drogas apenas como algo ruim e que traz prejuízo, por uma visão que mostre quando estas têm potencial maléfico e quando podem ser utilizadas de forma benéfica. Esta visão mais ampla pode auxiliar mais adequadamente na prevenção e na redução de danos devido ao consumo indevido de drogas.

Palavras chave: Educação, Estratégias didáticas, Jogos, Drogas.



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## 1 INTRODUÇÃO

As estratégias didáticas adequadas são fundamentais para alcançar os objetivos pretendidos com a abordagem sobre drogas. Sendo assim, os educadores começam a perceber que o método tradicional de aulas exclusivamente expositivas e conteudistas não é o modo mais eficiente, principalmente para tratar sobre esse tema.

Ward (2010) aponta dentre as razões dadas para a falta de interesse dos estudantes pela ciência: a ausência de estratégias e recursos que sejam interessantes e divertidos no currículo. Esse aspecto precisa ser considerado no contexto educacional, além de que deve haver a busca por soluções para tais problemas, a fim de que ocorra uma formação adequada aos estudantes.

Silva, Leite e Mota (2013) conseguiram perceber indícios de mudanças desta realidade, a partir da investigação na qual analisaram as estratégias didáticas para a abordagem sobre drogas sugeridas no “Portal do Professor” do Ministério da Educação. Dentre trinta e uma estratégias encontradas, treze estavam relacionadas ao componente curricular Biologia. Nesse estudo foram encontradas dezesseis sugestões de métodos (dinâmicas, produção textual, peças teatrais, experimento, história em quadrinho, desenho, entre outros) para trabalhar o tema, demonstrando propostas que contemplam considerável diversidade metodológica. Outro aspecto bastante relevante que foi destacado, nesse trabalho, consistiu no fato de todos os métodos analisados sugerirem a discussão do assunto com os estudantes, propondo a utilização de vídeos ou áudios para contextualizar a discussão sobre o tema. Nesse estudo, os métodos sugeridos para a abordagem sobre drogas destacaram-se por buscar uma tentativa de favorecer a participação ativa dos estudantes fazendo com que eles reflitam, discutam, troquem ideias, busquem informações e assumam o papel de multiplicadores desse conhecimento.

Esse estudo ainda retratou o esforço de alguns educadores para sugerirem estratégias didáticas diversas para a abordagem do tema “Drogas”, incluindo os jogos, demonstrando uma possível tendência em utilizar esses recursos com uma finalidade didática para promover aprendizagem através do caráter lúdico.



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Embora haja avanços na elaboração e utilização de jogos sobre drogas no contexto escolar, surge daí, um questionamento: será que os jogos sobre drogas contemplam aspectos lúdicos e educativos que podem auxiliar na prevenção ao uso indevido destas substâncias psicotrópicas?

A reflexão sobre esta questão pode ajudar a conhecer alguns jogos e seu potencial educativo para a abordagem sobre drogas, bem como, também pode ajudar na elaboração de jogos que apresentem os aspectos educativos e lúdicos para tratar sobre esse tema. Sendo assim, o objetivo desta pesquisa consiste em averiguar se os jogos presentes no *site Antidrogas*<sup>1</sup> apresentam os aspectos lúdicos e educativos.

Para isso, apresentamos na seção seguinte a metodologia utilizada nesta pesquisa. Em seguida mostraremos os resultados obtidos na análise dos jogos e discutiremos tais resultados com base em trabalhos de Vygotsky, Kishimoto, entre outros. Por fim, apresentaremos algumas considerações acerca de aspectos que devem ser considerados na elaboração e utilização de jogos sobre drogas visando à aprendizagem e o auxílio na prevenção e na redução de danos devido ao uso indevido de drogas.

## 2 METODOLOGIA

Este estudo apresenta uma 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.

Ademais, 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 os aspectos lúdicos e educativos de jogos do *site Antidrogas*. 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 dos aspectos analisados podem ajudar a destacar os limites e potencialidades que esses jogos têm para a prevenção ao uso indevido de drogas.

---

\_\_\_\_\_



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

<sup>1</sup> *Antidrogas* trata-se de um *site* independente, publicado em agosto de 2000 com a proposta de conscientizar sobre os males causados pelas drogas e pretendendo levar informações de como as drogas afetam o organismo e prejudicam a saúde (COSTA, 2015).

## 2.1 Procedimento metodológico

Os cinco jogos analisados fazem parte do *site Antidrogas* o qual visa conscientizar sobre os males causados pelas drogas. Além disso, no *site* de buscas *Google*: ao pesquisar a palavra “drogas” o primeiro *site* a ser sugerido é o *Antidrogas*, sendo possivelmente um dos sites mais visitados para consultar informações sobre drogas.

Esse sítio eletrônico sobre drogas possui acesso fácil e contém jogos sobre essa temática, os quais podem ser acessados por inúmeras pessoas, por isso, considero importante averiguar se estes jogos atendem os aspectos educativos e lúdicos para conseguir auxiliar na prevenção ao uso indevido de drogas. Para conseguir isso, acessei os cinco jogos do *site* com o intuito de conhecer os recursos deles, em seguida joguei cada um dos jogos, elaborei a descrição deles e realizei a análise de conteúdo da descrição, seguindo os princípios de Bardin (2011). Esta autora 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. Por fim, tal análise foi relacionada aos estudos de alguns autores como Vygotsky (2007) e Kishimoto (2011), os quais são referências de destaque no que se refere ao tema jogos.

## 3 RESULTADOS E DISSCUSSÃO

O *site “Antidrogas”* visa à conscientização sobre os males causados pelas drogas (COSTA, 2015). Nele são disponibilizados diversos materiais sobre esse tema, dentre estes, cinco jogos virtuais. A análise destes jogos permitiu-nos descrevê-los e indicar alguns aspectos destes.

O *site* não menciona os objetivos dos jogos, nem o público para o qual eles são indicados. Este aspecto pode dificultar que os usuários possam utilizá-los de modo adequado, pois não se conhece qual a finalidade específica de cada jogo e qual o público que deveria utilizá-los. A seguir traremos a descrição de cada um dos jogos encontrados no *site*.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

O *Jogo do coelho* consiste em utilizar um coelho para coletar cenouras e cachos de uva, os quais valem pontos, o foco do jogador deve ser acumular o maior número possível de pontos. Para isso, deve-se evitar coletar os cogumelos, pois ao coletá-los o jogador perde pontos (geralmente a metade). As cenouras e os cachos de uvas parecem representar coisas boas que ao pegá-las, se ganha algo (neste caso, pontos), já os cogumelos parecem representar as drogas e ao pegá-los o jogador tem um enorme prejuízo, no caso do jogo, a perda de pontos.

O segundo jogo é denominado de *Jogo de montar*, neste existem nove figuras (criança, animal, casa, árvore, logotipo do site *Antidrogas*, entre outras) que devem ser inseridas no local adequado. Ao concluir o posicionamento das figuras nos seus respectivos locais, forma-se uma paisagem, com as figuras dos jogos e com a frase “Não jogue com a vida”, então o jogo é finalizado. O jogo a priori parece não ter relação específica com o tema drogas, mas a imagem formada no final do jogo parece mostrar a existência de um mundo bonito quando não existe a presença de drogas.

Em seguida, o site dispõe o *Jogo da memória*. Neste, o jogador deve formar os pares entre as cartas que são iguais. O jogo é finalizado quando são formados todos os pares, então são indicados quantos cliques foram necessários para formar todos os pares. Algumas figuras contidas nas cartas são: CD- Rom, borboleta, dados, camiseta, camisa e logotipo do site *Antidrogas*. Alguns dos elementos mostrados nas cartas parecem ser elementos de divulgação do site.

O quarto jogo é chamado de *Jogo do Martelo*, nele existem seis buracos nos quais ficam aparecendo e desaparecendo figuras representando drogas (folha de maconha, seringa e cigarro). O jogador controla um martelo com o qual deve destruir o maior número possível de drogas que aparecerem nos buracos. Quando aparece o total de cem figuras o jogo termina e indica quantas drogas o jogador destruiu. Além disso, aparece a frase: “Na próxima vez...DESTRUA MAIS DROGAS”.

No quinto jogo “Acerte as Drogas”, o participante deve controlar um tipo de nave com a qual deve atirar e destruir o maior número possível de fantasmas que simbolizam as drogas. O jogador inicia o jogo com cinco vidas, toda vez que a nave é atingida por um fantasma ele perde



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

uma vida. Ao perder a quinta vida o jogo é finalizado, dando o total de pontos de quem está jogando e dos jogadores recordistas deste jogo.

Para analisar estes jogos, consideraremos as características atribuídas por Vygosty (2007) e Kishimoto (2011), os quais relatam que os jogos apresentam tanto o aspecto lúdico quanto o educativo. Agora, iremos analisar a presença destes dois aspectos nos jogos do *site Antidrogas*.

Inicialmente vale destacar alguns aspectos sobre o caráter lúdico dos jogos. Todos os jogos do *site Antidrogas* apresentam uma missão a ser desempenhada, isto pode proporcionar o aspecto lúdico ao jogo, uma vez que o jogador sente prazer ao tentar cumprir tal missão. Segundo Ward (2010) é a razão do jogo que gera ou aumenta a motivação para a realização de tal atividade. Além disso, o jogo acaba apresentando um caráter onde o jogador pode competir consigo mesmo tentando melhorar o seu desempenho a cada vez que jogar. Para Soler (2007) a competição pode ser o elemento desafiador dentro de um jogo, embora isto não queira dizer que este seja o elemento que dá sentido e divertimento aos jogos.

Analisando o aspecto educativo dos jogos do *site*, preocupa-se com o que esses jogos podem contribuir para a aprendizagem sobre drogas e em que essa aprendizagem pode ajudar na prevenção e na redução de danos devido ao uso indevido dessas substâncias. O *Jogo do coelho* parece indicar a droga como algo que pode ocasionar prejuízos, já o *Jogo do martelo* e o jogo *Acerte as drogas* tendem a mostrar as drogas como algo que faz mal e que deve ser destruído. O *Jogo da memória* e o *Jogo de montar* parecem ser os que têm menos vínculo com o tema, mas que assim como os demais jogos servem para entreter e divulgar o *site*.

Gostaria de ressaltar que estes jogos eletrônicos são recursos inovadores sobre o tema *Drogas*, mas no aspecto relacionado à educação e orientação acerca das drogas visando à prevenção ao uso indevido de drogas, esses jogos ainda poderiam ser aprimorados.

Silva (2014) destaca em seu estudo que alguns alunos de 9º ano do Ensino Fundamental apresentavam, de modo geral, uma concepção sobre drogas como algo maléfico. De fato, é preciso reconhecer os malefícios que as drogas causam ou podem causar, isto tem grande relevância, mas não é o suficiente, também é necessário compreender os tipos e efeitos das drogas reconhecendo em



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

quais ocasiões algumas delas poderão ser benéficas, desse modo essa visão terá maior êxito para prevenir o uso indevido de drogas.

Para atingir um caráter realmente preventivo não basta desenvolver uma concepção apenas dos males ocasionados pelo consumo indevido de drogas, mas é necessário esclarecer conceitos, tipos, classificação, efeitos, conseqüências, fatores de risco entre outros, de modo que as pessoas conheçam quando a droga pode ter um caráter maléfico e quando ela pode estar sendo utilizada com um caráter que possa apresentar benefícios.

Albertani, Schivoletto e Zemel (2012) alertam que o enfoque de “redução de danos”, em oposição à “guerra às drogas” fundamenta-se como mais realista, pois não é possível, nem desejável que todos os tipos de drogas psicoativas sejam eliminadas da sociedade. A redução de danos tem maior eficiência já que permite diminuir problemas sérios relacionados a acidentes e doenças, mediante o uso circunstanciado e controlado de drogas, como por exemplo, álcool e certos medicamentos.

Sendo assim, nessa perspectiva de prevenção e redução de danos, a elaboração de jogos abordando a temática *Drogas* é um passo inicial para a possibilidade de melhorar qualitativamente os processos de ensino e aprendizagem. No entanto, ainda é necessário que esses jogos sejam bem planejados para permitir o desenvolvimento de aprendizagens que propiciem uma real prevenção e redução de danos causados pelo consumo indevido de drogas.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo objetivou averiguar se os jogos presentes no *site Antidrogas* apresentam os aspectos lúdicos e educativos. Após a análise pode-se inferir que os jogos do *site* apresentam esses dois aspectos, mas estes podem ser aprimorados principalmente no que se refere à questão educativa, possibilitando, assim, a prevenção e a redução dos danos ocasionados pelo consumo indevido de drogas.

A presença de ações que representam a destruição de drogas em dois dos jogos, e de perder pontos em outro, tende a apresentar as drogas como algo que causa apenas malefícios. Esta



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

visão quando mencionado num contexto adequado é bastante relevante, mas quando apresentada de forma isolada, como se todas as drogas causassem somente males, então esta se torna uma concepção limitada, devendo ser substituída por uma ideia mais ampla, na qual as pessoas compreendam quando as drogas podem ocasionar malefícios ou benefícios.

Se esses aspectos fossem aprimorados, estes jogos poderiam ter maiores chances inclusive de serem utilizados no contexto educacional escolar. Por isso, é interessante que as instituições privadas e/ou públicas possam trabalhar na elaboração de jogos para a abordagem sobre *Drogas*, pois é um tema relevante, mas que ainda tem carência de recursos para tratar esse assunto de modo inovador. Sendo assim, ressalto a importância da iniciativa deste *site* de elaborar e disponibilizar jogos eletrônicos sobre esse tema.

Destaco também a importância destes recursos serem bem planejados tendo objetivos educacionais bem definidos e inclusive adequados para públicos específicos sejam para crianças, adolescentes ou adultos.

Finalmente, espero que esta pesquisa contribua para que educadores e outros profissionais percebam a enorme necessidade que temos de gerar conhecimento sobre a utilização de jogos e sobre a abordagem acerca das drogas. Ajudando a reconhecer que há muito a estudar e fazer para contribuir para 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; SCIVOLETTO, Sandra; ZEMEL, Maria de Lurdes de Souza. Trabalhando com prevenção na família, na escola e na comunidade. In: BRASIL. Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Políticas Sobre Drogas. **Curso de Prevenção do uso de drogas para educadores de escolas públicas**. 5. ed. Brasília, DF, 2012. p. 135-151.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2011.

COSTA, Márcio Aparecido da. **Quem somos**. 2015. Disponível em: <<http://www.antidrogas.com.br/quemsomos.php>>. Acesso em: 05 set. 2015.

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



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2011. p. 15-48.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2011. p. 15-48.

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

SILVA, Rivanildo Barbosa da. **BIOGRAM: JOGO DIDÁTICO SOBRE DROGAS PSICOTRÓPICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS**. 2014. 162 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2014.

SILVA, Rivanildo Barbosa da; LEITE, Raquel Crosara Maia; MOTA, Erika Freitas. Estratégias didáticas para a abordagem sobre drogas no ensino de biologia. In: ENCONTRO DE DOCÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR, 5., 2013, Fortaleza. **Encontros Universitários 2013**. Fortaleza: UFC, 2013. p. 10-10.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 2007. Disponível em: <<http://hdutil.com.br/site/arquivos/diversos2/APOSTILAJOGOSCOOPERATIVOSUberlndia2007.doc>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WARD, Hellen. A ciência dos jogos. In: WARD, Hellen et al. **Ensino de Ciências**. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 161-174.