

APLICAÇÃO DE ESTRATÉGIA EDUCATIVA SOBRE A REINserÇÃO SOCIAL DE PACIENTES USUÁRIOS DE DROGAS

Thais Rodrigues Paula (1); Angélica Paixão de Menezes(2); Bárbara Brandão Lopes(3);
Essyo Pedro Moreira de Lima(4); Nirla Gomes Guedes (5)

1. Universidade Federal do Ceará (UFC) - thaisrpaula@hotmail.com
2. Universidade Federal do Ceará (UFC) - angelica_paixao@hotmail.com
3. Universidade Federal do Ceará (UFC) - barbara_brandao92@hotmail.com
4. Universidade Federal do Ceará (UFC) - essyopedro-ep@hotmail.com
5. Universidade Federal do Ceará (UFC) - nirlagomes@hotmail.com

Resumo do artigo: INTRODUÇÃO: A utilização de atividades lúdicas no processo de ensino é um importante diferencial, pois trata-se de uma estratégia que leva o indivíduo à reflexão e estimula a mudança de hábitos. Em saúde mental, no que diz respeito a reinserção social dos pacientes, o jogo torna-se uma ferramenta eficaz e facilitadora uma vez que oportuniza a interação entre os envolvidos e permite que o profissional conheça o paciente para traçar as intervenções necessárias. OBJETIVO: Relatar a aplicação de uma estratégia educativa sobre a reinserção social de pacientes usuários de drogas. METODOLOGIA: Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado em um Centro de Apoio Psicossocial Álcool e Drogas, localizado em Maracanaú/Ce, no mês de outubro de 2016. A atividade contou com a participação de pacientes do serviço e para a realização da mesma, foi utilizado um jogo, confeccionado por alunas de enfermagem. RESULTADOS E DISCUSSÃO: O jogo consistia em um tabuleiro com várias casas representando a construção de uma nova vida, com novas escolhas. Cada um dos participantes deveria escolher a cor da sua peça e em seguida colocá-las na primeira casa do tabuleiro. Ao longo do jogo, os participantes jogavam o dado e percorriam as casas do tabuleiro, e à medida que paravam nas casas, tinham que responder perguntas e tomar decisões comuns da vida real, também recebiam frases motivacionais, porém, enfrentavam dificuldades no decorrer da “caminhada da vida”. Para finalizar o jogo, os envolvidos teriam que responder à três perguntas reflexivas. As repostas se assemelhavam ao desejo de se recuperarem e reconstruírem sua vida. O jogo permitia que os pacientes tivessem uma nova perspectiva de futuro e fazia com que os mesmos se enxergassem reinseridos na sociedade quando tivessem alta. Os participantes mostraram-se bastante envolvidos, cooperativos e compreenderam o objetivo do jogo. CONCLUSÃO: Notou-se que uma estratégia educativa, sob a perspectiva do jogo, mesmo que em um momento breve, pode ser aplicada eficientemente, resultando em inovação, aprendizagem, diversão e reconstrução de conceitos. Assim, o profissional de enfermagem deve buscar tais meios facilitadores objetivando resgatar a saúde mental daqueles que estão aos seus cuidados, além de incentivar os pacientes a lutarem e buscarem a reinserção social.

Palavras-chave: Drogas ilícitas; Educação em Saúde; Usuários de Drogas.

INTRODUÇÃO

O uso de álcool e drogas é uma prática antiga na história da humanidade, que permaneceu presente em distintas sociedades, principalmente associado às tradições socioculturais, rituais místicos e religiosos, e até mesmo como elemento facilitador de interação social (GABATZ *et al.*, 2013). Atualmente, essa prática é considerada um problema, tendo em vista que o consumo pode trazer malefícios à saúde do indivíduo a curto, médio e longo prazo. Além disso, as drogas prejudicam não só a saúde como também, a vida social e pessoal de quem é usuário, trazendo diversos desafios às políticas públicas, ao cotidiano dos serviços e as relações sociais e familiares (PINHO *et al.*, 2012).

O estudo de Raposo *et al* (2017), mostrou que a prevalência no consumo de drogas ilícitas na sua amostra (maconha, cocaína ou inalantes) chega a ser 15,8%, superior à encontrada em outros estudos no Brasil, sendo 2,4% em uma cidade do Sul, 6,9% no Estado de Pernambuco e 7,3% no Brasil (CARVALHO, BARROS, LIMA, SANTOS, MÉLO, 2011; HORTA *et al.*, 2014).

Diante das informações supracitadas, a solução para tais problemáticas tornam-se desafiadoras, principalmente quando se trata da reinserção social desses indivíduos. A reinserção social está relacionada com a possibilidade de reatar vínculos e o convívio do indivíduo com seus familiares e demais membros da sociedade, por meio da circulação e ocupação dos espaços sociais (PASSOS, AIRES, 2013). Nessa perspectiva, os profissionais de saúde mental tem o papel de motivar esses pacientes em sua recuperação e busca pelo seu papel na sociedade, bem como sua autonomia. Para tanto, as estratégias educativas como os instrumentos lúdicos, como por exemplo os jogos, tornam-se aliados dos profissionais para facilitar esse processo, pois o meio lúdico traz consigo uma forma didática do paciente apreender informações.

O profissional de enfermagem, por estar mais próximo ao paciente em todas as etapas da assistência, pode optar pelo uso de estratégias educativas, que promovam e estimulem as pessoas com diversas necessidades decorrentes de alguma impossibilidade, de se perceberem como sujeitos sociais singulares, possibilitando a reflexão sobre uma melhor maneira de viver saudável dentro de seu contexto e escolhas (BEUTER, CORDEIRO, QUINHOES, LIMA, BRONDANI, 2010).

A estratégia educativa contempla os critérios para uma aprendizagem efetiva, no sentido de que desperta a atenção para um

determinado assunto e seu significado pode ser discutido entre todos os participantes. Assim, o conhecimento gerado a partir de uma atividade lúdica pode ser transportado para o campo da realidade, caracterizando a transcendência. Quando visto pela opinião dos participantes, o jogo educativo é considerado divertido, estimulante, esclarecedor de dúvidas, facilitador da aprendizagem, interativo, inovador e ilustrativo (SABÓIA, MONIZ, DAHER, RANGEL, MOURA, *et al.*, 2015).

Por isso, em saúde mental, no que diz respeito a reinserção social dos pacientes, o jogo torna-se uma ferramenta eficaz e facilitadora uma vez que oportuniza a interação entre os envolvidos e permite que o profissional conheça melhor o paciente para traçar as intervenções necessárias. Ademais, o jogo permite que o paciente tenha um momento de diversão em meio a abstinência que está vivendo, bem como estimula os indivíduos a refletirem acerca do assunto tratado, no caso do estudo em questão, o abandono as drogas e a reinserção social. Ressalta-se que, o cuidado da enfermagem deve sempre englobar estratégias substitutivas no cuidado holístico ao paciente.

Portanto, o presente estudo objetivou relatar a aplicação de uma estratégia educativa sobre a reinserção social de pacientes usuários de drogas.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência. O estudo foi realizado no mês de outubro de 2016, em um Centro de Atenção Psicossocial Álcool e Drogas III, localizado no município de Maracanaú, no Ceará. Participaram da atividade pacientes que estavam na estadia do serviço e acadêmicas de enfermagem que atuaram como moderadoras da atividade. Para tal, foi confeccionado e aplicado, pelas acadêmicas de enfermagem, um jogo que tinha como objetivo mostrar uma nova perspectiva de futuro, sem as drogas, para os pacientes, quando os mesmo tivesse alta do tratamento.

O jogo foi construído por acadêmicas de enfermagem, e sua funcionalidade tinha como base os já conhecidos ‘Jogo da Vida’ e ‘Banco Imobiliário’, porém, este foi adaptado à realidade dos pacientes. Buscando facilitar o processo de reinserção social, o jogo foi denominado como ‘Jogo da Nova Vida’, onde os pacientes poderiam vislumbrar um emprego, uma faculdade, esse dedicar mais à família, resgatar ou possuir novos sonhos, a partir do jogo. Para a construção do jogo foram utilizados alguns

materiais, como: cartolina, cola, canetas coloridas, dado e pinos. O jogo consiste em: um tabuleiro, cartas, cédulas, um dado e quatro pinos.

Os critérios de inclusão para participar da atividade foram: ser paciente da unidade de saúde, ter pelo menos 2 e no máximo 4 pessoas para jogar e ter o cognitivo preservado.

Para a obtenção de informações que embasassem a pesquisa, foram utilizadas as bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Medline (Pubmed) através das seguintes palavras-chave: Drogas ilícitas; Educação em Saúde; Usuários de drogas. A pesquisa respeitou os aspectos éticos e legais conforme as exigências da Resolução 466/12 do CNE (Conselho Nacional de Pesquisa), mantendo o anonimato dos participantes envolvidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, as acadêmicas se apresentaram aos pacientes e explicaram as regras do jogo, bem como o funcionamento do mesmo, vale ressaltar que uma das acadêmicas participou como bancária, pois como o jogo envolve dinheiro, era importante que houvesse alguém para administrar as cédulas no decorrer da atividade. A outra acadêmica atuou como moderadora do jogo e administrava as cartas-surpresa. O jogo consistia em um tabuleiro com várias casas representando a construção de uma nova vida, com novas escolhas. Cada um dos participantes deveria escolher a cor do seu pino e em seguida colocá-los na primeira casa do tabuleiro, onde tinha o nome 'início'. Antes de jogar o dado e iniciar o jogo, as acadêmicas explicaram que o jogo começava com a alta dos pacientes, ou seja, o 'início' do tabuleiro significava a saída do Caps.

Tendo esclarecido isso, o primeiro participante jogava o dado e avançava as casas do tabuleiro conforme o número que havia retirado. As primeiras quatro casas do tabuleiro continham frases motivacionais, como 'Parabéns! Você teve alta', 'Uma nova vida espera por você!', 'Você está indo muito bem', 'Novas escolhas são importantes', nessa última frase que corresponde a quarta casa, o participante deveria parar e decidir que caminho iria seguir, pois nas duas casas seguintes, eles poderiam escolher entre ingressar em uma faculdade ou começar a trabalhar. Se eles optassem por fazer uma faculdade, poderiam escolher a profissão que queriam seguir: médico, artista, professor, advogado ou outra profissão de interesse deles; independente da profissão escolhida, o banco dava ao

participante um salário simbólico de R\$ 16.000. Já os participantes que optassem pelo caminho dos negócios, tornavam-se assistentes administrativos e o salário era de R\$ 12.000. Nesse momento, os participantes se animaram com a possibilidade de ter uma profissão, alguns relataram a vontade de estudar e fazer um curso de graduação.

Ao longo do jogo, os participantes jogavam o dado e de acordo com o número que tiravam, paravam na casa correspondente, em algumas casas a parada era obrigatória e isso era indicado pela figura de uma estrela, mas em todas, os participantes viviam alguma circunstância apresentada pela moderadora do jogo, que puxava uma carta-surpresa e lia as situações para os participantes. Essas cartas, apresentavam diversas situações que os participantes teriam que passar durante o jogo, como: a conquista da casa própria, casamento, problemas com o carro, contas para pagar, a promoção no emprego, o aumento no salário, etc. A cada carta-surpresa os participantes tinham várias reações, algumas muito boas e outras ruins, dependendo da situação apresentada.

A penúltima casa do tabuleiro era uma parada obrigatória, pois nesse momento acontecia a 'Hora da reflexão', onde os participantes tinham que responder três perguntas para finalizar o jogo; as perguntas eram:

- 1.O que você está achando da sua nova vida?
- 2.Você acha que pode tornar real o que você viveu no jogo?
- 3.O que você espera do seu futuro e quais os seus planos daqui pra frente?

As respostas dos três participantes foram bastante semelhantes, pois todos tinham o mesmo desejo de se recuperar e construir uma nova vida.

Na primeira pergunta, os participantes referiram estar gostando muito da vida que haviam construído dentro do jogo, principalmente por causa da família e do emprego. Na segunda pergunta, relataram a vontade de ingressar de verdade na faculdade e dois participantes expressaram a vontade de cursar Engenharia Civil. Na terceira pergunta, puderam expressar com mais abrangência seus sonhos e planos. Um dos participantes, relatou que queria passar mais tempo com a filha e que desejava proporcionar passeios e presentes a ela com o dinheiro que ganhava, ao invés de gastar com drogas. O segundo participante disse ter o mesmo desejo, dar bom exemplo aos seus filhos e a sua família, além de conseguir um emprego. O terceiro participante não se expressou tanto, mas referiu a vontade de 'se libertar' das drogas para tranquilizar a mãe e as irmãs.

Todos os participantes, ao longo do jogo, foram exteriorizando sentimentos, desejos e contando um pouco da sua história em meio ao mundo

das drogas, muitos, relataram ter iniciado o uso de álcool ainda na infância e drogas ilícitas no período da adolescência. Estudos mostram que, de fato, o início do uso de drogas ilícitas geralmente ocorre na adolescência intermediária (13 a 15 anos), enquanto o início do consumo de álcool ocorre na fase inicial (de 10 a 12 anos) (MALBERGIER, CARDOSO, AMARAL, 2012; VIEIRA *et al.*, 2008).

Logo após o momento de reflexão, os pacientes avançaram para a última casa do jogo onde havia a frase ‘A vida continua’, nesse momento as acadêmicas motivaram os pacientes a construir uma vida nova, buscando todos os sonhos que eles tinham, e que isso era possível sem a necessidade de usar drogas. Enfatizou-se que, assim como no jogo, a vida tem altos e baixos, percalços, dificuldades, conquistas e alegrias, mas que, independente da situação o objetivo é sempre seguir em frente e recomeçar se necessário.

É possível perceber diante dos relatos dos pacientes, que a família e o emprego causam grande impacto no emocional dos mesmos. No tocante à família, os pacientes demonstraram interesse em se recuperar para que os parentes não sofressem, pois é sabido que, quando um indivíduo está vivenciando um problema e sendo afetado por ele, todo o entorno é afetado também, sendo necessário o suporte adequado a todos que impactados nesse processo. Portanto, toda a esfera familiar precisa ser envolvida no tratamento do paciente, pois o apoio dos parentes atua como fator motivacional ao dependente químico (FERNANDES, JÚNIOR, 2016).

No que diz respeito ao emprego, todos os participantes relataram o desejo de voltar a trabalhar e até estudar, porém, ressaltaram a dificuldade de voltar aos estudos e de se manterem empregados frente às suas recaídas no tratamento. Além disso, o convívio com o doente das drogas envolve o preconceito, medo, vergonha e dentre outros, por parte dos amigos e da própria família (FERNANDES, JÚNIOR, 2016). Sendo assim, a necessidade do suporte dos profissionais é essencial para que esse paciente não se sinta abandonado.

A atuação do próprio Centro de Apoio Psicossocial Álcool e outras Drogas (CAPS-AD) também é de suma importância pois é aonde o paciente encontra apoio social, além de ser um ambiente seguro, acolhedor, onde os profissionais em conjunto trabalham para promover a reabilitação de cada indivíduo de acordo com sua necessidade (GRANDI, WAIDMAN, 2011; AZEVEDO, MIRANDA, 2010). Por isso é essencial que nesse ambiente, os profissionais desenvolvam atividades lúdicas, educativas voltadas para o tratamento de

cada cliente, visando sempre sua recuperação e autonomia dentro da sociedade.

Por fim, a atividade foi finalizada com sucesso, pois foi perceptível o envolvimento e participação dos pacientes, através do relato positivo dos mesmos em relação ao jogo e como se sentiam a partir daquele momento, pois estavam motivados a contribuir e buscar sua recuperação diariamente.

CONCLUSÃO

Notou-se que uma intervenção breve em saúde mental sob a perspectiva lúdica pode ser aplicada de forma eficaz, resultando em inovação, aprendizagem, diversão e reconstrução de conceitos. Com uma abordagem simples e dinamizada, é possível conhecer os pensamentos e sonhos futuros após a alta de pacientes usuários de drogas e enfatizar o potencial e capacidade que cada um deles possui para superar seus medos e anseios e, assim, viverem livres da dependência química. O profissional de enfermagem deve buscar tais meios facilitadores objetivando o incentivo à cura, bem como a luta e a busca pela reinserção social, a valorização do paciente como protagonista de sua própria história, sendo este um ser humano singular e único com habilidades e competências, capaz de conviver pacificamente no meio social e familiar.

A enfermagem deve aliar o cuidado clínico às estratégias educativas, visando sempre o aprendizado da clientela, direcionando a informação para motivar a autonomia no cuidado a saúde, atuando na prevenção de danos.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, D.M.; MIRANDA, F.A.N. Práticas Profissionais e Tratamento Ofertado nos CAPSad do Município de Natal-RN: com a palavra a família. **Escola Anna Nery Rev Enfermagem**. 2010; 14(1):56-63.

BEUTER, M.; CORDEIRO, F.R.; QUINHONES, S.M.W.; LIMA, M.G.R.; BRONDANI, C.M. O Teatro Como Estratégia Lúdica No Cuidado ao Doente Hospitalizado. **Revista de Enfermagem UFPE**. 2010;4(1):401-4.

CARVALHO, P.D.; BARROS, M.V.G.; LIMA, R.A.; SANTOS, C.M.; MÉLO, E.N. Condutas de risco à saúde e indicadores de estresse psicossocial em adolescentes estudantes do ensino médio. **Cad Saude Publica**. 2011;27(11):2095–2105. [https://doi-org.ez11.periodicos.capes.gov.br/10.1590/S0102-311X2011001100003](https://doi.org.ez11.periodicos.capes.gov.br/10.1590/S0102-311X2011001100003). [PubMed]

COSCRATO, G.; PINA, J.C.; MELLO, D.F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta Paul. Enferm.**, v.23, n.2, jun, 2010.

FERNANDES, L.S.; JUNIOR, G.A. DROGAS E A FAMÍLIA, UMA DISCUSSÃO DA LITERATURA. **Psicologia e Saúde em debate**, [S.l.], v. 2, n. Ed. Esp. 1, p. 73-85, out. 2016. ISSN 2446-922X. Disponível em: <<http://psicodebate.dpgsifpm.com.br/index.php/periodico/article/view/47>>. Acesso em: 14 set. 2017. doi: <https://doi.org/10.22289/2446-922X.V2EEA6>.

GABATZ, R.I.B.; JOHANN, M.; TERRA, M.G.; PADOIN, S.M.M.; SILVA, A.A.; BRUM, J.L. Percepção do usuário sobre a droga em sua vida. **Esc Anna Nery**. 2013 Jul-Set; 17(3):520-5.

GRANDI, A.L.; WAIDMAN, M.A.P. Convivência e Rotina da Família Atendida em CAPS. **Ciencia Cuidado Saúde**. 2011; 10(4):763-772.

HORTA, R.L.; HORTA, B.L.; COSTA, A.W.N.; PRADO, R.R.; OLIVEIRA-CAMPOS, M, et al. Lifetime use of illicit drugs and associated factors among Brazilian schoolchildren, National Adolescent School-based Health Survey (PeNSE 2012) **Rev Bras Epidemiol**. 2014;17(Supl 1):31–45. <https://doi-org.ez11.periodicos.capes.gov.br/10.1590/1809-4503201400050004>. [PubMed]

MALBERGIER, A.; CARDOSO, L.R.D.; AMARAL, R.A. Uso de substâncias na adolescência e problemas familiares. **Cad Saude Publica**. 2012;28(4):678–688. <https://doi-org.ez11.periodicos.capes.gov.br/10.1590/S0102-311X2012000400007>.

PASSOS, F.P.; AIRES, S. Reinserção social de portadores de sofrimento psíquico: o olhar de usuários de um Centro de Atenção Psicossocial. **Physis**. 2013; 23(1):13-31.

PINHO, L.B.; OLIVEIRA, I.R.; GONZALES, R.I.C.; HARTE J. Consumo de crack: repercusiones en la estructura y en la dinámica de las relaciones familiares. **Enferm Glob**. 2012 Ene; (25):139-49.

RAPOSO, J.C.S.; COSTA, A.C.; VALENÇA, P.; COLARES, V.; FRANCA, C. Consumo de álcool em binge e uso de drogas ilícitas entre adolescentes escolares. **Rev. Aten. Saúde**, São Caetano do Sul, v. 14, n. 48, p. 27-31,abr./jun., 2016.

SABÓIA, V.M.; MONIZ, M.A.; DAHER, D.V.; RANGEL, E.T.; MOURA, J.M.B.; SÁ, F.C. Dinâmica comunicativa: avaliação da tecnologia educacional sobre drogas com estudantes universitários de enfermagem. **Rev enferm UERJ**, Rio de Janeiro, 2016; 24(1):e7849.

VIEIRA, P.C.; AERTS, D.R.G.C.; FREDDO, S.L.; BITTENCOURT, A.; MONTEIRO, L.
Uso de álcool, tabaco, e outras drogas por adolescentes escolares em município do Sul do
Brasil. **Cad Saude Publica.** 2008;24(11):2487–2498.[https://doi-
org.ez11.periodicos.capes.gov.br/10.1590/S0102-311X2008001100004](https://doi-org.ez11.periodicos.capes.gov.br/10.1590/S0102-311X2008001100004).

