

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE – UFF
INSTITUTO DO NOROESTE FLUMINENSE DE EDUCAÇÃO SUPERIOR – INFES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO – PPGEn
MESTRADO EM ENSINO

CAMILA DIAS LEÃO

**O JOGO *TABULEIRO* COMO FERRAMENTA EDUCATIVA:
UMA FORMA ALTERNATIVA INTERDISCIPLINAR NA ABORDAGEM
DO TEMA DROGAS NA ESCOLA**

Santo Antônio de Pádua

2017

CAMILA DIAS LEÃO

**O JOGO *TABULEIRO* COMO FERRAMENTA EDUCATIVA:
UMA FORMA ALTERNATIVA INTERDISCIPLINAR NA ABORDAGEM
DO TEMA DROGAS NA ESCOLA**

Dissertação elaborada por Camila Dias Leão, aluna do Programa de Pós-graduação em Ensino (PPGen) do Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior (INFES), da Universidade Federal Fluminense (UFF), sob a orientação do Prof. Dr. Adílio Jorge Marques, a ser apresentada como exigência para obtenção de título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Adílio Jorge Marques

Santo Antônio de Pádua

2017

L437 Leão, Camila Dias.

O jogo tabuleiro como ferramenta educativa: uma forma alternativa interdisciplinar na abordagem do tema drogas na escola / Camila Dias Leão. - Santo Antônio de Pádua, 2017.
101 f.: il.

Dissertação (Mestrado em Ensino). - Universidade Federal Fluminense, Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior, 2017.
Bibliografia: f. 74-79.
Orientador Adílio Jorge Marques.

1. Drogas. 2. Escola. 3. Jogo educativo. 4. Ferramentas educativas. 5. Jogo educativo. I. Marques, Adílio Jorge. II. Título.

CDD 371.337

CAMILA DIAS LEÃO

**O JOGO *TABULEIRO* COMO FERRAMENTA EDUCATIVA:
UMA FORMA ALTERNATIVA INTERDISCIPLINAR NA ABORDAGEM
DO TEMA DROGAS NA ESCOLA**

Dissertação elaborada por Camila Dias Leão, aluna do Programa de Pós-graduação em Ensino (PPGen) do Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior (INFES), da Universidade Federal Fluminense (UFF), sob a orientação do Prof. Dr. Adílio Jorge Marques, a ser apresentada como exigência para obtenção de título de Mestre.

Aprovada em 18 de abril de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adílio Jorge Marques
INFES/UFF

Prof. Dr. Jean Carlos Miranda
INFES/UFF

Prof. Dr. André Vinícius Dias Senra
IFRJ

Santo Antônio de Pádua

2017

Dedico este trabalho à Áurea Antônia Pimenta, mãe com açúcar, que foi assumir seu lugar junto de Deus deixando imensas e eternas saudades.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à motivação maior recebida do Pai para não desanimar em meio a tantos obstáculos da escrita deste trabalho. Em um segundo momento, agradeço aos meus pais, Joana e Edson, por não medirem esforços para que eu seguisse o caminho da dedicação aos estudos, mesmo quando tudo ficava tão difícil. Agradeço aos amigos presentes em minha trajetória no INFES/UFF, aos funcionários queridos que se tornaram amigos/as pessoais, pessoas com histórias de vida lindas e lutadoras. Agradeço ao professor mestre Román Goldenzweig pelo imenso carinho que destina à minha pesquisa até hoje, após o terminar de minha graduação, além de toda sua amizade. Agradeço também aos demais professores que passaram por toda minha trajetória como estudante, sem os quais nada seria possível. Gratidão.

O mar escuro trará o medo lado a lado com os corais mais coloridos.

O Rappa

RESUMO

Abordar a temática das drogas (lícitas e ilícitas) em meio à complexidade da sociedade atual é um desafio. O ato de (re)pensar a abordagem do tema tem sido muito discutido ao redor do mundo, após mudanças sobre as leis de consumo, compra e venda em diversos países. Ainda é notável a forma atribulada em que o tom da conversa está em nosso país, já que nossa sociedade ainda é muito influenciada por julgamentos de valor quando se trata deste assunto que vem sendo palco de alguns avanços lentos, como a discussão e a votação sobre a descriminalização do porte de drogas em nosso país no Supremo Tribunal Federal que, a exemplo disso, foi adiada em setembro de 2015. O intuito deste trabalho é trazer à cena formas não-repressivas de abordagens sobre o tema das drogas nas escolas, através da aplicação de um jogo elaborado durante minha graduação. A escola, por ser considerada uma segunda casa durante a vida dos alunos, exerce um papel social legitimador de peso para a formação de criticidade diante de “situações-dilema”. Sendo assim, deveria ser a principal instituição a se preocupar primeiramente em praticar um discurso não-repressivo e acolhedor. O foco principal da pesquisa está intimamente relacionado com a necessidade de um rompimento com a forma marginalizada com que a sociedade brasileira enxerga o usuário de drogas ilícitas, assim como banaliza as demais discussões acerca dos direitos destes, além de conturbar suas relações sociais com outras pessoas. A inserção de uma outra forma educativa para contemplar estas demandas no universo escolar tem pressa, tendo em vista os diversos casos de violência resultantes da guerra às drogas em escolas de comunidades.

Palavras-chave: Drogas. Escola. Jogo educativo. Ferramentas educativas.

ABSTRACT

Approaching the issue of drugs (licit and illicit) amid the complexity of the current society is a challenge. The act of rethinking an approach to the subject has been much discussed by the world, after changes in laws of consumption, purchase and selling in several countries. It is still remarkable how troubled the tone of the conversation is in our country, since our society is still heavily influenced by judgments of value when it comes to this subject that has been the scene of some slow progress, such as the discussion and voting on decriminalization of the possession of drugs in our country in the Federal Supreme Court, which, for example, was postponed in September 2015. The purpose of this dissertation is to spot non-repressive forms of approaches on the subject of drugs in schools, through the application of a game developed during my graduation. As the school is considered a second home to students, it plays a significant legitimizing social role for the formation of criticality in the face of dilemma situations. Therefore, the school should be the main institution to focus first on practicing a non-repressive and welcoming speech. The emphasis of the research is closely related to the need for a break with the marginalized way in which Brazilian society sees the user of illicit drugs, as well as it trivializes other discussions about their rights, and disrupts their social relations with other people. The insertion of another educational form to contemplate these demands in the school universe must be in a hurry, considering the various cases of violence resulting from the drug war in schools inside communities, also known as shanty towns.

Keywords: Drugs. School. Educational game. Educational tools.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tabuleiro do jogo	35
Figura 2 – Exemplo de uma carta de música	37
Figura 3 – Exemplo de uma carta de mídia	38
Figura 4 – Exemplo de uma carta de curiosidades	39
Figura 5 – Exemplo de uma carta de perguntas	39
Gráfico 1 – Total de participantes da pesquisa	50
Gráfico 2 - Amostragem de perguntas de 1 a 4 do questionário de sondagem de conhecimento	52
Gráfico 3 - Amostragem de perguntas de 5 a 8 do questionário de sondagem de conhecimento	56
Gráfico 4 - Amostragem de perguntas de 9 a 12 do questionário de sondagem de conhecimento	58
Gráfico 5 - Amostragem de perguntas de 13 a 16 do questionário de sondagem de conhecimento	59
Gráfico 6 - Questionário avaliativo de sugestões dos alunos	63
Tabela 1 - Amostragem dos resultados dos questionários dos professores	65

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	METODOLOGIA E REFERENCIAL TEÓRICO	15
3	O QUE SÃO JOGOS EDUCATIVOS?	23
4	CONHECENDO O JOGO <i>TABULEIRO</i>	34
5	PESQUISA DE CAMPO: OBSERVAÇÕES E ANÁLISES PESSOAIS	44
6	RESULTADOS E DISCUSSÃO	50
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
	APÊNDICE A - QUESTIONÁRIOS	80
	APÊNDICE B - PLANO DE AULA – AULA EXPOSITIVA SOBRE DROGAS (PRÉ-JOGO)	85
	APÊNDICE C - MANUAL CONCEITUAL E PRÁTICO DO JOGO <i>Tabuleiro</i> PARA MEDIADORES E PARTICIPANTES	86
	APÊNDICE D - MANUAL DAS PERGUNTAS – JOGO <i>Tabuleiro</i>	91
	APÊNDICE E - SELEÇÃO DE MÚSICAS UTILIZADAS NAS CARTAS DE MÚSICA DO JOGO <i>Tabuleiro</i>	99
	APÊNDICE F – TERMOS DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	100

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Coggiola (1996), o mercado da droga (tráfico) atualmente movimenta mais dinheiro do que o comércio internacional de petróleo e só perde em termos lucrativos para o comércio de armas que está relacionado diretamente com o narcotráfico. Sendo assim, inicialmente tento situar a importância deste tema para o âmbito educacional, e como as políticas proibicionistas¹ influenciam diretamente a forma que o tema drogas é tratado na escola. Em vista da discussão que ora fazemos, todas as vezes em que a palavra drogas surgir nessa pesquisa, estará se referindo ao que é considerado pela lei vigente brasileira como drogas lícitas e ilícitas. Salvo nos casos nos quais especificarei o tipo de drogas que está sendo abordada.

A grande questão para nortear a escrita deste trabalho será o interesse em saber o que pensam os adolescentes sobre as drogas e suas dúvidas, como também experiências resultantes dos que já tiveram contato com drogas e as consequências desta experiência no convívio social escolar, tentando criar um espaço de escuta destas vivências e curiosidades, sem que a voz dos jovens seja negada ou reprimida através de discursos autoritários e moralistas.

O uso criminalizado, negada a sua possibilidade ainda que de forma controlada; ao mesmo tempo, lhe são atribuídos estranhos poderes. O discurso da experiência é excluído, embora a história da humanidade confirme sua materialidade. A experiência de uso ilícito é identificada à dependência, e a dependência só é investida de poder quando controlada pela escuta do especialista. (ACSELRAD, 2013, p.2)

Nas escolas em que tive acesso para aplicar minhas pesquisas sobre o tema (tanto na graduação quanto no mestrado) não se encontra espaços para se falar abertamente sobre drogas fora do discurso proibicionista, mesmo que o assunto pareça amplamente discutido e corriqueiro. Por isso, penso que seja um desafio buscar espaços para discursos fora da abordagem antidrogas, que se intensifica quando apontamos a questão no interior de espaços institucionalizados e formais, como a escola. A escola, portanto, carece de formas diferentes de discursos e principalmente ferramentas

¹ Segundo Araújo (2014), políticas públicas sobre drogas que se apoiam no proibicionismo consistem em um sistema econômico e de relações de força, onde o Estado opta pela proibição de certas substâncias, como drogas de diferentes matérias-primas, assim como sua comercialização, importação ou exportação. Mais especificamente, neste trabalho, esta palavra estará ligada ao conjunto de discursos e leis antidrogas que ganhou força a partir de 1971 com a difusão da Guerra às drogas pelo governo dos EUA, que se espalhou e acabou se implementando a nível mundial.

educativas, métodos para abordar essa temática de forma menos conflituosa e pesada como na maioria das vezes é discutida.

Existem programas de prevenção às drogas como o PROERD² e campanhas contra o uso de drogas, como a campanha “Drogas, nem morto”³, tanto na mídia quanto na escola, porém tudo isso é em vão e se dissipa se não for trabalhado em conjunto com educadores e alunos. Não há como fazer um parêntese e determinar que “agora é a hora de se falar sobre drogas”, pois, mesmo que assim se faça, esse assunto transborda a previsibilidade, não é eventual. Nesse sentido, trago minhas sugestões e inquietações para que esse trabalho possa contribuir para uma forma alternativa de se trabalhar o tema “drogas na escola” com base em um jogo educativo. A utilização de um jogo como “recurso pedagógico”, como assim denomina Lima (2008), é o foco de intenção dessa ferramenta criada durante a minha graduação no curso de Pedagogia e explicitada em meu trabalho de conclusão de curso⁴, assim como na disciplina optativa “Drogas, cultura e escola: abordagens e perspectivas”, da qual fui monitora voluntária e enriqueci meus conhecimentos sobre essa temática que tanto me interessa. O jogo chama-se *Tabuleiro* e já em seu nome eu quis fazer um pequeno trocadilho com a palavra “tabu” e seu formato em um jogo de tabuleiro, algo simples. O jogo é formado por casas que relacionam o tema drogas com diversos conteúdos de disciplinas escolares, sem identificá-las separadamente pelo conteúdo de cada disciplina, na tentativa de não reforçar ainda mais a fragmentação do conhecimento. Logo, as duas primeiras partes do trabalho se encarregam de explicitar o que são os jogos educativos e a tentativa deste trabalho de construir, explicitar e analisar a implementação de um jogo educativo com o viés voltado para a temática das drogas no nível interdisciplinar. Fisicamente, o jogo se estrutura em um tabuleiro: as casas são percorridas durante o uso, as cartas correspondem a essas casas e lhes atribuem sentido, algumas mídias (como um pen-drive com músicas, propagandas e vídeos) requerem um aparelho de som, televisão ou computador para operacionalizar e sistematizar a aplicabilidade do jogo. As casas estão

² PROERD - Programa de Educação e Resistência às Drogas que atuam a partir de uma parceria entre escolas públicas (tanto municipais como estaduais) com policiais militares. Disponível em: <<http://www.proerdbrasil.com.br/oproerd/oprograma.htm>>. Acesso em 10 dez 2016.

³ Campanha de prevenção às drogas dos anos 90 que ficou conhecida no Brasil por seus comerciais polêmicos exibidos na tv aberta.

⁴ Trabalho apresentado em junho/2014 como pré-requisito para conclusão de graduação no curso de Pedagogia (INFES-UFF) – intitulado “Os tabus do discurso: o desafio da abordagem do tema drogas nas escolas sob uma perspectiva de redução de danos”.

diversificadas entre casas de música, curiosidades, mídias e perguntas que possuem intencionalidades distintas como: relacionar estrofes de músicas sobre o tema drogas com a interpretação daquele aluno sobre a mesma, apresentar curiosidades de informações sobre o tema, propor que o aluno sugira formas diferentes de apresentar conteúdos fora da forma proibicionista de alguns comerciais e vídeos. Para utilizar o jogo, a turma deve se dividir em grupos, pois o mesmo tem maior funcionalidade com grupos grandes.

Em suma, explano mais questões relacionadas à organização e sistematização do jogo na segunda e na terceira parte deste trabalho, onde me ocupo em detalhar e explicar como funciona. Na quarta parte, analiso os resultados da implementação do jogo e as experiências de contribuições e desafios resultantes do mesmo. A pesquisa tem como objetivo usar esses reflexos de análise para nortear sugestões e possibilidades como uma opção à forma de se trabalhar com o tema drogas fora da lógica de guerra às drogas, trazendo, assim, a redução de danos⁵ para o espaço escolar, a fim de encorajar educadores para abordar o tema a partir dessa lógica e construir mais formas de incentivar alunos e professores a abordá-lo sem tanto receio. Empoderar, neste contexto, atribui sentido para a importância e a autoridade docente que não deve, tampouco precisa, ser substituída por outra de um especialista externo quando é preciso tratar sobre o tema drogas na escola. Sendo assim, considero o meu trabalho como uma forma de empoderamento⁶, como incentivo, tanto aos alunos quanto aos professores, pois nele se sugere e se pretende reforçar o papel legitimador da escola na busca de informações, assim como atribuir aos professores/as o protagonismo de atuação de responsabilidade na instituição escolar, quando o assunto em questão é a orientação de seus alunos e a formação de cidadãos reflexivos, autônomos e críticos para a vida e a sociedade em que estamos inseridos, características estas que serão refletidas em suas escolhas e formas de lidar com o próximo.

⁵ Segundo ACSELRAD (2013), a redução de danos é uma estratégia considerada de saúde pública que tem como objetivo minimizar os riscos obtidos com uso de drogas lícitas ou ilícitas com medidas de prevenção, tratamento e controle, podendo o usuário optar por cessar o consumo de drogas ou não.

⁶ Empoderamento (significado): ação social coletiva de participar de debates que visam potencializar a conscientização civil sobre os direitos sociais e civis. Disponível em: <https://www.significados.com.br/empoderamento/>. Acesso em 16 dez 2016.

2. METODOLOGIA E REFERENCIAL TEÓRICO

Para fundamentar a investigação deste trabalho, trago contribuições de autores como Kishimoto (1996; 2009; 2011) e Brougère (1998; 2002; 2008) que muito enriquecem o meu olhar sobre o jogo como um conceito complexo para definição, além de abranger diversas significações de acordo com cada cultura, tempo e espaço em que esteja inserido. Outro incentivo que me levou a trabalhar com esses autores é a forma como suas escritas se revelam cuidadosas com a forma de compreender e analisar o jogo em diversos aspectos, inclusive o educativo, ajudando para que minha concepção sobre diferentes ideias ligadas ao jogo e seu espaço na educação se ampliasse, entendendo, assim, que seu lugar ao ser educativo ultrapassa e vai além dos limites da escola, trazendo a noção de que o jogo ao educar está fortemente inserido em uma íntima relação entre o jogo e aquele que joga. Nesse sentido, acredito que Kishimoto e Brougère têm muito em comum quando explicitam a correlação de alteridade entre o jogo e o jogador ao delimitar que aquele que joga pode atribuir também um significado completamente novo que o explícito à sua original função, redescobrando seus limites, ampliando suas paredes e linhas de sentido, ou até mesmo trazendo novas ideias, aprimorando e enriquecendo alternativas ao que foi primeiramente pensado para um jogo que já está “pronto” e posto para uso.

Nesta perspectiva, outro teórico que se aproxima desta mesma linha é Vygotsky (2002), que, ao escrever sua obra sobre o pensamento e a linguagem, aponta que essas habilidades cognitivas humanas não podem ser consideradas habilidades congênitas, mas sim fruto da inserção e de atividades de hábitos sociais que também se correlacionam à cultura, sendo esses fatores parte importante do processo de construção do pensamento, oriundos de um conjunto de fatores sociais, históricos e culturais em sua estrutura. O desenvolvimento intelectual, para Vygotsky, também se inscreve no âmbito do que ele define como “zona de desenvolvimento próximo” e se orienta na possibilidade da criança em resolver problemas com a ajuda de uma mediação, ou seja, ajuda de outro alguém. Nesse sentido, posso dizer que Vygostky se aproxima na minha temática na medida em que trago como alternativa um jogo que precisa inicialmente de ser mediado para que aconteçam as discussões direcionadas ao tema drogas, porém, a medida que em primeira vez é apresentado, pode já não precisar dessa mediação, dependendo do tipo de relação em que o jogador estabelece com o jogo, na medida em

que ele vai se apropriando dele e de seus códigos de linguagem e pensamento. Acredito que posso delimitar como maior aproximação da obra de Vygostky a esse trabalho a sua constatação de que o aprendizado humano tem por sua base a natureza social e com o meio e que, ao trabalharmos com o tema drogas, as concepções e preconceitos formados sobre o assunto também derivam de uma natureza social, cultural e histórica, além de uma representação social de tabus que emerge do senso comum.

Quanto ao jogo como recurso pedagógico e educativo, minha opção em utilizar as contribuições de Lima (2008) neste trabalho se deve ao caráter altamente crítico e embasado em fazer uma minuciosa conceituação do jogo no âmbito educacional, assim como um preciso histórico do jogo como recurso pedagógico, tornando-se, assim, uma indispensável ferramenta para que eu pudesse construir minhas reflexões e ideias para a formação da minha escrita. Ainda imprescindível para as formulações de questões presentes no *Tabuleiro* em si, destaco a importância da obra de Acsehrad (2003; 2013; 2015) para meu estudo, que promove uma importantíssima oportunidade de escuta e disponibilidade para se pensar uma maneira de abordagem significativa aos jovens quando se trata do assunto drogas nas escolas, apontando e criando uma alternativa de um espaço para se ouvir e conversar sobre experiências e dúvidas, assim como busco em meu trabalho.

Enfim, justifico a minha opção em utilizar mais de dois referenciais e, além disso, referências de naturezas distintas e demasiadamente destoantes em seus períodos de escrita, por vários motivos: o primeiro, e mais óbvio e claro de todos, é o fato de as drogas não ser um dos temas mais fáceis e menos polêmicos de se tratar, sendo um desafio espinhoso tratá-lo com traços que fogem da ótica legislativa vigente no país (leis antidrogas/ proibicionismo) que consiste em insistir que a política da repressão é o melhor caminho. Sendo assim, tratar de um tema que por si só já se apresenta desafiante, fica ainda mais difícil quando escolho abordá-lo pelo lado estigmatizado⁷ (que não se restringe apenas a tratar do que se possui dentro da lei), e ficaria ainda mais inviável se assim o fizesse com referenciais homogêneos, que não apresentassem contraste entre seus autores e suas épocas de publicação, conceitos, entre outras diferenças. Inclusive, penso que seria até mesmo uma contradição com a

⁷ Segundo Goffman (1963) o sujeito estigmatizado representa uma ameaça em potencial para a sociedade, algo que deve ser evitado para a permanência da harmonia do bem social comum, já que seria a tradução de uma identidade deteriorada pela ação social. Seria uma espécie de derivação das relações sobre a construção social sobre os estereótipos e atributos morais que demarcam o aceitável e o inaceitável.

intencionalidade deste trabalho, se assim não o fizesse. Como segundo motivo, classifico a importância de trabalhar com mais de dois referenciais como elementar no que diz respeito à ampliação de meu entendimento sobre visões antagônicas e simpatizantes com as minhas, mesmo entre a mesma linha de pensamento em articular o jogo com o tema drogas na tentativa de juntar uma forma de trabalho que também possui o seu tabu, que é a utilização do jogo em sala de aula para a aprendizagem e a discussão do tema drogas nas escolas de forma não-repressiva⁸, o que se revela uma tentativa de coletivizar duas lutas ainda bastante latentes em necessidade de debate e reflexão no campo educacional. Como terceiro motivo, também classificaria a existência dessa importante heterogeneidade de referenciais em maior quantidade, a necessidade que tive em elencar autores que falam dos temas drogas e jogos em praticamente separado, pois, mesmo não sendo escassa a produção de leituras científicas que falem sobre os temas de modo específico, é ainda escasso o referencial que trata do tema de uma forma que não se limita apenas ao paradigma proibicionista em sua abordagem.

Acredito, portanto, que, por se tratar de autores e leituras bastante diferentes, não posso classificar tais leituras como menos ou mais importantes, porém pretendo situar como organizo suas diferentes medidas para os meus escritos: as contribuições de Kishimoto (1996; 2009; 2011), por exemplo, estariam completamente relacionadas com a sensação magnífica que eu tive em poder conhecer e aprofundar um pouco mais sobre o tema jogos na educação, que Lima (2008) também me proporcionou. A minha ideia inicial de fazer um jogo com o modo “aprender fazendo”, que foi como inicialmente fiz o jogo da minha pesquisa, desmistificou o meu entendimento sobre jogos e ajudou a demarcar o sentido do jogo que construí, o objetivo com que eu pretendo utilizá-lo e as diversas atribuições que o mesmo pode tomar, atribuições essas que podem fugir da minha vontade e dos meus objetivos, do meu intuito para com o jogo *Tabuleiro*. Algo que, primeiramente, confesso, me assustou e inquietou de certa forma, pois estava frente à responsabilidade de criar algo que podia assumir uma missão que eu não tinha planejado ou que fosse inicialmente diferente do que queria, algo que escapa todo e qualquer tipo de previsibilidade, o que não depende só de mim e minha mediação em sua utilização, mas depende das várias formas de interpretação do outro, que, por sua vez, é fruto de uma trajetória de experiências, que são complexas por natureza. Nesse

⁸ Nos casos específicos das escolas em que visitei.

aspecto, acredito que esses dois últimos autores citados anteriormente se entrelaçam nessa descoberta do jogo como algo que nem sempre é mútuo, controlável e passível de previsão, algo que, ao mesmo de tempo, ora depende de mim e ora de muitos outros fatores que provêm do tempo, do outro como ser imprevisível, fatores múltiplos e de amplas origens e verdades, convertendo na minha escrita o peso maior da minha descoberta e abertura para o novo frente ao sentido e ao que se devem os jogos educativos.

Já Brougère (1998; 2002; 2008) e Vygotsky (2002) atribuem ao meu trabalho um peso diferenciado e muito importante para o embasamento histórico sobre a cognição e a aprendizagem da criança, no caso do meu trabalho, estendido e adaptado aos jovens alunos, através da linguagem diversificada do jogo. Vygotsky (2002) acrescenta ao meu texto e ajuda na minha escrita de um modo mais contextualizado sobre a resolução de problemas e aprendizagem através da mediação e da influência do contexto e da interação social na capacidade cognitiva, e de aprendizagem do indivíduo, da necessidade pulsante dessa interação no começo da vida dos sujeitos para um desenvolvimento rico de suas potencialidades.

Brougère (1998; 2002; 2008), por sua vez, traz como contribuição à minha pesquisa o peso de uma referência que casa perfeitamente à maneira problematizada como se pretende enxergar o tema drogas e o jogo no decorrer destas linhas: de forma contextualizada aos fatores culturais, históricos e sociais que atribuem sentido aos fenômenos das drogas e evoluções dos jogos. Sendo assim, Brougère (1998; 2002; 2008) e Vygotsky (2002) são os teóricos em que busquei maior embasamento crítico para apoiar a minha justificativa e opção em trabalhar o tema dentro da vertente do jogo, já que, nos períodos de suas pesquisas, os mesmos também encontraram resistência do mundo científico para considerar o poder da influência da interação social histórica e cultural na aprendizagem e nas relações humanas.

Acselrad (2003; 2013; 2015) completa a minha investigação teórica atribuindo, em minhas escritas, valor incomparável de liberdade e dedicação no tratar do tema drogas com jovens, além de sua persistência inspiradora de trazer até aos mesmos a possibilidade de esclarecer dúvidas abafadas e oprimidas de sua experiência e suposições com autonomia. A contribuição da obra de Acselrad ao meu trabalho vai muito além de um referencial teórico, mas se traduz como uma válvula propulsora de ideias e ânimo para minha caminhada frente a este tema e rumo às escolas e ao contato

direto com os jovens e suas variadas linguagens, já que a autora fez esse caminho durante mais de duas décadas para coletar as mais diferentes perguntas de jovens de diversas escolas sobre o tema, procurando respondê-las em seu livro. Por fim, cada referencial teórico escolhido aqui possui grande peso para minha escrita, porém destaco que cada um em suas especificidades são complementares para me construir como uma pesquisadora melhor e mais otimista no processo de minha trajetória neste percurso tão difícil do mundo acadêmico e da pesquisa sobre drogas e cultura/história incluso no ambiente escolar.

A metodologia que utilizo é entrar em campo através do contato direto com alunos de Ensino Médio de duas escolas públicas (Apêndice F), uma de Santo Antônio de Pádua e outra de Miracema, e colocar em prática a implementação do jogo *Tabuleiro*, observar seus impactos e converter as consequências e as diversas formas destes impactos em análise descritiva para o enriquecimento deste trabalho. A escolha pelas regiões de aplicabilidade do jogo e de opção pelas escolas públicas se deve pela consciência de que o fenômeno do uso de drogas e da criminalidade do tráfico também está presente no interior, transformando de maneira bastante significativa o cotidiano destas cidades. Outro fator de escolha sobre a aplicação do jogo em escolas públicas se deve ao fortalecimento da importância de buscar na escola básica o lugar da aplicação de estudos e investimentos públicos do ensino universitário, já que caracterizo como minha principal motivação de investigação possibilitar o retorno da pesquisa científica pública para dentro do mesmo âmbito público, revertendo esse estudo para o mesmo setor que me possibilitou cursar uma pós-graduação.

Todavia, também acredito que o fato de se aplicar o jogo em escolas públicas permite que a pesquisa se mostre em seu verdadeiro sentido: atingir as mais variadas camadas sociais da sociedade, principalmente a maior camada que é a popular/trabalhadora, o que me possibilita uma amostra mista e ampla, mais rica para que essa pesquisa possa se validar. Como recente moradora de uma cidade do interior do Rio de Janeiro, são evidentes em minhas vivências as comparações de moradores antigos da cidade quanto à mudança do clima pacato da mesma⁹, que era considerada calma e um ótimo local para se viver, tornando-se hoje uma cidade mais perigosa e

⁹ Dados do ISP (Instituto de Segurança Pública) por comparação pessoal realizada entre os anos de 2010 e 2016. Disponível em: http://arquivos.proderj.rj.gov.br/isp_imagens/Uploads/201603aisp36.pdf. Acesso em 05 dez 2016.

insegura. Logo, a escola não deixaria de ser atingida por tais mudanças, já que está inserida nesta sociedade em constante transformação.

É importante ressaltar que, após a implementação do jogo *Tabuleiro* nas turmas de Ensino Médio das respectivas escolas citadas, questionários foram aplicados com perguntas a fim de constatar a opinião dos alunos a respeito do jogo, suas sugestões e críticas, além de indagações que possibilitaram a coleta das abordagens sobre drogas presenciadas durante sua trajetória escolar até o momento. Todas essas atividades foram realizadas com o intuito de enriquecer minha análise da forma e perceber como a utilização do *Tabuleiro* por esses alunos/as impactou a vivência deles, juntamente com a observação e intervenção de minha mediação diante a aplicação do jogo em sala de aula. Isto vem ao encontro de Kishimoto (2011) que enfatiza também que se aprende quando o jogo está relacionado ao entretenimento e à utilização do “aprender jogando” de forma a explorar a intencionalidade pedagógica do processo. Esses questionários têm o objetivo de contribuir com as respostas dos alunos para uma análise de dados frente a uma percepção mais livre dos alunos que não precisarão ser identificados nos mesmos, e os modelos utilizados como questionário serão disponibilizados no Apêndice A.

A tentativa para buscar a permissão de entrada nessas escolas foi baseada no diálogo com a gestão escolar e o corpo docente, onde procurei fazer com que eles se interessassem pelo tema acerca das questões atuais sobre drogas na mídia e suas implicações no cotidiano da escola moderna. Deixo claro que, apesar de implementar um jogo que foi construído e chega na escola “pronto”, ele não está fechado a mudanças e melhorias constantes que virão a partir de sua própria implementação com os estudantes e os devidos reflexos da sua utilização através dos desafios e debates que surgirem. Por se tratar de um tema ainda pouco discutido sob uma perspectiva que não se limita apenas ao proibicionista direcionada especificamente para as escolas, o jogo *Tabuleiro* busca as experiências reais dos educandos, ou seja, a completude entre aspectos culturais, perspectivas históricas e sociológicas misturadas à aplicabilidade pedagógica e sua observação é a melhor forma metodológica que consigo pensar para uma prática que visa ser uma opção para as formas instituídas (tradicionais) de se abordar o tema nas escolas.

Outro ponto que necessita de destaque é retomar que a metodologia do trabalho e da aplicação do jogo foi pensada a partir da evidência de que não há no currículo prático das escolas a viabilização direta da abordagem do tema drogas em sala de aula.

Os PCN's, como sinalizo durante o capítulo a seguir, traz o tema drogas no tópico de saúde de sua "Parte Diversificada", porém o tema passa longe de ser obrigatoriamente tratado nas aulas a partir desse documento. Justamente por ser um tema transversal nos parâmetros, o assunto passa a ser tratado como uma leve sugestão, e não há nada que resguarde a sua abordagem definitiva por meio de nenhuma disciplina mais direcionada ao tema. Talvez por conta da transversalidade e dessa não-obrigatoriedade da abordagem do tema em sala (algo que deveria ser diferente, pois consta nos PCN's) tenha ficado mais fácil de trabalhar a temática através do jogo *Tabuleiro* nessa pesquisa, tentando estabelecer relações com as disciplinas regulares¹⁰.

Outra questão pertinente a ser esclarecida sobre a aplicação do jogo é a necessidade da pesquisa em situar o público-alvo no tema e nas informações que o jogo visa tratar, já que, se o tema drogas não tem grande aparição dentre as disciplinas regulares, seria preciso uma aula expositiva a fim de informar e chamar atenção aos requisitos que o jogo traz (cartas de perguntas, por exemplo). Apesar do pouco tempo que tivemos para as aulas expositivas, elas foram planejadas para um mapeamento dos temas mais recorrentes que surgem na proposta do nosso jogo, e que revelam um tipo de conhecimento mais aprofundado, que supostamente os alunos pudessem ainda não conhecer. Logo, a aula ficou fazendo parte do jogo, assim como o plano dessa aula é parte integrante dos componentes do jogo, sendo disponibilizado em sua embalagem. O plano de aula (Apêndice B) separa os conteúdos mais presentes na formulação do jogo em grandes tópicos, e o professor pode se organizar para orientar sua aula com base na desmistificação desses assuntos antes da aplicação do jogo em si. A avaliação desse método utilizado através das aulas expositivas também é realizada através de questionários respondidos pelos alunos.

Os questionários estão divididos entre um questionário de sondagem de conhecimento prévio sobre drogas que contam com 16 perguntas, divididas entre as áreas de conteúdo que o jogo trata e que serão expostos na aula expositiva, visando levantar dados para analisar o que o aluno sabia referente ao tema drogas tratado no jogo antes de sua aplicação em sala. O outro questionário já citado anteriormente é aplicado após o jogo, tendo como objetivo coletar as opiniões dos alunos sobre sua eficácia, além de considerações gerais acerca de sua utilização, sugestões e contribuições dos mesmos. O questionário de sondagem de conhecimento foi aplicado

¹⁰ O tema não é abordado amplamente nas escolas em que realizei esta pesquisa.

antes e depois da utilização do jogo, a fim de minimizar redundâncias na sua interpretação e comparar seu grau de fixação e aprendizagem. Cabe ressaltar que também foi elaborado um questionário aos professores que contribuíram trabalhando em conjunto ao tema e disponibilizaram tempo para ajudar na pesquisa.

Após um encontro com os professores para explicar como o jogo funciona, dois questionários também foram disponibilizados para que pudessem responder questões pertinentes à relação entre o tema drogas e sua disciplina, além das perspectivas que possuem frente ao jogo e qual auxílio veem na aplicabilidade da ferramenta educativa às suas aulas, dentre outras questões frente a sua capacitação sobre o tema. Os questionários foram aplicados para realização de uma sondagem dos interesses e anseios do professor sobre o tema e sobre o que ele achou da prática realizada, um antes e outro após a aplicação do jogo, respectivamente. Deste modo, a metodologia fica mais organizada a fim de evitar erros que comprometam a necessidade da aplicação do jogo e seu objetivo, podendo obter clareza em seus resultados e suas análises. Nos capítulos finais serão comparados os resultados e as análises dos mesmos a fim de se estabelecer uma posição sobre os objetivos alcançados sobre a utilização do jogo em sala de aula.

3. O QUE SÃO JOGOS EDUCATIVOS?

Não nos enganemos: não é o jogo que é educativo, é o olhar que analisa diferentemente a atividade da criança, com novas noções e novos valores.

Gilles Brougère. *Lúdico e educação: novas perspectivas*.

Quando ouvimos a palavra jogo, geralmente é bastante comum que façamos uma ligação de pensamento que recorde algum material para fins de entretenimento e, por conta dessa sua considerada principal finalidade instituída – a diversão –, é muito comum que pessoas que estejam fora de um contato mais íntimo com a área educacional não o considerem como um recurso educacional, assim como educadores que receberam uma formação mais tradicionalista. Neste sentido, baseado no fragmento acima, quando nos referimos à palavra jogo, a imagem da criança logo nos vem relacionada a esse termo, que muito nos remete ao brinquedo. De acordo com Kishimoto (2011), os termos jogo, brinquedo e brincadeira, acabaram se tornando imprecisos em sua significação por serem utilizados em situações que se diferem do seu verdadeiro sentido.

A autora lança mão de diversos autores para exemplificar que a concepção de jogo sofre variações de acordo com sua inserção no espaço, no tempo, na cultura e na história, em coletivo com a função que o jogador atribui ao mesmo.

A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo. A dificuldade aumenta quando não se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo, a ação de uma criança indígena que se diverte atirando um arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. (KISHIMOTO, 2009, p. 15)

Sendo assim, Kishimoto (2009) problematiza a dificuldade que consiste na tarefa de definir o jogo, já que ele pode estar inserido em contextos diferentes como a política que está vinculada aos adultos, assim como a criança quando relacionado à amarelinha,

ou em critérios mistos dessas duas fases etárias, como uma partida de xadrez, dominó ou futebol, por exemplo. Sendo assim, aproveito a ocasião para explicar aqui que a concepção do jogo *Tabuleiro* pretende ser livre dessas limitações etárias, mesmo que o *Tabuleiro* tenha como público-alvo os adolescentes. Pela sua linguagem contextualizada com o tema drogas, o *Tabuleiro* é fortemente ligado a uma faixa etária que possa entender e problematizar a questão do tema drogas, porém não me sinto à vontade de rotular sua utilização inicialmente ao público-alvo de 15 a 18 anos de idade, por exemplo, já que em uma turma de Ensino Médio podemos ter alunos das mais variadas idades de acordo com seu rendimento escolar e, ao mesmo tempo, pode-se considerar para um aluno mais novo que temas mais complexos relacionados à questão das drogas sejam adequados a serem tratados apenas quando o aluno possuir certa maturidade. Em consequência dessa variável, tento abordar aqui uma consideração sobre jogo mais abrangente, que busque explicar suas possíveis denotações e significados de forma ampla, baseado nos autores(as) de meu referencial teórico.

De forma mais específica voltada à educação, e ainda de acordo com Kishimoto (1996), um dos grandes colaboradores de novas concepções que colocou o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico foi Froebel¹¹. Brougère (2002) também aponta a relação pioneira de Froebel em atribuir aos brinquedos e jogos um valor educativo. A partir de suas análises do valor educativo do jogo, outros educadores passaram a dar o devido reconhecimento para essa atribuição didática nele presente, fazendo com que o jogo ganhasse destaque no cenário educacional. Kishimoto (1996) também apresenta que o jogo assumiu diversas facetas de significado ao longo de períodos históricos e culturais, sendo bem visto na época renascentista como um grande aliado para propiciar o estudo e a desenvoltura da inteligência, porém, assim como em períodos mais remotos já foi considerado limitado apenas ao lazer e associado aos "jogos de azar", o que demonstra a inegável associação de jogo e cultura, como aponta os estudos de Alves (2008) e Brougère (2008). Brougère, principalmente, deixa claro também a mudança e diferença de sentido do jogo de acordo com sua função que ele estabelece como simbólica.

¹¹ Friedrich Froebel: pedagogo alemão considerado o fundador do Jardim de Infância. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/96/friedrich-froebel-o-formador-das-criancas-pequenas>. Acesso em 12 dez 2016.

Aquilo que é chamado de jogo (jogos de sociedade, de construção, de habilidade, jogos eletrônicos ou de vídeo...) pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse do objeto e anterior a seu uso legítimo: trata-se da regra para um jogo de sociedade ou do princípio de construção (encaixe, montagem) para as peças de um jogo de construção. Mesmo que para esses objetos a imagem seja essencial, e ela é cada vez mais, a função justifica o objeto na sua própria existência como suporte de um jogo potencial. É claro que os jogos de sociedade não são puras expressões de princípios lúdicos mas, após o Monopólio, são cada vez mais a representação de um aspecto da vida social, pelo menos quando não se referem a um universo imaginário. Eles associam valor simbólico e função, como o faz, há séculos, o jogo de xadrez, porém, neste caso, a imagem desapareceu sob a estrutura do jogo, cujas peças significam aspectos diferentes pela sua própria forma, podendo o jogador esquecer os símbolos ancestrais subjacentes. (BROUGÈRE, 2008, p. 12)

Nesse sentido, podemos compreender que a função de um jogo é aquela que foi imposta em sua criação, origem, com regras previamente estabelecidas e o valor simbólico seria a atribuição que o jogador dá à função de certo jogo, que não necessariamente é idêntica à função para qual foi destinado. Pensar a inclusão do jogo para fins educativos envolve uma grande reflexão que precisa ter como motivadora a forma como o mesmo será utilizado, sua metodologia, principalmente, é algo que precisa receber uma atenção totalmente privilegiada, já que a maneira que o jogo será trabalhado em aula ou em outros momentos na escola faz toda a diferença de uma utilização apenas por “jogar”, o que não significa necessariamente que seja menos importante, já que, de acordo com Kishimoto (2011), também se aprende quando o jogo está relacionado apenas ao entretenimento – e a utilização do “aprender jogando”, de forma a explorar uma intencionalidade pedagógica – para a autora, o jogo é compreendido como educativo por excelência e capaz de educar por qualquer que seja sua natureza. Vial (1981 apud KISHIMOTO, 2011) ainda nesse sentido traz como contribuição para essa questão a diferença entre o que seria um jogo didático e um jogo educativo. Aponta que o jogo didático seria aquele que se atribui especificamente para fins de apropriação de conteúdo e conhecimento, podendo se tornar monótono e desgastante, já que não considera a livre iniciativa do brincar da criança.

Já o jogo educativo seria aquele que explora múltiplos efeitos cognitivos e lúdicos, fazendo essa integração entre o brincar e o aprender, que seria a ideal para um recurso pedagógico de qualidade baseado no jogo. Essa relação de equilíbrio e harmonia entre o brincar/jogar e o educar, também se destaca nessa mesma obra de Kishimoto,

quando a autora ressalta que o jogo educativo na atualidade está balanceado entre duas funções: a lúdica – que propicia a diversão, o prazer ou desprazer do jogo e a voluntariedade do jogador; e a função educativa – que viabiliza o ensino de qualquer atributo que auxilie numa melhor compreensão de mundo por parte do jogador. Essas duas funções, quando harmoniosas, se transformam no objetivo central do jogo educativo, formando um equilíbrio ténue a ser atingindo, já que o desequilíbrio desta estratégia acarretaria no jogo pelo jogo, como um passatempo no espaço escolar, ou por um jogo cansativo em suas funções pedagógicas, descaracterizando o sentido do aprender de forma mais leve. Muito ao contrário do que em outras épocas era chamado de teoria fixista¹², Brougerè cita:

Breves explorações históricas apontaram que outras civilizações puderam construir suas ideias sobre jogo em bases totalmente diferentes. Esse relativismo conduz a ideia de que a associação entre jogo e educação surge de uma construção social particular que supõe uma organização conceitual original, mas pressupõe igualmente práticas relacionadas. A partir do momento em que tal quadro conceitual faz sentido, encoraja práticas educativas específicas. Ou seja, produz uma mudança no jogo para integrá-lo às possibilidades educativas. (BROUGÈRE, 2002, p. 6)

Grübel; Bez (2006) abordam o jogo como um recurso facilitador do ensino e da aprendizagem, devido a sua forma de viabilizar o conhecimento como desafio para uma construção educativa mais prazerosa e interessante. Neste sentido, considero que a utilização do jogo como recurso pedagógico para abordagem do tema drogas se mostra como uma perspectiva prática, já que a própria concepção de jogo como uma opção educativa calcada no desafio do conhecimento aliado à diversão pode suavizar o teor polêmico e repressivo em torno dos discursos sobre o assunto drogas. Porém, quanto à utilização de um jogo como recurso pedagógico, cabe ressaltar a importância do educador em fazer uma análise e adaptações, caso necessário, nos conteúdos que pretende explorar de forma educativa.

A metodologia abordada é considerada um fator determinante de tecnologia pedagógica para que se possa aproveitar ao máximo o conteúdo que se pretende utilizar ao papel formador de conhecimento para a prática de utilização de um jogo.

¹² Teoria segundo a qual as espécies surgiam a partir da matéria inerte, e em determinadas condições.

Hoje em dia se encontram muitos jogos educativos e cabe ao educador selecionar e avaliar esses, buscando utilizá-los da melhor forma possível. Esses podem ser mais um dos agentes transformadores da educação, mas vai depender muito da forma como serão utilizados e explorados. Os educadores têm papel fundamental, pois é através do contexto, reflexão crítica e intervenções que os jogos educativos vão contribuir para o desenvolvimento dos educandos e a construção da aprendizagem. (GRÜBEL; BEZ, 2006, p. 2)

Quando se fala em tecnologia atualmente, quase sempre nos remetemos à situação da expansão da informatização, porém cabe esclarecer que o que se considera como um recurso tecnológico é a forma inovadora de se viabilizar a aprendizagem de conteúdo, culturas e conhecimentos, a fim de gerar maior interesse do público ao qual o jogo será destinado. Alguns cuidados que são principais para a utilização de um jogo como ferramenta pedagógica devem considerar a necessidade de estabelecer um bom planejamento com intencionalidades que se encaixem nos conteúdos programáticos das disciplinas regulares. Dessa forma, considero como outro cuidado essencial instituir as maneiras para a utilização do jogo que não permitam que a aplicabilidade do recurso assumam caráter de “espontaneísmo”, o que prejudicaria o futuro resultado das intervenções e de um trabalho que utilize o jogo, assim com a perda de sentido pedagógico que o jogo pretende assumir. Digo “espontaneísmo” não na intenção de implicar sentido pejorativo à espontaneidade necessária para a utilização mais leve de um jogo ou uma brincadeira, já que também sem esse fator o jogo acaba se tornando mais um elemento engessado nos currículos regulares da instituição escolar formal, porém demanda certo cuidado o caráter de, na maioria das vezes, o jogo se tornar um espaço ou um momento de apenas descontração e de lazer pelo lazer ou descanso entre as disciplinas e elementos de avaliação e aprendizagem considerados “sérios”, o que coloca à margem todo um trabalho de investigação e pesquisa que vários autores da área vêm apresentando ao longo dos anos. Assim como Lima (2008, p. 18) parafraseia Brougère (1998), acredito que “seja possível a conciliação entre o jogar e o aprender, no contexto educacional, desde que sejam respeitadas as características do jogo como atividade espontânea, não produtiva e incerta”. Em uma primeira abordagem, a necessidade de se utilizar um jogo como ferramenta pedagógica tende para a inovação educacional que tanto tentamos alcançar em discussões em meio ao cenário atual da educação: a contextualização dos conteúdos com os conhecimentos, práticas e experiências dos alunos, de seu cotidiano e lugar. A escola clama por novas formas de

canalizar o interesse dos alunos a favor da função social do conhecimento e diante de tantas ferramentas tecnológicas e informatizadas, cresce a demanda de se incluir maneiras interativas de trabalhar o conhecimento na escola. Mas o que seria o novo? O meio educativo está repleto de métodos considerados novos que, em sua prática, acabam apenas por expressar métodos antigos requentados em uma nova roupagem material. Contudo, vale destacar que a segunda justificativa para a utilização de um jogo nas disciplinas regulares é complementar e contextualizar conteúdos já propostos e disponibilizados pelo professor em sua disciplina que lhe é de responsabilidade, propondo de certa forma um trabalho em conjunto. Tampouco visou menosprezar a capacidade de um jogo em abarcar conhecimentos, mas reconhecemos que a primeira intenção é disponibilizar uma alternativa mais dinâmica para que a contextualização de conteúdos teóricos, debates e ilustrações práticas aconteçam. Porém, não me atrevo a reduzir a capacidade educativa de um jogo, já que se assim pensasse não apostava meu tema de trabalho na construção do mesmo.

[...] o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas. O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra. (KISHIMOTO, 2011, p. 21)

Penso que o resultado da utilização de um jogo sobre drogas, incluso no conteúdo programático de disciplinas regulares, pode trazer benefícios de aprendizado/contextualização, tais como enumerado nos objetivos do jogo *Tabuleiro*: a) incitar a capacidade crítica do aluno de forma que a mesma reflita para a percepção de se propor alternativas para solução de dilemas; b) promover a interação entre aluno-aluno, professor-aluno, professor-professor, no sentido que essas interações auxiliem o aluno a se sentir mais à vontade de fazer interligações entre uma disciplina e outra; c) relacionar diferentes práticas de um professor e outro, além de aprender a respeitar pontos de vistas diferentes ao seu, de forma coletiva; d) abordar conteúdos de forma mais dinâmica e divertida sem perda no aprendizado; e) aprender a lidar com desafios e a formular perguntas pertinentes sobre o tema drogas e relacioná-los às suas disciplinas e seus respectivos conteúdos; f) desmistificar a curiosidade sobre drogas com o apoio de um educador, fazendo com que a escola mantenha-se como lugar íntimo e privilegiado quanto à busca de informações e compreensão; g) legitimar a escola como local de

acolhimento e hospitalidade de demandas oriundas da diversidade e da atual marginalização da mesma. Algo também que considero de grande importância na apresentação do jogo *Tabuleiro* é a tentativa de contestar o pensamento de que todo “jogo” esgota-se em si mesmo, buscando assim em sua gênese ignorar a necessidade de possuir um ganhador, algo elementar para minimizar e compreender os prejuízos da competitividade excessiva, constatando que o maior ganho efetivo do jogo é o conhecimento e a liberdade da interação e expressão, principalmente quando se trata do tema drogas. Como podemos ver em Pereira, Fusinato e Neves (2009),

Existem muitos tipos de jogos, dentre os mais conhecidos, estão os que se encaixam na categoria de tabuleiros, tais como: Dama, Trilha, Gamão, Xadrez, Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, Scotland Yard e War. Cada jogo possui sua característica e benefícios próprios. São muito difundidos culturalmente e podem ser jogados a qualquer hora e lugar, enquanto um jogo sem tabuleiro pode depender de condições que muitas vezes não podemos controlar (tempo e lugar) e podem acomodar várias pessoas ao mesmo tempo. Quase todas as formas de entretenimento eletrônico são individualizadas. Mesmo jogos de computador “multiplayer” forçam uma situação de cada um em seu lugar, ou no seu micro. Há pouco ou nenhum contato real entre as pessoas. (2009, p.14)

Neste sentido, justifico minha opção pela utilização de um jogo de tabuleiro que tenta ainda romper com uma dinâmica de competição em busca de um ganhador e com a lógica da informatização excessiva, já que o jogo *Tabuleiro* tem como objetivo ser utilizado por grupos (pensando assim numa maior interatividade entre alunos de toda uma turma na sala de aula), como o foco principal na apropriação de conhecimentos e curiosidades sobre o tema drogas e no ato de estimular o compartilhamento de experiências, tanto na escola, quanto nas relações fora dela. Porém, uma peculiaridade que acredito existir no jogo *Tabuleiro* se difere do que alguns autores como Alves (2008) e Pereira, Fusinato e Neves (2009) apontam como características específicas comum aos jogos: o fato de acreditarem que o jogo cria um espaço fechado de regras próprias, distanciando, assim, a realidade do mundo próprio criado a partir das regras do jogo específico. Logo, penso que diferente do levantado por esses autores, o jogo *Tabuleiro* não cria um novo mundo com regras próprias para sua utilização, muito menos a ludicidade, mas trabalha em cima das próprias experiências dos jogadores e na realidade atual sobre o cenário do fenômeno de drogas no país, criando um espaço para que possam expressar suas dúvidas sobre a temática, sem repressão e avaliação formal

contínua como acontece nas disciplinas regulares. Acredito que Vygotsky (2002) apontaria essa peculiaridade justamente como o que classifica de “zona de desenvolvimento próximo/proximal” que consiste em ressaltar a valorização das diferenças entre as experiências e formações/ habilidades individuais para aproximar e promover a troca de subjetividades.

Contudo, como nortear a utilização do jogo frente à necessidade da abordagem do tema drogas na escola atual? Refletindo sobre a questão de viabilizar um aparato que conseguisse respaldar essa necessidade do tema em meio à educação, dois termos que vêm sendo muito utilizados e debatidos no cenário educacional me surgiram como uma possível solução: a transversalidade e a interdisciplinaridade. Porém, fazendo uma análise minuciosa do termo transversalidade nos PCN’s (BRASIL, 1998), os Parâmetros Curriculares Nacionais, mais precisamente sobre os temas que nesses parâmetros são denominados “transversais”, pude perceber que por certos detalhes de significados e hierarquia dos termos no meio científico, entre o termo transversalidade e interdisciplinaridade, a interdisciplinaridade, por assumir um caráter mais amplo, contempla melhor minha iniciativa para o jogo *Tabuleiro*. Os temas transversais, mesmo antes de serem assim denominados, já estavam presentes em alguns dos conteúdos escolares, já que dizem respeito às questões sociais inseridas na escola.

O grande desafio tem sido incluir todos os temas transversais no currículo, já que durante minha trajetória escolar percebi que alguns são mais claros de serem abordados e outros carregam em seu bojo assuntos polêmicos e temidos de serem trabalhados, tais como sexualidade e drogas, por exemplo, dois grandes temas de trabalho considerados tabus.

Voltando para a abordagem da transversalidade, a mesma pretende (dentro da proposta geral dos PCN’s) integrar a demanda dos assuntos e temas às áreas convencionais do conhecimento escolar, de forma que esses temas/assuntos estejam presentes em todas elas, sendo trabalhadas/inseridas de forma contínua, mais ampla e com caráter sistemático. Dessa forma, de acordo com passagens dos próprios PCN’s, a transversalidade:

[...] diz respeito à possibilidade de se estabelecer, na prática educativa, uma relação entre aprender conhecimentos teoricamente sistematizados (aprender sobre a realidade) e as questões da vida real e de sua transformação (aprender na realidade e da realidade). E a uma forma de sistematizar esse trabalho e incluí-lo explícita e estruturalmente na

organização curricular, garantindo sua continuidade e aprofundamento ao logo da escolaridade. (BRASIL, 1998, p. 30)

E ainda:

[...] promove uma compreensão abrangente dos diferentes objetos de conhecimento, bem como a percepção da implicação do sujeito do conhecimento na sua produção, superando a dicotomia entre ambos. Por essa mesma via, a transversalidade abre espaço para a inclusão de saberes extra-escolares, possibilitando a referência a sistemas de significados construídos na realidade dos alunos. (BRASIL, 1998, p. 30).

Porém, de acordo com Bovo (2005), a interdisciplinaridade surge como uma forma mais completa de se tentar superar a máxima excessiva da fragmentação do saber e da especialização extremista do conhecimento, que foi instaurada na escola e limita os horizontes da aprendizagem completa e participativa. A interdisciplinaridade, neste ponto de vista, contempla de forma mais ampla a proposta do jogo *Tabuleiro* por não se limitar apenas aos temas extra-escolares nem às disciplinas de determinadas ciências, mas aos temas da realidade e do conhecimento em integração para superar a distância de áreas que dividem as disciplinas escolares, algo que já está naturalizado na cultura escolar. Sendo assim, a interdisciplinaridade se diferencia dos métodos utilizados por demais conceitos por não se restringir apenas a uma ciência de conhecimento unitário, ou a múltiplas que soam como indefinidamente fragmentadas demais. A interdisciplinaridade aparece como uma necessidade essencial para o aparecimento cada vez mais presente de disciplinas novas. Logo, aparece como um elo necessário para que se mostre que uma disciplina é dependente da outra, permitindo análises diferentes das mesmas à medida que se troque a forma de focalizar cada olhar sobre elas.

Deste modo, a interdisciplinaridade abrange um maior escopo de liberdade na tentativa de superar a disciplinarização dos conhecimentos e do saber, podendo até mesmo utilizar a proposta dos temas transversais como um ponto de partida na tentativa de correlação do tema drogas com as disciplinas regulares durante a implementação do jogo. Os temas transversais são divididos em sete grandes eixos temáticos: Ética, Saúde, Meio Ambiente, Orientação Sexual, Pluralidade Cultural, Trabalho e Consumo. Esses temas são sugeridos por conteúdos de forma adequada a cada ciclo e respeitam o tema adequado para a faixa etária do alunado, considerando também um objetivo para cada

área por ciclo e seus respectivos critérios de avaliação, assim como procedimentos/orientações didáticas (BRASIL, 1998).

Sendo assim, cada um desses temas possui uma gama de assuntos embutidos e dispostos às áreas de conhecimento de acordo com a metodologia do professor(a), sempre considerando os objetivos dos temas para o ciclo e sua adequação do tema/assunto com a série/faixa etária do corpo discente. Nos PCN's, o tema drogas, por exemplo, se apresenta na parte do “grande tema” saúde, estando assim um pouco escondido em meio aos outros assuntos desse eixo temático, além do fato de o assunto drogas não estar apenas relacionado ao tema saúde, podendo estar atrelado muito fortemente à cultura e à história, por exemplo; enquanto a “Orientação Sexual” é um dos “grandes temas” em separado, mesmo apresentando tanta demanda em ser discutido quanto o tema drogas e também podendo ser vinculado ao grande tema “saúde” se pensarmos pelo lado das doenças sexualmente transmissíveis. Entretanto, penso que, se o tema drogas é tão importante quanto o tema de orientação sexual, ambos deveriam ser tratados com a mesma importância.

Sexo já virou assunto corrente. Política, religião, outros tabus há algumas décadas ainda podem incomodar, mas claramente o debate pode ser feito de maneira relativamente livre e bem-informada. Drogas, não. Admitir que as pessoas consomem e vão continuar consumindo drogas, por mais óbvio que possa parecer, ainda é algo que se tem dificuldade de fazer em público. O que as drogas fazem com o corpo humano? Não faz muito tempo uma propaganda americana mostrava um ovo sendo frito e em seguida a frase: “Isso é o que a droga faz com o seu cérebro”. É mesmo? A droga frita o cérebro? Não, era uma metáfora. Uma metáfora que tentava dizer o que exatamente? O que a droga faz com o cérebro? Uma campanha como essa ajuda a responder essa pergunta? Falar sobre drogas não costuma ter muito a ver com responder a perguntas. A cultura mais corrente é a de vender respostas. Respostas a perguntas não feitas. Respostas que não aceitam perguntas de volta. Respostas que não iluminam, não esclarecem. (ACSELRAD, 2015, p. 7)

Nesse sentido, acredito que algumas dessas “falhas” apresentadas pela abrangência do termo transversalidade, justificam minha escolha pela metodologia interdisciplinar para a implementação do jogo *Tabuleiro*.

Cabe ressaltar que a intenção da utilização do jogo como ferramenta educativa não está centrada na utilização do mesmo como ferramenta pronta e previamente estabelecida, mas como uma possibilidade dotada de potência como o início de se rever

o lugar do lúdico nas instituições de ensino, lugar que está sendo perdido. A proposta do *Tabuleiro* como um jogo previamente construído não se caracteriza com a pretensão de se mostrar uma solução ou saída para a abordagem do tema drogas de forma mais ampla, mas se deve ao caráter principal de mais uma apresentação de como a utilização dos jogos nas escolas pode surtir como uma alternativa rica nas suas diversas atribuições de contribuição para qualquer temática/conteúdo que se encontra há muito tempo enrijecido pela seriedade curricular demarcada e tradicionalista. Lima (2008), por exemplo, destaca a necessidade de superar a dicotomia entre o aprender e o brincar, afirmando que o problema dessa dicotomia no contexto educacional, principalmente formal e institucional – a escola –, é atribuir ao jogo algo de secundário, menos importante e supérfluo. Dessa forma, o jogo acaba sendo julgado equivocadamente como um apetrecho de relaxamento e entretenimento apenas, reduzindo assim suas atribuições e potencialidades à simplicidade da diversão em forma depreciativa e deturpada.

A rejeição do jogo como uma forma de aprendizagem e ensino, ainda para Lima (2008), está relacionada em grande parte ao mundo atual da supervalorização do lucro no trabalho que perpetua desde o início da sociedade demasiadamente industrial que ainda estamos vivendo. Estamos todos focados no trabalho em todas as instâncias da sociedade, como encontrar o lugar do jogo, tão relacionado ao tempo livre, à ociosidade? A questão primordial que encontramos nessa inquietação é também refletirmos através deste trabalho sobre a necessidade de uma ressignificação de um sentido para o jogo e sua importância, constituindo esta atitude algo muito mais válido do que a especulação e a tentativa desenfreada de lhe atribuir uma definição.

4. CONHECENDO O JOGO *TABULEIRO*

Os espaços lúdicos são temporários e criados no cerne do mundo habitual. Ligado ao fator tempo, o jogo transforma-se em tradição, pela repetição, e é transmitido de geração a geração, preservando a sua magia. [...] O jogo permite a formação de grupos, por meio de segredos e disfarces, os quais diferenciam os participantes do restante do mundo.

José M. de Lima. *O jogo como Recurso Pedagógico no Contexto Educacional*.

O nome *Tabuleiro* consiste na ideia inicial de associar um trocadilho relacionando o nome do jogo com o tabu acerca da temática que o jogo trata com o material e formato que o mesmo é confeccionado.

O jogo *Tabuleiro*, utilizado nesta pesquisa, é composto por 27 casas em seu tabuleiro, dois dados, 189 cartas (divididas em 54 cartas de música, 54 cartas de curiosidades, 54 cartas de perguntas e 27 cartas de mídia), 1 dispositivo (pen-drive) que armazena arquivos multimídias, compostos por 20 músicas e 27 vídeos, com conteúdos selecionados a partir da sua relação com o tema drogas, todos eles coletados pela internet (ver referências dos vídeos e nome das músicas em apêndice ao final do trabalho). Para a confecção das cartas que não envolvem músicas e vídeos, ou seja, cartas de perguntas e curiosidades, foram utilizados dois livros como base para inspiração das mesmas (disponíveis também nas referências sobre o jogo ao final do trabalho), porém as cartas não utilizaram os textos dos livros de forma literal, foram confeccionadas a partir de minha interpretação mediante a leitura detalhada dos mesmos.

Para que o jogo possa ser utilizado e aplicado de forma plena, são necessários materiais que viabilizem sua reprodução, assim como uma estrutura que possa propiciar esta reprodução, tais como aparelhos multimídias (televisão com aparelho de DVD que possua entrada USB ou computador com aparelho projetor de imagem tipo data-show além de uma caixa de som). Caso a escola não possua todo o aparato ou pelo menos um computador, fica parcialmente inviável a utilização do jogo de forma completa, por conta da carta de mídia e a reprodução das músicas. Porém ainda é possível a utilização das cartas de música (que já traz os trechos das músicas, o nome e os intérpretes/compositores nelas impressos), das de perguntas e de curiosidades.

O jogo não se constitui de regras complexas para sua aplicação, restringindo suas poucas instruções em dividir os participantes em grupos, pois foi planejado para ser aplicado em turmas que costumam ser grandes, além de deixar aparente não buscar um ganhador como o formato do jogo já sugere (sem “partida” e “chegada”), sem a obrigatoriedade de possuir líderes no grupo, pois qualquer integrante do grupo pode manusear as peças e as cartas durante a aplicabilidade do jogo, apenas existe a restrição de que se retire uma carta de cada vez e que o grupo todo se esforce para interagir e corresponder as atribuições expostas em cada carta escolhida. O professor regente da turma no momento da aplicação passa também a assumir o papel de mediador no jogo.

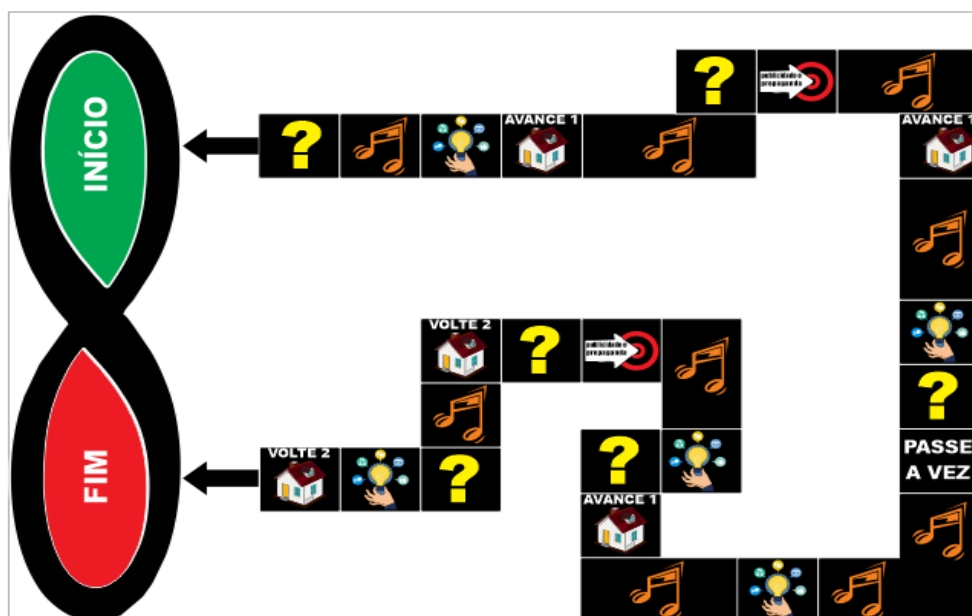


Figura 1: Tabuleiro do jogo.

Estas são as orientações gerais práticas para o jogo *Tabuleiro* (manual prático): o jogo *Tabuleiro* não possui grande dificuldade para ser executado. Primeiramente, é necessário que a turma (e seus participantes) se divida em grupos, de acordo com a quantidade de pessoas (quanto mais pessoas, mais grupos, porém os participantes podem se dividir como acharem melhor). O jogo conta com uma *playlist* de músicas que foram utilizadas para formular as cartas de música, o mediador ou um participante pode selecionar a mesma e executá-la em volume controlado para que os participantes possam se ouvir durante a aplicabilidade do jogo. Definidos os grupos, os mesmos vão definir uma pessoa para jogar os dados e “andar” com a peça do grupo no tabuleiro

(cada um de uma vez, claro), tirar as cartas e ler em voz alta. O grupo do participante então deverá se reunir e responder de acordo com suas reflexões e experiências, podendo acontecer a falta de um consenso e de mais uma resposta e ponto de vista, o que é absolutamente normal e é o grande propósito desse jogo. O grupo que não está com a palavra deve ouvir atentamente ao outro grupo e opinar fazendo considerações após o término da fala do grupo da vez, se assim quiserem. Esse tópico não necessariamente é uma regra, já que o grupo pode revezar a pessoa que realiza esse processo, ou ir mudando conforme preferir. Sendo assim, os participantes devem responder e resolver as questões de acordo com as casas e as cartas que forem escolhidas. Quando a carta escolhida for a de mídia, um participante ou mediador deverá pausar a reprodução da *playlist* de músicas, para que o áudio do vídeo seja entendido pelos demais. Fora as recomendações citadas aqui, anteriormente, o jogo não possui mais nenhuma regra específica e não conta com ganhadores/perdedores, por ser um “jogo de reflexão”.

As cartas do *Tabuleiro* se dividem em quatro grupos: cartas de música, cartas de mídia (representando os vídeos), cartas de curiosidades e cartas de perguntas. Além destas cartas expostas nestes quatro grupos, o jogo também conta com casas que não remetem a nenhuma carta específica. Essas casas consistem em casas como “volte uma casa” e “avance uma casa” e existem para dar uma maior consistência na sistematização do jogo. Pretendo, a partir de agora, focar a escrita em explicar de forma detalhada como funcionam as cartas e também seus objetivos.

As cartas de música somam 54 cartas e estão representadas no tabuleiro do jogo pela casa que exibe um símbolo nela estampada, assim como todas as outras. O intuito da carta de música é apresentar um trecho de uma música correspondente à alguma questão/situação relacionada com o tema drogas e, logo abaixo, com o próprio trecho da carta, propor ou levantar uma pergunta ou reflexão sobre a questão com a música, para que os dois ou mais grupos participantes possam interagir e problematizar sobre a mesma. As músicas de onde os trechos/estrofes serão retirados estarão também na carta, além do fato de o jogo contar com um pen-drive que armazena as músicas utilizadas que poderão ser reproduzidas ou não ao longo da utilização do jogo, tanto de forma aleatória ou pontual de acordo com as cartas que forem sendo retiradas ao longo do uso. As cartas foram confeccionadas a partir de uma seleção de 20 músicas (Apêndice D), todas em língua portuguesa e de ritmos variados, levando como máximo critério a relação de

sua letra com o tema drogas. É importante ressaltar também que uma só música pode ter gerado diversas cartas já que é levado em consideração o aproveitamento das letras para sua contextualização das propostas reflexivas das cartas.

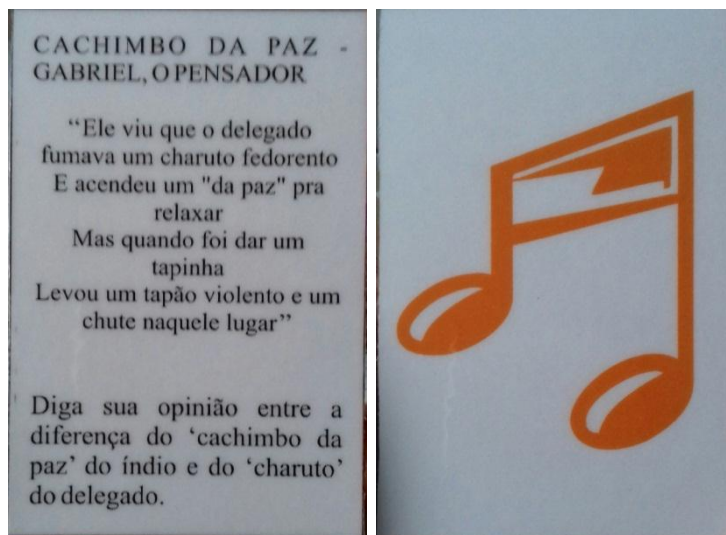


Figura 2: Exemplo de uma carta de música, imagens da frente e do verso.

As cartas de mídia correspondem também às suas respectivas casas expostas pelo seu símbolo no tabuleiro e totalizam 27 cartas. Estão em número menor pelo tempo necessário para sua reprodução e argumentação. Os tempos de aplicação do jogo variavam de acordo com o tempo que a escola me disponibilizava naquele dia. As cartas exibem uma ordem de vídeos numerados para facilitar sua localização no dispositivo em que os mesmos estão armazenados (pen drive). Em sua maioria, os vídeos trazem entrevistas e campanhas comerciais que estão relacionadas com o tema drogas e foram veiculados na televisão aberta. A maior parte conta com algumas campanhas do caráter proibicionista como “Drogas, tô fora!” e “Drogas? Nem morto!”. Também há vídeos com entrevistas de especialistas sobre o tema, principalmente relacionados à área de saúde. O objetivo das cartas de mídia é propiciar uma intervenção do educador após a exibição do vídeo, intervenção essa de análise cuidadosa sobre detalhes do vídeo que possam ser alarmantes em algum equívoco ou problemática e que necessite que se frise alguma informação importante. Além disso, as cartas também possuem o intuito de acrescentar momentos para a reflexão e escuta de experiências que podem vir a serem compartilhadas, assim como informações que complemente os vídeos.



Figura 3: Exemplo de carta de mídia, frente e verso.

As cartas de curiosidades também estão sinalizadas por símbolos próprios correspondentes às suas casas no tabuleiro e totalizam 54 cartas, distribuídas por curiosidades acerca do tema drogas. As curiosidades estão sortidas entre áreas como cultura, história, natureza, relações e interações sociais, entretenimento, causas e efeitos de substâncias e medicamentos, entre outras variáveis e possuem como seu objetivo despertar o interesse para o tema drogas acerca de informações ainda desconhecidas ou pouco abordadas para os alunos. Observei durante a pesquisa que os temas eram abordados de forma aleatória, por isso essa questão aparece no jogo.

Neste sentido, busca a interação entre os alunos e professores em torno de descobertas relacionadas com a área de estudos de disciplinas curriculares, contando também com intervenções de um mediador que possa ser de preferência um educador, para que o intuito de promover caminhos para uma contextualização e reflexão do tema drogas com as disciplinas e seus conteúdos seja cumprido com o estabelecimento de sentido frente à utilização do jogo.

As cartas de perguntas também estão representadas por respectivas casas no tabuleiro e totalizam 54 cartas. As cartas consistem em apresentar perguntas relacionadas ao tema drogas que buscam levantar discussões acerca de diversos assuntos, tais como política, composição de algumas substâncias e sua classificação quanto ao seu tipo de produção, gírias e bordões utilizados acerca do tema, legislação atual sobre as drogas no país, dentre outras coisas que apontam possibilidades de relacionar o tema das perguntas com disciplinas do currículo escolar transpondo a distância existente entre esses conteúdos, relações estas que podem ser mediadas não só

pelos educadores ou sinalizadas pelos próprios alunos durante o processo de aplicabilidade.

É importante destacar que as cartas de perguntas contam com um manual separado (Apêndice E) que facilita a utilização do jogo por um profissional/educador que pode não conhecer tão a fundo informações sobre o tema, estando as perguntas assim numeradas para facilitar sua localização no manual de apoio. Lembrando que o manual de apoio serve apenas como base de resposta e orientação para as perguntas e não tem o propósito de limitar a explanação dos alunos participantes no momento de responder as questões, muito menos do mediador/educador.

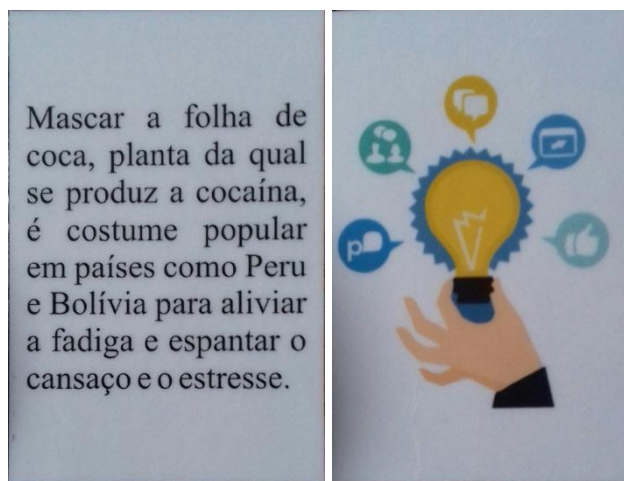


Figura 4: exemplo de carta de curiosidades

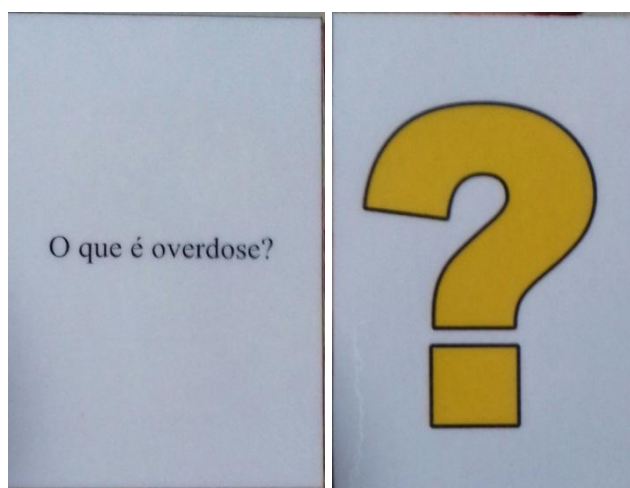


Figura 5: exemplo de carta de perguntas

O jogo foi pensado para cumprir o objetivo geral de propiciar primeiramente a interação de temas que são pouco abordados, como o tema drogas (como citado

anteriormente na metodologia deste trabalho por conta da lacuna existente nos PCN's quanto à não-obrigatoriedade de sua abordagem), com os conteúdos das disciplinas regulares, buscando atribuir significância não só ao jogo, mas ao tema de maneira participativa, aproximando alunos e professores do espaço da escuta da experiência acerca não só do tema drogas, mas como da subjetividade e alteridade em outros âmbitos. Já o objetivo específico do jogo *Tabuleiro* é apresentar tentativas e alternativas de abordagens sobre o tema drogas na escola de forma que fuja ao que é influenciado pelo paradigma proibicionista vigente, buscando a criação de um espaço livre e acolhedor da experiência do jovem, seja ela dentro ou fora deste paradigma, na busca de informações sobre dúvidas acerca do tema, além de tentar reforçar para o jovem a imagem da escola como um dos espaços mais importantes para se confiar não só o esclarecimento de suas dúvidas, mas a afetividade das relações dentro de seu caráter de legitimador social.

Penetramos em um reino – o dos preconceitos – no qual as formas de silêncio são sempre eloquentes e no qual um silêncio mais fundo, um silêncio que é efeito do discurso, tem sua razão de ser. Nesse reino, tudo o que se diz corre o risco do moralismo capaz de interromper o entendimento que se torna a cada dia mais urgente. Daí o cuidado que devemos ter para tratar a questão no amplo cenário do que se chama usualmente de “drogas” e a necessidade de investir em uma compreensão crítica. (TIBURI e DIAS, 2013, p. 14)

O intuito de apresentar aqui o jogo *Tabuleiro* de forma simples e básica remete nos justamente ao intuito que a sua criação visa em sua abordagem dentro da escola: uma tentativa de mostrar que é possível falar do assunto sem que necessariamente o diálogo recaia sob a mesmice da didática do cotidiano escolar tradicional

Um dos grandes fatores que pesou para uma escolha de formação de um jogo mais articulado em seu formato, com ilustrações não só das substâncias, mas de vídeos realistas sobre o mundo das drogas e a necessidade de propor um debate das dificuldades e curiosidades reais dos estudantes, e principalmente um espaço para a fala dos mesmos, onde não seja preciso rodeios e disfarces para se chegar ao ponto crucial do esclarecimento de uma dúvida, buscando fazer com que esses jovens se sintam à vontade para expor seus questionamentos, seus receios e suas angústias quanto ao tema, pois muitas vezes essas dúvidas se relacionam com problemas pessoais ou de cunho familiar. Sendo assim, alguns fatores também precisam ser levados em consideração

para que o jogo consiga estabelecer esse propósito intimista, como a organização da sala de aula conforme os mesmos decidam e possam ficar mais à vontade, já que a troca de experiências e de relatos que podem surgir demandam uma harmonia entre a turma e o mediador de aplicação do jogo, além da clareza de que a cumplicidade e o sigilo das experiências ali expostas precisam ser confiadas aos participantes, algo que o mediador precisa esclarecer desde o princípio da aplicabilidade do jogo a fim de não gerar problemas éticos e complicadores de relações.

O que chamamos de “drogas” em nossa sociedade é lugar de um tabu. Um dos sentidos do tabu, vale lembrar, alude a algo inabordável e que, portanto, supõe uma série de proibições. Não é à toa que os debates em torno da questão das drogas se realizem de modo tão restrito. Proliferam as falas prontas, cheias de ódio ou medo, mas pouco se pensa sobre elas. A reflexão séria, aquela que envolve análise crítica e desmistificação, compreensão histórica e social do fenômeno da toxicomania nas suas diversas modalidades, perde espaço para as verdades religiosas, pseudocientíficas ou moralistas que agradam tanto ao senso comum quanto aos donos do poder no âmbito do que costumamos nomear como “drogas”. (TIBURI e DIAS, 2013, p. 7)

Alguns entraves poderão ser corriqueiros na aplicabilidade do jogo, entraves esses que podem estar relacionados com a estrutura e a aparelhagem que o mesmo necessita, porém, a estrutura física do jogo nesse momento da pesquisa é a preocupação que menos pode comprometer seu bom funcionamento, já que a mesma é uma forma de se promover a discussão do assunto drogas entre estudantes. O maior dos obstáculos para aplicabilidade do jogo é a dificuldade de motivar toda uma comunidade escolar, ou seja, o coração da escola em si, ao debater e discutir o tema drogas sem tantas amarras, ou pelo menos o convencimento de uma tentativa de uma abordagem comprometida com a forma lúdica da transmissão do conhecimento didático quanto ao tema drogas.

Nesse sentido, acredito que a descrição do jogo *Tabuleiro* seja a parte que mais pode ser definida como parte “autoral” deste trabalho, pois construir um jogo depende da articulação de várias etapas complexas que vão além da estrutura física que ele necessita e do material de que ele é composto. Construir um jogo envolve uma variável de inspirações e anseios, preocupações, obstáculos que nem sempre estão impostos na dificuldade entre o tempo e o espaço da aplicabilidade que o mesmo se destina, mas que estão inculcadas na forma de pensamento das pessoas, na resistência de suas desconstruções e aprendizados.

O papel de criar e ousar na utilização de uma forma de educação mais livre e alternativa no tocar do assunto drogas é algo muito complexo e difícil, no mínimo custoso, pois enfrenta a forte resistência que é fruto das questões oriundas dos preconceitos, tabus e desinformação sobre o tema, que parte da intensa e massiva cortina de fumaça criada pelo sistema proibicionista. Assim, o papel da experiência do uso de drogas e o seu espaço é muitas vezes negado.

Diante de tantos danos e enganos criados pelo proibicionismo, teremos que nos livrar do entorpecimento atual que domina nossa razão, teremos que aprender a prender, aprender a descobrir e inventar, repensando formas de conviver com as drogas, num processo dialógico entre educador e educando. A educação para a autonomia redefine o lugar do educador, que consciente de seu papel como objeto suporte na passagem para a vida adulta, poderá ter uma atuação significativa. Colocando os limites necessários entre a ação intuitiva e a ação que resulta da reflexão, o educador supera a função tradicional de *vigiar e punir*. Dessa forma assume um lugar privilegiado, junto aos adolescentes e suas famílias, na tentativa de resolução dos problemas relacionados ao uso de droga, sinal e sintoma de mal-estar no mundo. [...] Para contornar os eventuais danos decorrentes da relação com as drogas é preciso aprender a lidar com nossos desejos, construir a capacidade de deliberação lúcida, construir uma subjetividade que seja capaz de deliberação e de vontade. [...] Mas por que é tão difícil formular um discurso alternativo ao proibicionismo? A construção dos discursos que envolvem o poder, tais como o discurso sobre a política, a sexualidade e as drogas passa por algumas injunções. Elaborar uma fala própria gera angústia, dúvidas naturais a todo começo e o sujeito tem o desejo de incorporar um discurso já pronto. Mais do que tomar a palavra, ele deseja ser envolvido por ela, deseja encontrar-se de imediato no interior do discurso, no qual verdades, uma a uma, se apresentem e ele apenas se deixe levar. (ACSELRAD, 2013, p.103, grifo do autor)

O jogo *Tabuleiro* se apresenta como uma destas alternativas que tentam se opor e resistir ao que já está legitimado e naturalizado como discurso aceitável e necessário sobre drogas, principalmente nas escolas. A criação do jogo e sua tentativa de implementação a partir deste trabalho se dá como uma afirmativa de que é preciso ir além das imposições do discurso proibicionista e repressivo orquestrado principalmente por nosso sistema econômico vigente que precisa continuar mantendo e estabelecendo relações de subordinação para a sobrevivência de privilégios. Não só por uma questão de autonomia e criticidade, a rediscussão do assunto drogas em nossa sociedade é uma necessidade frente aos casos de violência e consumo oriundos do tráfico. A proposta desse jogo também consiste na defesa por uma escola pública de qualidade que consiga

amparar e dar suporte aos jovens em toda sua complexidade e situações, ou seja, é em prol de uma causa política, na tentativa de aumentar as alternativas da discussão sobre drogas nas escolas através do *Tabuleiro*.

5. PESQUISA DE CAMPO: OBSERVAÇÕES E ANÁLISES PESSOAIS

Conscientes de que a violação de um tabu não se dá sem que o próprio violador seja ele mesmo transformado em tabu. Em outras palavras, assumimos o risco de, ao procurarmos desmistificar as drogas como objeto-tabu, sermos acusadas de realizar sua apologia. [...] A reflexão é o que falta em uma “sociedade fissurada”, que é fissurada justamente pela ausência da reflexão.

Marcia Tiburi e Andréa Costa Dias. *Sociedade Fissurada*.

No começo dos primeiros contatos com as escolas¹³ escolhidas para aplicação do jogo, as gestões das duas escolas foram bastante solícitas em me deixar à vontade no ambiente escolar e em se certificar de que tudo que eu precisaria para a realização da pesquisa estivesse disponível ao meu alcance, principalmente no que diz respeito aos equipamentos eletrônicos (projektor de imagem tipo data-show, som, computadores...), o que auxiliou bastante o prosseguimento da coleta de dados e da aplicação do jogo quanto ao tempo das aulas cedidas. Outro ponto fundamental em questão foi o fato de ambas as escolas terem se identificado com a escolha e se mostrarem “felizes” em participar, acredito que por se tratar de uma pesquisa que carrega o nome da UFF/INFES, já que a Universidade tem sido referência em conseguir agregar a comunidade e as escolas locais aos seus projetos de ensino, pesquisa e extensão.

Nas primeiras abordagens, senti um pouco de desinteresse por parte dos alunos, talvez por conta da aplicabilidade do jogo, na maioria das vezes, ser executada em aulas vagas, o que prejudicou muito o maior contato com os professores, já que era preciso juntar algumas turmas ao mesmo tempo no momento de aplicação. No entanto, consegui contornar esse “desinteresse inicial”, ao começar a abordagem apresentando a pesquisa em conjunto com a minha trajetória acadêmica. Porém, nada disso foi tão agravante, pois, mesmo com esse contratempo, sempre conseguia que pelo menos um professor estivesse comigo acompanhando as atividades e às vezes a grande quantidade de pessoas ficava até melhor para o debate ocasionado pelo jogo com a junção das turmas. Durante as aplicações do jogo e as aulas expositivas, contei com alguns professores de disciplinas diversas como Sociologia, Física e Ciências, que na aula inicial deram importantes contribuições durante minhas explicações, além de propiciar

¹³ Os nomes serão resguardados por conta de preservar as identidades dos alunos (as).

diálogos pertinentes que estreitavam o conteúdo dos tópicos mencionados com o conteúdo de suas disciplinas. A troca entre os professores e estudantes foi muito enriquecedora no quesito principal do meu projeto: colocar o tema drogas em foco nas pautas de discussões da prática didática cotidiana das escolas, e isso com certeza foi um saldo positivo nas duas escolas por onde passei.

As aulas expositivas (dois tempos¹⁴ de aula com cada turma) foram, acima de tudo, marcadas por muita curiosidade por parte dos estudantes, pois ao chegarem nas salas um pouco desinteressados, por conta de não terem mais o horário vago ou por não irem embora mais cedo, e encontrarem alguém que não os obrigava a permanecerem ali (deixei claro que ninguém era obrigado a participar, mas que precisava muito da ajuda deles na pesquisa) foi o suficiente para que eles esperassem para ouvir o que eu estava fazendo ali e do que se tratava o tema do projeto. Assim, a maioria esperava e acabava ficando para participar, o que me deixou bastante surpresa, pois usando aulas vagas eu não acreditava que poderia conseguir tanta adesão por parte dos estudantes.

Antes da aula expositiva eu explicava um pouco todo o meu projeto de pesquisa e falava da minha experiência de trabalho com o tema drogas, além de, primeiramente, me identificar e expor um pouco a necessidade do trabalho como requisito para minha formação e como funcionava o processo da escrita desse trabalho. Acredito que, como a maior parte deles está vivendo uma fase de escolhas importantes como o vestibular, encontrou em mim uma forma de também esclarecer as dúvidas quanto ao espaço acadêmico e como ele funciona.

Logo depois de me apresentar e dessa conversa inicial com os estudantes, pedia para que eles respondessem o primeiro questionário de sondagem, para que eu depois pudesse acompanhar com maior eficácia o que o trabalho poderia trazer de novo para o conhecimento deles sobre o assunto. Muitos paravam em meio ao questionário para me perguntar o que responderiam em algumas perguntas, onde tive que explicar novamente que eu não poderia responder, pois no conteúdo da aula haveria conteúdos sobre essas questões e que eu estava trabalhando com os questionários justamente para contrapor o antes e o depois da minha intervenção. Isso aconteceu em muitas aplicações, o que de certa forma me indicou logo de início que ainda existem muitas dúvidas entre os estudantes sobre o tema drogas quando tratado de forma um pouco mais detalhada.

¹⁴ Cada tempo de aula diurno equivale a 50 minutos.

Após respondido o questionário inicial, começava a aula expositiva que, na maioria das vezes, acabava ultrapassando um pouco o tempo pré-estabelecido (variável, tempo disponibilizado pelo professor presente no dia, junto com aulas vagas e professores que faltavam) por conta das intervenções dos professores e estudantes frente ao conteúdo exposto e por conta dos debates que eram inevitáveis de surgirem com os assuntos pautados, o que não foi um problema, claro. Ficou visível, diversas vezes, a surpresa dos alunos quanto a alguns conteúdos e tópicos do plano de aula enquanto ouviam a explicação, sendo os principais assuntos como a legislação sobre drogas no país e algumas de suas alterações, assim como seu surgimento, parte da história e da abordagem cultural das drogas ao longo dos anos, das diferenças do consumo e do uso de drogas no passado, em diferentes países e costumes, o que sinalizou o desconhecimento dessas questões. Só por conta desta observação a aula expositiva já teria feito todo o trabalho valer a pena para mim.

Após a abordagem da aula entreguei aos alunos novamente os questionários, quando muitos brincavam que precisavam do antigo para mudar algumas respostas. Segui pedindo para que os estudantes se organizassem em grupos para que pudessemos jogar o *Tabuleiro* e, ao colocar a seleção de músicas do jogo, que é diversa em músicas de todos os estilos sobre drogas, muitos me perguntaram se nos outros lugares não “implicavam” para que tirassem as músicas, por conta do vocabulário de algumas composições.

Outra coisa que ficou evidente foi a preocupação dos estudantes com o questionário, como se estivessem sendo avaliados por uma prova que “valesse nota” depois de corrigida, mesmo eu tendo explicado várias vezes antes que eles nem ao menos precisavam se identificar no questionário por nome ou por turma, e que o mesmo seria sigiloso. Isso me fez refletir o quanto o método competitivo de avaliação que temos no nosso ensino atualmente influencia os nossos estudantes, o que faz com que estranhem quando eles não são avaliados quantitativamente, atribuindo o pensamento sobre atividades que não valem notas como atividades sem nenhuma importância.

O jogo foi muito bem recebido pelos estudantes e muitos relataram ao final da aplicação que não esperavam tanto ao olharem pro seu material da primeira vez, já que a apresentação do mesmo “à primeira vista” parece tão simples. Alguns alunos deram sugestões interessantes como informatizá-lo, pois isso melhoraria a dinâmica do seu funcionamento (realmente durante a aplicação do jogo fica um pouco inconveniente ter

que pausar a música manualmente para reproduzir um vídeo da carta de mídia, por exemplo, e depois voltar a reproduzir a música, sem querer às vezes fechamos a música que estava tocando e tem que se reproduzir a música do começo, etc., mas nada altere o sentido das cartas). Alguns alunos também sugeriram que eu aumentasse a quantidade de cartas, mas de modo geral se mostraram positivamente surpresos com os conteúdos das cartas e consideraram o material como uma ferramenta diferenciada para tratar o tema drogas na sala de aula. Durante a aplicação, algumas polêmicas de alunos com pensamentos divergentes surgiram, algo que durante a elaboração das provocações de debates descritas nas cartas eram intencionais: discussões quanto à descriminalização das drogas, da diferenciação entre usuários e dependentes, questões sobre a violência e o tráfico de drogas, das experiências de outros países com legislações sobre drogas diferentes das nossas, etc., o que seria impossível evitar e também fugiria ao intuito do jogo se não acontecessem.

Quanto aos debates, em alguns momentos pude considerar o quanto ainda é alarmante e arbitrário o pensamento da maioria dos jovens estudantes ao considerarem como perfil comum o traficante periférico e vindo de classes menos favorecidas, ainda sob a imagem estigmatizada, sendo culpabilizada grande parte da população menos favorecida economicamente e negra, considerada responsável pela violência do tráfico de drogas, envolvida direta ou indiretamente com as consequências dos confrontos que geram muitas mortes constantemente em nosso país. Foi muito preocupante notar a abordagem “chula” como muitos se referiram a essas determinadas classes e principalmente notar a forma como a mídia televisiva parece dominar a principal fonte de referência sobre o assunto, atribuindo uma influência moldadora fora do comum à formação do pensamento desses estudantes. Poucas vezes os estudantes mencionavam fontes ou exemplos que esboçassem curiosidade para a questão “macro” em relação ao tráfico e à clandestinidade da corrupção na questão das drogas. A concepção adotada pelos alunos nas questões que envolvem o tráfico e consumo de drogas tem sempre uma abordagem suavizada quando são colocadas em debate figuras de classe média ou alta que fazem o uso de drogas comparadas às pessoas da classe mais baixa, gerando uma espécie de diferenciação por conta da classe econômica¹⁵ e cor.

¹⁵ Para esclarecer a discussão, deixo disponível a entrevista com Pedro Abramovay, ex-secretário da Justiça no governo Lula, na época que se discutia sobre a descriminalização do porte de drogas no STF, fornecida para o jornal El País (Brasil). Disponível

Os alunos também se mostraram admirados frente à exibição dos vídeos do jogo que traziam, em seu meio, propagandas antigas de cigarros e outras propagandas preventivas que passavam na televisão em canais abertos, que os mesmos classificaram como um pouco “bizarros” pelas imagens fortes e sensacionalistas exibidas quanto ao usuário de drogas. Outro auge da aplicação do jogo foi a leitura de algumas cartas de curiosidades que tratavam de fatos relacionados ao consumo de drogas durante diferentes períodos da história brasileira, como o movimento de contracultura¹⁶, dentre outras questões desconhecidas da maioria dos alunos.

As músicas também foram um ponto chave para deixar o ambiente da execução do jogo mais descontraído, fazendo com que fossem surgindo mais assuntos sobre os comentários das mesmas, já que a *playlist* mescla músicas antigas e atuais acerca do tema. Após a aplicação terminar, pedi para que realizassem o preenchimento dos questionários avaliativos sobre o jogo, não só os estudantes como também o professor acompanhante (os professores também receberam um questionário específico antes e após as aulas expositivas). Ao longo do recolhimento dos questionários, fui conversando com os alunos e professores e muitos deles relataram que é realmente necessário que haja um trabalho sobre o tema, buscando desmistificar algumas questões que ainda se encontram camufladas no universo escolar e no imaginário pessoal sobre o assunto, por conta da polêmica, do tabu e da hipocrisia que o envolve.

Em muitas turmas a conversa pós-jogo se estendeu quanto ao currículo escolar, e pude reforçar um pouco mais a necessidade de um destaque maior do tema drogas nos PCN's e no Currículo Mínimo, o que nos levou, por exemplo, a discutir informalmente

em:<http://brasil.elpais.com/brasil/2015/09/16/politica/1442426557_123138.html>. Acesso em fev 2017.

¹⁶ O movimento de contracultura tinha como princípios o respeito pelas diferenças, minorias e natureza, a liberdade sexual, amorosa e de expressão, o repúdio à repressão, opressão e violência de qualquer natureza, a defesa das diversas experiências com drogas (principalmente drogas psicodélicas), além de se levantar contra as mídias e aparelhos de comunicação em massa (contra a televisão, principalmente) e as lógicas capitalistas e de mercado, como também simpatizavam com as práticas religiosas do Oriente, principalmente o Budismo. Assim como o movimento de contracultura foi influenciada pelo movimento “beatnik”, o movimento hippie e de cultura jovem no Brasil foi inspirado pelos respectivos movimentos de contracultura dos EUA. No Brasil o movimento de cultura jovem enfatizava um estilo de vida alternativo, se opondo à sociedade do consumo e também contra os julgamentos de moral e valor do restante da sociedade perante os excluídos das convenções sociais, assim como eles, enquanto aconteciam tantas mortes nas guerras, com a violência e pela fome ao redor do mundo, por exemplo. In: LEÃO, Camila Dias. *Os tabus do discurso. O desafio da abordagem do tema drogas nas escolas sob uma perspectiva de redução de danos*. UFF, 2014.

sobre a proposta de uma Reforma do Ensino Médio¹⁷ que muitos ainda desconhecem. Grande parte dos estudantes e professores se mostrou satisfeita em saber que o jogo foi doado para a escola além de pedirem que deixasse um contato de e-mail ou telefone para que pudessem me chamar para demais projetos das escolas. A maioria das observações frente à utilização do *Tabuleiro* em quase sua totalidade foi muito positiva (como indicado no próximo capítulo), inclusive por conta da relação construída entre o projeto e os participantes, fazendo com que o trabalho de uma certa forma representasse um estreitamento de laços entre a escola e a Universidade, onde pude mostrar um pouco do trabalho acadêmico de uma pesquisa na prática.

¹⁷ Medida provisória e proposta do Ministério da Educação de novo currículo para o Ensino Médio, iniciada no governo Dilma em 2013 e retomada recentemente no governo Temer, que prevê diversas modificações para um currículo com grade mais “enxuta”, reduzindo e/ou extinguindo disciplinas como Artes, Sociologia, Filosofia e Educação Física, dentre outras medidas. Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/politica/nacional/noticia/2016/09/23/proposta-de-campanha-de-dilma-previa-reducao-de-disciplinas-no-ensino-medio-254095.php>>. Acesso em dez 2016.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Fechada a porta da Casa Verde, entregou-se ao estudo e à cura de si mesmo. Dizem os cronistas que ele morreu dali a dezessete meses no mesmo estado que entrou, sem ter podido alcançar nada. Alguns chegam ao ponto de conjeturar que nunca houve outro louco além dele em Itaguaí, mas esta opinião fundada em um boato que correu desde que o alienista expirou, não tem outra prova senão o boato; e boato duvidoso [...]

Machado de Assis. *O Alienista*.

Dados dos questionários, tabulação e análises

Retomando o trabalho de pesquisa voltado para a coleta de dados, cabe dizer que, na maior parte das turmas em que o jogo e a aula expositiva foram aplicados, a lotação não era máxima, apresentando uma média de 26 alunos por turma. Ao todo, 157 estudantes e 4 professores responderam aos questionários, quantidade que, de certa forma, considerei razoável por conta do pouco tempo hábil para a aplicação de uma pesquisa de mestrado que se realiza em um curto período de dois anos. Logo, a pesquisa contou com 161 participantes, e foram analisados 471 questionários de estudantes (dois questionários de sondagem de conhecimento para cada estudante, mais um questionário avaliativo sobre o jogo) e 12 questionários de professores, já que 4 professores ao todo participaram das aulas junto com os alunos, respondendo também ao total de 3 questionários cada um. No total, foram analisados 483 questionários.

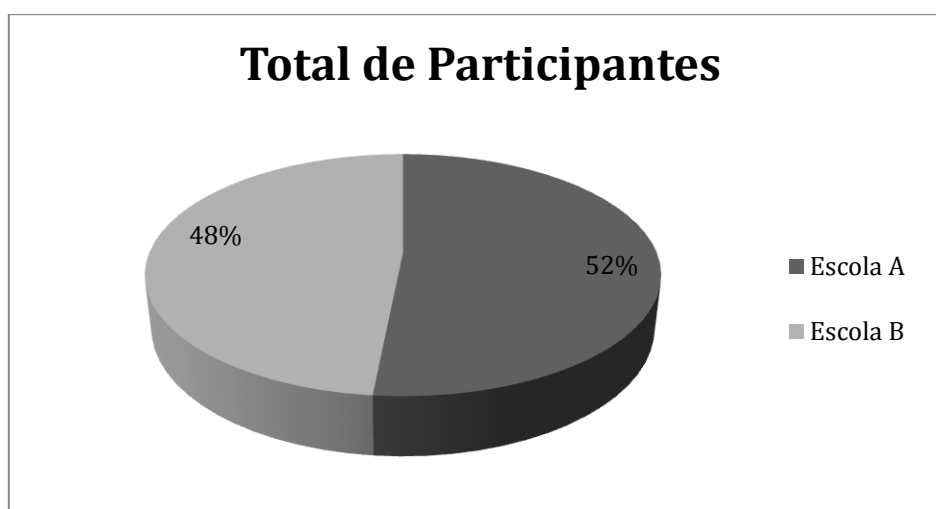


Gráfico 1: Total de participantes da pesquisa

Sendo assim, de acordo com o gráfico 1, as três turmas onde utilizei o jogo na Escola A totalizou 52% dos participantes da pesquisa (81 estudantes e 2 professores, ou seja, 83 participantes). Já a Escola B totalizou 48% dos participantes da pesquisa (76 estudantes e 2 professores, ou seja, 78 participantes). A pesquisa foi aplicada ao todo em seis turmas, logo mesmo que o número de professores possa ser considerado baixo, apenas 1 turma não contou com um professor acompanhante na sala de aula, já que em uma das aplicações foi necessária a junção de duas turmas, com a presença de 1 professor. Como já explicitarei na metodologia, as turmas aplicadas foram todas de Ensino Médio, do 1º ao 3º ano. Essa variação me ajudou na percepção de domínio dos estudantes quanto ao tema perante suas faixas etárias, já que tanto os alunos do 1º ano quanto os do 2º e 3º ano não apresentaram diferenças tão discrepantes na maturidade ao discutir o tema.

Quanto às respostas, procurei tabular a quantidade de respostas corretas entre os questionários pré e pós aula expositiva, em questões afirmativas com as opções de “verdadeiro” e “falso”, pois acreditei que seria mais simplificada a tabulação e que também diminuiria a possibilidade de ambiguidades nas perguntas. Logo, preferi tabular os acertos, pois acredito que ficaria mais explicativo analisar as perguntas com menor incidência de acertos como pontos que ainda precisam ser mais bem trabalhados posteriormente com os participantes da pesquisa. Não quis optar por focar insistentemente no erro, já que a maioria dos métodos avaliativos já faz essa observação nas avaliações escolares habituais (provas, testes, trabalhos do dia-a-dia das escolas). Escolhi dispor quatro gráficos dividindo o total de perguntas do questionário de sondagem de conhecimento, simplesmente por questão de melhor visualização e pela quantidade de perguntas (16 ao todo, questionário disponível nos apêndices do trabalho).

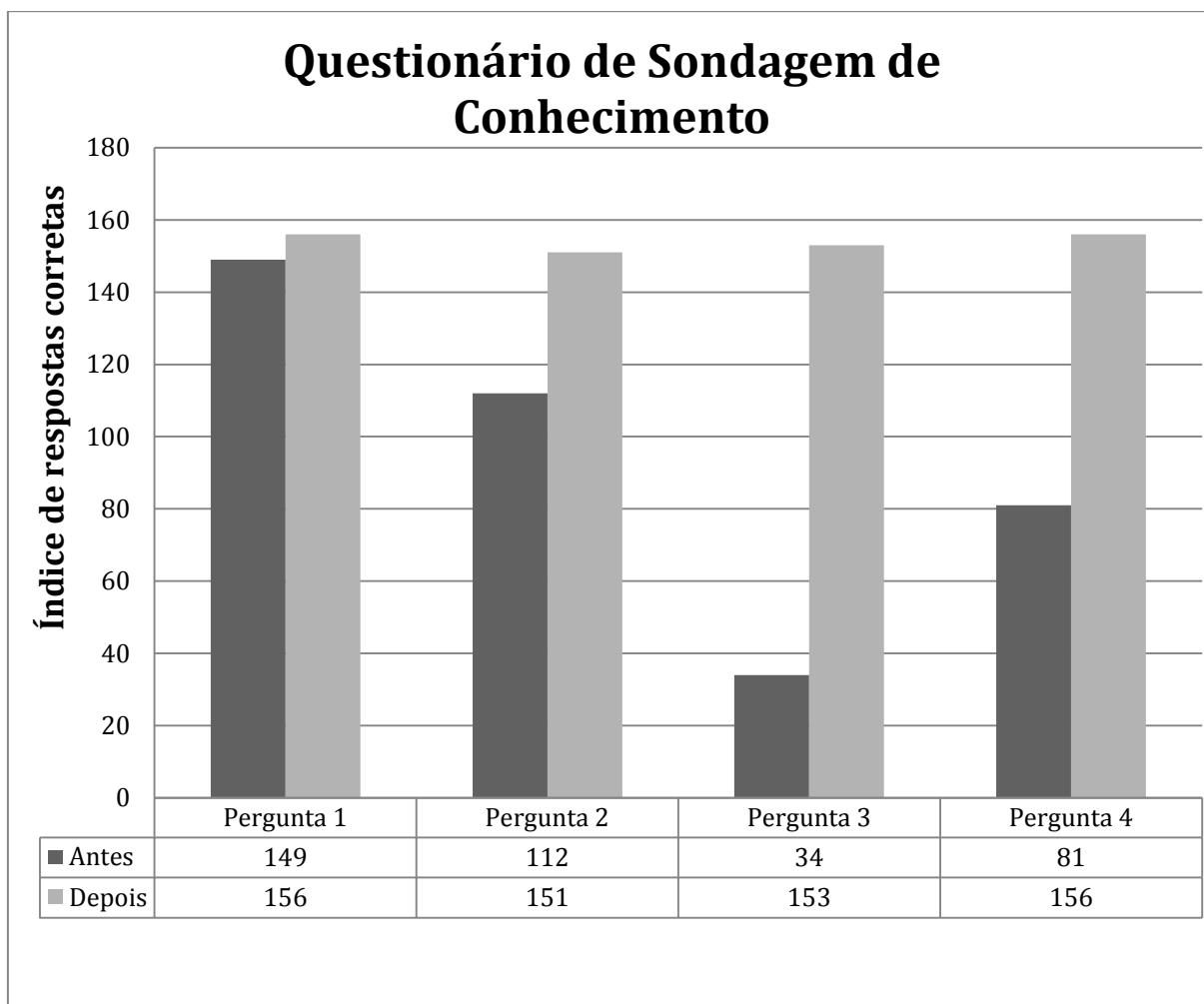


Gráfico 2: Amostragem de perguntas de 1 a 4 do questionário de sondagem de conhecimento

Nas perguntas de 1 a 4, representadas no gráfico 2, as perguntas 3 e 4 apresentaram a maior quantidade de erros antes da aula expositiva. A pergunta 3, que trata das categorias de significados sobre pessoas que fazem uso de drogas, somente 21,6 % acertaram a resposta, considerando que usuários, dependentes e viciados não significam a mesma coisa, tratando-se de categorias distintas. Após a aula expositiva, 94,4% acertaram a pergunta, pois houve uma explicação do conteúdo sobre essas categorias quanto ao seu tipo de consumo de drogas e relações de vício/consumo entre as pessoas que usam as substâncias, após um longo debate. Alguns alunos não concordaram com as questões expostas, o que pode ter resultado na porcentagem de respostas que continuaram erradas mesmo após a explicação. Essa questão se tornou uma das discussões mais complexas durante a pesquisa de campo, considerando a vasta

repercussão de temas como esse nas redes sociais, por exemplo, além da hipocrisia em torno do tema drogas e seu consumo, segundo Becker (1977):

Quando uma pessoa ingere uma droga, sua experiência subsequente é influenciada por suas ideias e crenças sobre aquela droga. O que ela sabe sobre a droga influencia na maneira como ele a usa, a maneira como ela interpreta seus efeitos múltiplos e responde a eles, e a maneira como ela lida com as consequências da experiência. Inversamente, o que ela não sabe também afeta sua experiência, tornando impossíveis certas interpretações, assim como ações baseadas naquele conhecimento que não existe. Uso “conhecimento” num sentido extenso para me referir a ideias ou crenças sobre a droga que qualquer um dos atores, na rede de relações de uso de drogas (por exemplo, vendedores ilícitos de drogas, médicos, pesquisadores, ou consumidores leigos), acredita que tenham sido testadas em experiências e, assim, tragam mais garantias do que simples profissões de fé. Todas as pessoas podem, provavelmente, tomar o conhecimento que elas acreditam ter sido testado em experiências como um guia para suas próprias interpretações e ações. (BECKER, 1977, p.182)

Logo, permito-me lançar mão da reflexão de Becker para estender que não só a pessoa que ingere a droga é influenciada por suas opiniões sobre ela, mas como também a que não a utiliza, ou pelo menos ainda não utilizou alguma substância ilícita. O espaço das conversas quanto à experiência que vem sendo negado sobre o tema, segundo Acelrad (2013), contribui para esse impasse quanto às discussões sobre drogas pautadas pelo medo e moralismo. Acelrad ainda nos chama atenção para a difusão, na maioria das vezes, negativa e sensacionalista do consumo de droga, pela mídia e campanhas preventivas, que facilita não só a falta de conhecimento pelo distanciamento da reflexão da experiência e debate, como também desgasta o assunto e confunde suas definições:

Episodicamente, temos as campanhas da chamada "prevenção". É curioso observar aqui, de novo, a tendência de provocar impacto no público-leitor, por meio de imagens e linguagem sensacionalistas, sugerindo um estado de guerra individual e coletiva. Em algumas campanhas veiculadas pela mídia, a imagem do dependente, na deterioração física apresentada com um fato indiscutível, pode ser confundida com o aspecto de uma pessoa com dengue hemorrágico. Em *outdoors*, frases aparentemente ingênuas reforçam a irracionalidade, a discriminação. Dizer "Drogas, tô fora" motivou, pela sua inconsistência, o complemento jocoso, pichado num muro de Porto Alegre: "Claro, saí para comprar". Afirmar "Drogas, nem morto" também não tem sentido algum: uma vez morto, o sujeito não tem escolhas. Dizer que "Quem se droga é triiiiiste" é generalizar a experiência negativa, ainda que os riscos sejam reais. É fazer de conta

que uma festa não perde a graça quando a bebida acaba, é nunca ter observado o prazer que dá tragar um cigarro, ou ainda ignorar a tranquilidade experimentada logo após a ingestão de um medicamento contra a dor ou para dormir. Dizer que "Droga é brega" expressa, sem que se perceba, um preconceito em relação às pessoas chamadas de "bregas", que o são apenas aos olhos de quem assim as consideram - afinal, cada pessoa tem seu estilo e dele se orgulha. E o que significa dizer que "Droga é uma merda"? O que informa essa frase para quem já experimentou e sentiu prazer, calma, alívio? Campanhas dessa natureza não educam, são desconsideradas pelos usuários ou, o que é tanto mais grave, confundem. (ACSELRAD, 2003, p. 6)

Sendo assim, o desarranjo e a disparidade desta questão específica no questionário sobre as categorias de usuário, dependente e viciado, nos atenta para a corrente de hipocrisia que ronda a discussão desse assunto nos espaços não só escolares, mas de convívio social em geral. Além disso, demarca-se a necessidade da exploração do tema de forma séria, em contextos onde falar sobre drogas de forma banal em uma roda de amigos é normal, enquanto a forma de se falar esteja no tom da gozação, ou da piada, mas trazer à tona e apontar as situações contraditórias é vista como simpatização, ou até mesmo apologia ao uso. Ainda sobre essa problemática, cabe dizer que a generalização entre uso e dependência implica outros riscos além da banalização dos termos e seus significados.

A confusão entre essas categorias aumenta não só a discriminação em torno do usuário de drogas ilícitas, mas principalmente contribui para a exclusão de demais fatores de reflexão em torno do tratamento de quem realmente precisa de ajuda e estabelece relação problemática com a droga, banalizando a dependência química e a importância de seu devido tratamento pelo Sistema Único de Saúde (SUS). Além disso, faz com que a maioria da população propague afirmações que sustentam que uma droga é “porta de entrada para outra”, entre outros clichês populares que coloca a droga ilícita, uma substância inanimada, como a vilã de toda uma sociedade, onde quem a utiliza passa a ser um inimigo externo, destruidor da harmonia e *status quo*, excluindo-se, assim, todos os fatores sociais e culturais que estão por trás da dependência ou do uso recreativo/eventual.

A educação para a autonomia discute conceitos. Drogas dão prazer e, eventualmente produzem danos. Uso e dependência são situações diferentes. Na determinação da dependência interfere a substância de escolha, a história de vida de cada um e o meio e o momento sociocultural em que vive, o que significa dizer que, diante da droga, não há um destino igual a todos. O uso “indevido” não é restrito ao uso

das drogas hoje tornadas ilícitas, mas sua aplicação é mais adequada aos usos problemáticos, vividos na relação com a família, a escola, no trabalho. Quem experimenta uma droga, nem sempre fará uma escalada de consumo de outras. (ACSELRAD, 2013, p. 99)

Ou seja, fica claro que todas as falas clichês de alguns alunos possuíam implicitamente a abordagem do discurso pautado no amedrontamento e na abstinência. Falas como “Tem que se afastar das más companhias, porque na primeira vez que bebe e fuma a gente já vicia”, ou “Todo viciado começa rapidinho a roubar em casa”, entre outras. Dessa maneira, para que não se corra riscos, nunca se pode ter contato com uma droga, o discurso do “experimentou, já era”, da demonização das drogas como algo sem volta, do prejuízo irreversível, onde se misturam ainda as causas e efeitos eventuais e recreativos com a relação de consumo problemático e da decorrência da dependência.

Já a pergunta 4, antes da aula, obteve 51,5% de respostas corretas, comparada com 99,3% após a aula. Tratando-se de uma pergunta que aborda a forma de comercialização das drogas, muitos relataram durante as aulas que não consideravam medicamentos vendidos em farmácia e prescritas por médicos como drogas, alegando que as mesmas seriam consideradas apenas lícitas, mesmo que exijam receitas como pré-requisito para aquisição como forma de controle. Essa situação volta a trazer à tona a estigmatização do problema das drogas em torno da substância e do usuário ilícito, como o problema maior sobre drogas de nossa sociedade. Fato esse já desmistificado em pesquisas como do CEBRID (Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas)¹⁸ que, na sua mais recente pesquisa de maior abrangência, aponta que o uso de drogas lícitas é maior entre os estudantes no Brasil ao de drogas ilícitas, nos alertando novamente que é preciso inverter e alterar o foco das lentes no olhar quanto à prioridade da discussão sobre drogas nas escolas. Ou seja, enquanto a maior preocupação dos discursos quanto às drogas na mídia vem sendo com as drogas ilícitas em fases como a adolescência, estudos mais recentes como do CEBRID apontam o contrário em relação ao consumo entre os estudantes.

¹⁸ CEBRID, 2010. VI Levantamento sobre o consumo de drogas entre estudantes do Ensino Fundamental e Médio das redes de ensino pública e privada no Brasil. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.cebrid.com.br/vi-levantamento-estudantes-2010/>. Acesso em fev 2017.

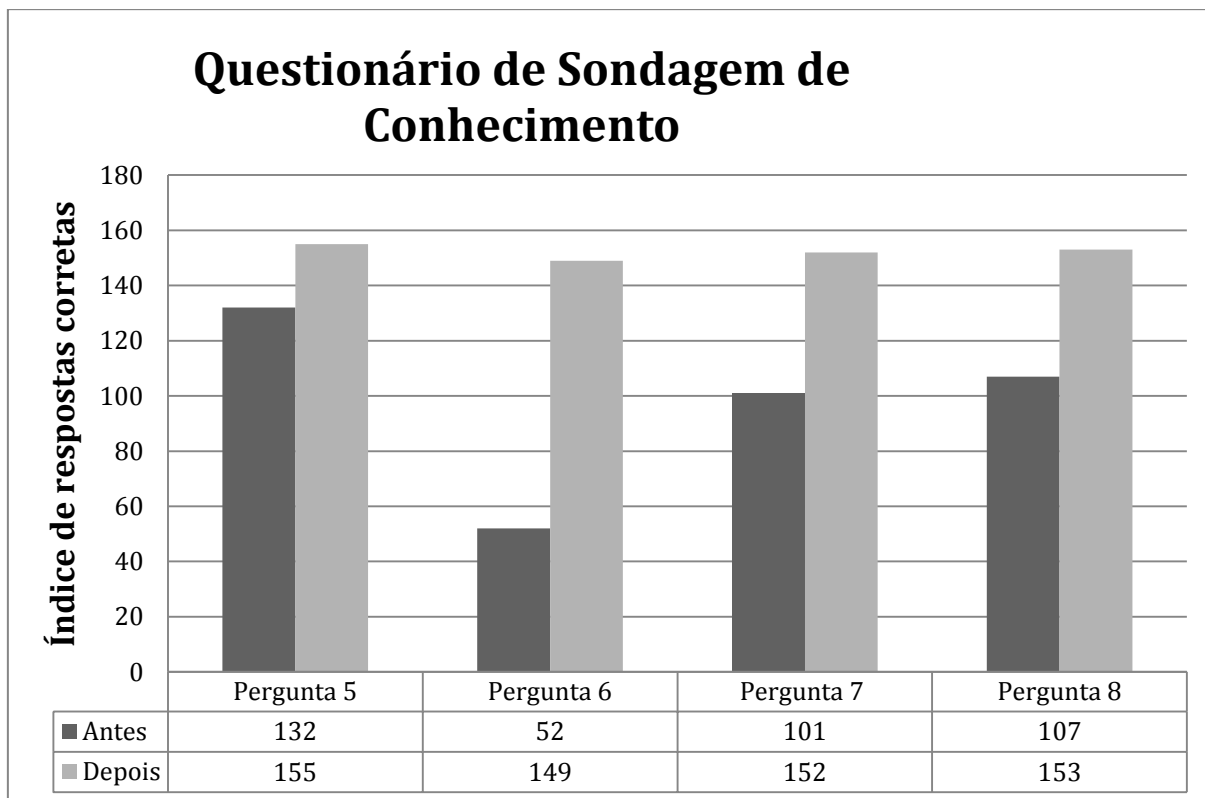


Gráfico 3: Amostragem de perguntas de 5 a 8 do questionário de sondagem de conhecimento

Entre as perguntas do gráfico 3, as respostas que mais apresentaram incidência de erros antes das aulas expositivas foram as perguntas 6 e 7. A pergunta 6 obteve 33,16% de acertos antes das aulas expositivas e 94,9% depois. Já a pergunta 7 atingiu 64,3% de acertos antes e 96,8% após as aulas. Ambas tratam de questões relacionadas à legislação de drogas e seu consumo frente a sua comercialização e ao modo como ocorre a sua regulamentação. Essa recorrência de erros e equívocos na interpretação das questões ligadas às leis sobre drogas mostra como ainda essas são desconhecidas para os estudantes, como até mesmo para a população, já que essas leis são consideradas complexas quanto aos parâmetros que definem a quantidade de drogas que distinguem um usuário de um traficante, por exemplo, quanto ao seu flagrante, na formulação dessa mesma lei¹⁹. Acselrad (2013) também aponta para a ambiguidade da legislação atual

¹⁹ A lei 11.343/2006, no artigo 28, prevê quantidades pré-estabelecidas que definem a diferença em considerar o indivíduo que porta drogas ilícitas entre traficante ou usuário, porém a lei ainda não tem sido cumprida na prática e sua efetividade possui variantes que de acordo com a própria lei “[...] elenca oito critérios legais de distinção entre o porte para uso próprio e o tráfico de drogas: a quantidade e a natureza da substância apreendida; o local e as condições da ação; e as circunstâncias sociais e pessoais, a conduta e os antecedentes do agente.” De acordo com essa interpretação, “[...] o critério da quantidade,

sobre drogas e seus desdobramentos, assim como sua atualização, considerando como fator crucial para a má interpretação o desconhecimento da mesma pela maioria da população. É notável a dificuldade de interpretação sobre a legislação atual sobre drogas no país não só para pessoas que estão fora da área jurídica, mas para seus próprios especialistas.

A legislação proibicionista é colocada em questão. Difícil travar esta discussão, na medida em que o cidadão se acostuma a ‘sofrer’ a lei, mas não tem nem conhecimento, nem o hábito de discuti-la. O jargão jurídico afasta quem não o domina, sendo preciso aprender a ler e entender a lei. A possibilidade de imaginar que uma legislação tenha por finalidade o bem comum, a convivência harmoniosa é uma construção. Difícil entender que a antiga lei 6.368/76 sobre drogas, elaborada durante a época da ditadura militar de 64, incorporava os princípios e normas da Lei de Segurança Nacional daquele período, não sendo, portanto, gratuito, logo no seu primeiro parágrafo, o comprometimento do cidadão comum no combate ao tráfico ilícito de drogas; ou ainda a perda de subvenções do Estado nas escolas onde o flagrante de uso não fosse denunciado às autoridades. Difícil entender que a aparente descriminalização do uso na Lei atual 11.343/2016, na prática não beneficia a todos igualmente, sendo mais um privilégio de quem já os tem, num cenário em que o uso e o comércio ilícito são tão facilmente considerados como uma mesma situação. (ACSELRAD, 2013, p. 100)

Ao considerarem que as drogas ilícitas não são encontradas no Brasil para venda com facilidade, os alunos negam os confrontos resultantes da presença do tráfico de drogas na região, que eles mesmos reafirmam em muitas falas e conversas durante a aplicação que tem “aumentado” na sua cidade e nas cidades vizinhas. A dificuldade de entender a linha tênue entre o que é lícito e o legal não é exclusividade dos estudantes, já que ainda é preciso avançar na compreensão dessas duas concepções dentro do contexto das drogas.

Quanto à pergunta 8, que trata da pena de reclusão prevista para o indivíduo que exerce atividades configuradas como tráfico de drogas, acredito que as dificuldades dos alunos se apresentam por desconhecimento dessa mesma legislação, algo natural para pessoas que, em geral, não possuem informações específicas da área jurídica, por exemplo.

potencialmente objetivo, acabou ficando em aberto, sem indicação clara de parâmetros de distinção, o que gera uma insegurança visível na aplicação da lei. Disponível em: <http://jota.info/docs/nota-tecnica-criterios-objetivos-de-distincao-entre-usuarios-e-trafficantes-de-drogas-10082015>>. Acesso em dez 2016.

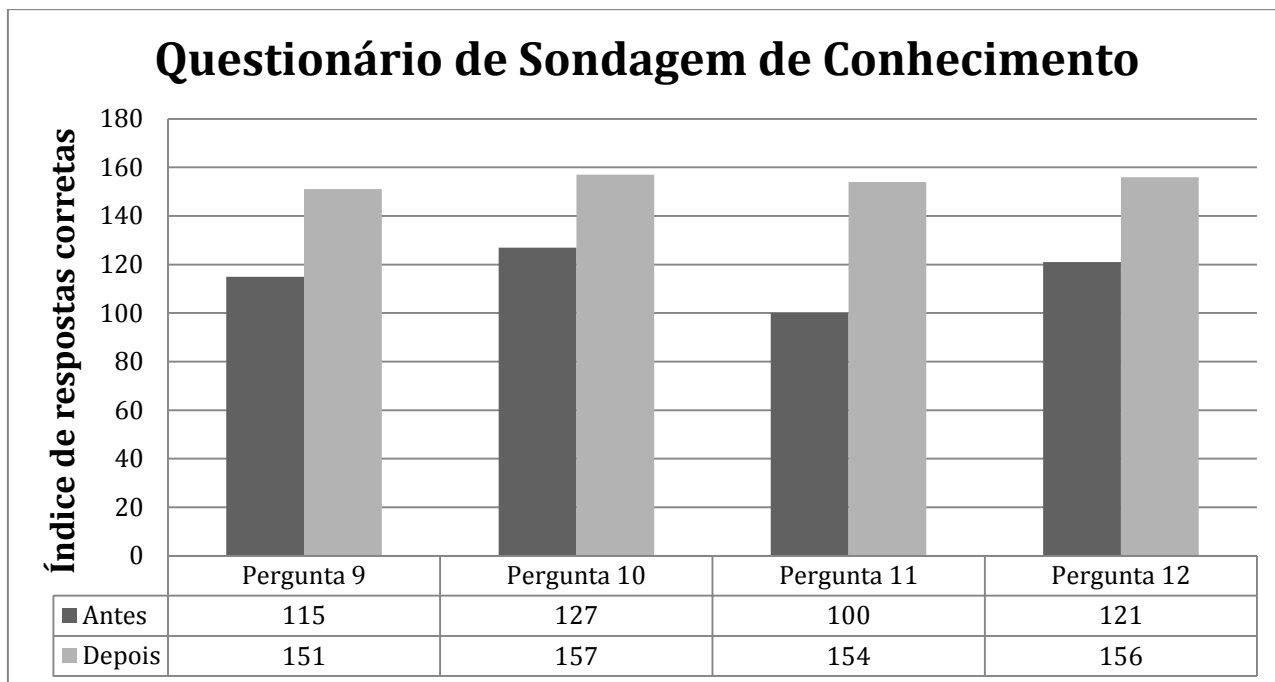


Gráfico 4: Amostragem de perguntas de 9 a 12 do questionário de sondagem de conhecimento

No gráfico 4, a maior incidência de erro está na pergunta 11 (apresentou 63,6% de acertos antes da aula expositiva e 98,08% de acertos após a mesma), que se refere às internações compulsórias, outro conteúdo que os alunos relataram não ter muitas informações, pois se trata especificamente de questões que giram em torno do dependente químico como indivíduo. É compreensível esta dificuldade da parte dos alunos, pois geralmente as abordagens sobre drogas nas escolas (como palestras, panfletagem) têm sido muito pautadas na prevenção e no caráter informativo, como destaquei no capítulo inicial do trabalho, em que a questão da dependência química geralmente é abordada apenas pelo viés da degradação física e moral do indivíduo, deixando um pouco de lado o cuidado sobre a questão da dependência por meio de tratamento e atenção, inclusive como o direito dessas pessoas à assistência e recuperação através do sistema público de saúde em unidades como os CAPS AD²⁰.

²⁰ “O Centro de Atenção Psicossocial Álcool e Drogas III (CAPS AD 24 horas) é um serviço específico para o cuidado, atenção integral e continuada às pessoas com necessidades em decorrência do uso de álcool, crack e outras drogas, oferecendo atendimento à população e realizando acompanhamento clínico e reinserção social dos usuários pelo acesso ao trabalho, lazer, exercício dos direitos civis e fortalecimento dos laços familiares e comunitários. Os CAPS também atendem aos usuários em seus momentos de crise, podendo oferecer acolhimento noturno por um período curto de dias. Busca apoiar usuários e famílias na busca de independência e responsabilidade para com seu tratamento.” Disponível

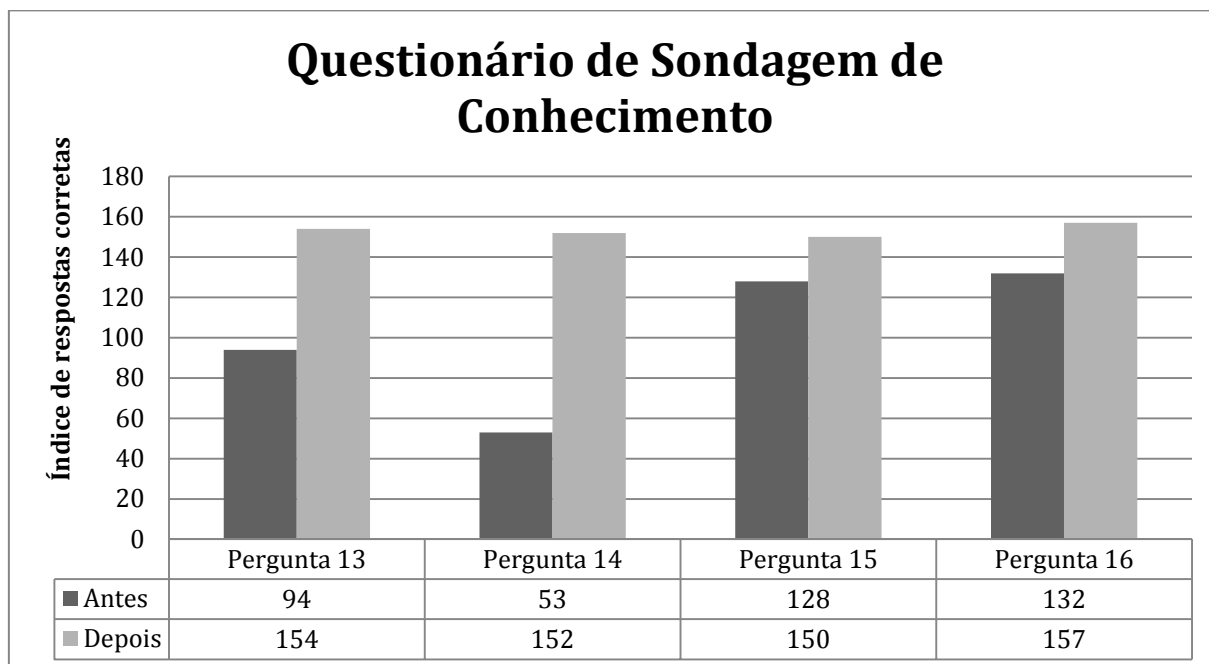


Gráfico 5: Amostragem de perguntas de 13 a 16 do questionário de sondagem de conhecimento

No gráfico 5, a maior incidência de erro aparece nas perguntas 13 e 14. A pergunta 13 apresentou 59,8% de acertos antes, e 98,08% depois das aulas. Já a pergunta 14 apresentou 33,7% de acertos antes contra 96,8% depois das aulas. Apesar de ambas abordarem a história do consumo de drogas ao passar dos períodos da humanidade e seus aspectos culturais e políticos, os alunos desconheciam muitas informações importantes para uma formação de pensamento mais consistente na área do tema drogas. Os alunos desconheciam, por exemplo, que as bebidas alcoólicas nem sempre foram liberadas em todos os lugares do mundo, como no caso da Lei Seca dos EUA em 1920 e que durou aproximadamente 13 anos; ou como o uso da heroína como anestésico por médicos, até começar a ser considerada uma substância que oferecia riscos, a partir de 1910. Essas questões sobre a história das drogas ainda são pouco abordadas em conjunto com a disciplina de História, por exemplo, pois a maioria dos livros didáticos e o Currículo Mínimo não articulam com maior frequência o tema dentro dos conteúdos exigidos para a disciplina.

Resgatar a memória sobre o consumo de drogas, ontem e hoje, aqui e em outros países, ajuda a pensar formas democráticas de lidar com o que hoje se tornou um "problema". Cada sociedade, em cada momento de sua história, encontrou uma forma de lidar com as drogas, seja sua produção ou seu consumo. Em alguns momentos, controles individuais e coletivos foram suficientes para reduzir danos. O hábito de beber vinho *puro* já foi considerado um ato pouco cidadão - cada dose de vinho era misturada a duas de água -, evitava-se beber vinho durante as refeições ou mesmo durante o dia, bebia-se apenas depois do jantar, o consumo era proibido entre as crianças, que, no entanto, tinham acesso a algumas gotas de ópio para melhor dormir. O absinto, bebida popular na França de 1830 até o início do século 20, teve sua toxicidade comprovada oficialmente como se a substância tivesse em si mesma a explicação da violência manifestada pelos usuários, contra todas as evidências, quando a sua popularidade ameaçou os interesses econômicos dos produtores tradicionais franceses de vinho. (ACSELRAD, 2003, p. 3)

E ainda:

A educação para a autonomia propõe recuperar a memória de outros usos no passado não tão distante e também no presente, que davam prazer sem danos, na medida em que cercados de controle sociais construídos coletivamente. O consumo do vinho na Antiguidade Romana acontecia entre adultos. Homens e mulheres bebiam em espaços diferentes, depois das refeições, como forma de tornar as relações mais agradáveis. [...] Séculos mais tarde, na Europa, beber vinho foi aconselhado na prevenção da tuberculose. A folha de coca, no passado e no presente, é mascada pelos povos andinos, tradicionalmente, sendo parte da economia camponesa, 'lubrificante' das relações sociais, como planta sagrada presente nas atividades religiosas, com propriedades medicinais, como forma de acompanhamento de situações individuais e coletivas na busca de soluções (cosmovisão). O uso de pílulas de cocaína, nos EUA no século XIX, assegurava curar a dor de dentes das crianças. No início do século passado, a prescrição de heroína era indicada nos casos de problemas respiratórios, de adultos e crianças [...]. (ACSELRAD, 2013, p. 97)

Fica evidente desta forma que o desconhecimento da história geral correlacionada com a história do uso das drogas nos diversos períodos históricos contribui de forma significativa para o conjunto de pré-conceitos estabelecidos sobre as drogas, principalmente ilícitas, atualmente. Neste bloco, tentei focar a contextualização dos resultados quanto à temática das drogas e à abordagem crítica, conforme citei na metodologia, usaria como suporte teórico as obras de Acselrad para tal. Focarei agora, nas próximas abordagens, a questão do jogo e da educação, especificamente.

ANÁLISE DO JOGO COMO FERRAMENTA EDUCATIVA

Quanto à avaliação do jogo, os questionários em unanimidade, entre docentes e alunos, consideraram uma boa ferramenta educativa na abordagem do tema drogas nas escolas. Presencialmente, os estudantes também elogiaram seu formato e sua interação mais dinâmica com vídeos e músicas, além da abordagem mais próxima à linguagem informal.

Com relação às sugestões para aprimoramento do jogo, grande parte reforçou o aumento de cartas, principalmente as de curiosidades e vídeos (mídia), e propôs a ideia da informatização do jogo, algo que também considere relevante, já que isso facilitaria seu manuseio.

Sendo assim, o jogo, além de ter sido considerado como interessante e necessário para trabalhar o tema drogas por unanimidade, todos os professores e alunos não consideraram que o mesmo apresentou dúvidas ou questões pendentes/confusas quanto a sua apresentação (questionário avaliativo sobre o jogo em apêndice). As únicas perguntas do questionário avaliativo sobre o jogo que não obtiveram 100% de iguais foram as perguntas 1 (obtendo 75%, mostradas na tabela na página 60) e os comentários de sugestões, já que todo o restante atingiu 100% de aprovação.

Quanto às informações sobre drogas que os alunos consideraram indispensáveis em conhecer melhor no jogo (Pergunta 1), 150 alunos dos 157 marcaram todas as opções (95,5%), 3 marcaram somente a opção “medidas de prevenção ao consumo” (1,91%) e 4 marcaram somente a opção “onde e como as pessoas podem conseguir tratamento” (2,54%). Acredito que a maioria marcou todas as opções pois, após a execução do jogo e da aula, começou a compreender o tema drogas como um assunto mais amplo do que antes estava habituados a tratar por outras formas.

Vygotsky (1998), na obra em que se dedica à formação social da mente, deixa claro que o pensamento é um dos meios primordiais para que a linguagem se expresse e vá além das palavras. O pensamento extravasa as barreiras dos significados e da gramática, sendo, assim como a linguagem, o processo latente que mais consegue levar ao raciocínio humano até além da capacidade cognitiva para a reflexão. Neste sentido, ao falar sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal, Vygotsky ressignifica a importância da cultura e do social para o desenvolvimento humano, apontando que a

mediação de um parceiro que tenha mais experiência nas trocas seja algo de muita valia na formação das relações interpessoais e também de conhecimento próprio.

Um dos princípios básicos da teoria de Vygotsky é o conceito de “zona de desenvolvimento próximo”. Zona de desenvolvimento próximo representa a diferença entre a capacidade da criança de resolver problemas por si própria e a capacidade de resolvê-los com a ajuda de alguém. Em outras palavras, teríamos uma “zona de desenvolvimento auto-suficiente” que abrange todas as funções e atividades que a criança consegue desempenhar por seus próprios meios, sem ajuda externa. Zona de desenvolvimento próximo, por sua vez, abrange todas as funções e atividades que a criança ou o aluno consegue desempenhar apenas se houver ajuda de alguém. Esta pessoa que intervém para orientar a criança pode ser tanto um adulto (pais, professor, responsável, instrutor de língua estrangeira) quando um colega que já tenha desenvolvido a habilidade requerida. (VYGOTSKY, 1996, p.4)

Acredito que, por este motivo, Vygotsky foi o teórico que mais poderia se encaixar com a forma metodológica do *Tabuleiro*, já que durante sua aplicação a intenção do jogo é propiciar situações que possam criar interações entre alunos, professores e aplicador/mediador. Por outro lado, cabe ainda destacar que a ideia de doar um jogo para cada escola pesquisada foca também em confiar não só nas relações coletivas, interpessoais em prol do desenvolvimento, mas principalmente na capacidade autônoma, na “zona de desenvolvimento auto-suficiente” dos alunos, em se organizarem de forma independente, explorando o jogo como acharem melhor. Refletindo este pensamento para a abordagem de um jogo educativo na sala de aula, fica mais uma vez reforçado o valor da experiência e a sua necessidade. Assumir o papel do mediador é o dever da escola como todo, na figura de representação do ensino e conhecimento formal da sociedade, papel esse que, além de responsabilidade, carrega a possibilidade de uma educação sobre drogas mais crítica e livre.

Vygotsky enfatiza o processo histórico-social e o papel da linguagem no desenvolvimento do indivíduo. Sua questão central é a aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio. Para o teórico, o sujeito é interativo, pois adquire conhecimento a partir de relações intra e interpessoais e de troca com o meio, a partir de um processo denominado *mediação*. (RABELLO; PASSOS, 2010, p. 3)

Kishimoto (2009) também chama a atenção para a fluidez do jogo e suas diversas interpretações, além de ir ao encontro do raciocínio de conceito de Vygotsky quanto à variedade de significações que o jogo pode assumir de acordo com seu

contexto social, cultura e período, principalmente para que ocorra seu entendimento e aproveitamento. A autora também nos aponta a influência da vida cotidiana e da visão de realidade e de mundo, que em outras palavras nos remetem novamente à questão da valorização da experiência pessoal de cada aluno, experiências sempre diversas e imprevisíveis.

[...] o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. As línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão. Elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo. A designação não tem por objetivo compreender a realidade, mas manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana. A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. (KISHIMOTO, 2009, p. 16)

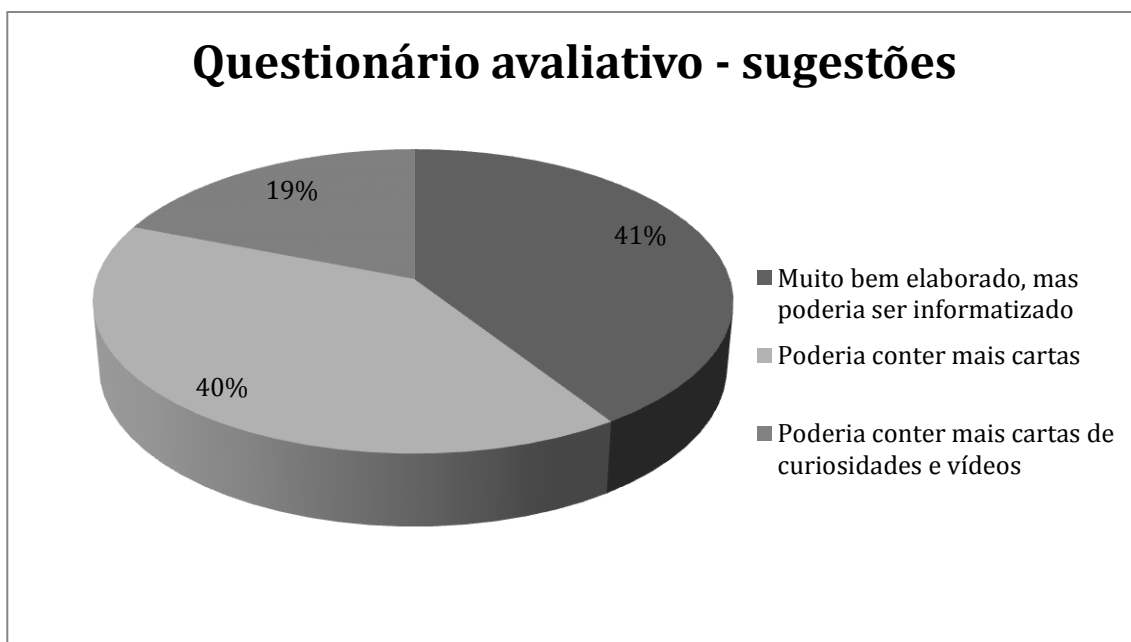


Gráfico 6: Questionário avaliativo de sugestões dos alunos

De acordo com o gráfico 6 sobre as sugestões e críticas sobre o jogo, 142 dos 157 estudantes (90,4% do total de participantes) preencheram essa parte dos questionários, onde 58 alunos (40,8% dos que responderam) opinaram que o jogo foi muito bem elaborado e que poderia ser informatizado. Já 57 alunos (40,1%) sugeriram

o aumento do número de cartas, sendo que 27 destes (19,01%) apontaram o aumento da quantidade mais especificamente das cartas de curiosidades e vídeos. Esses números mostram a preferência dos jovens pesquisados pelas partes do jogo que apresentam questões mais dinâmicas, como os vídeos e as músicas, além de indicar um maior interesse por curiosidades que resgatam questões históricas (que aparecem muitas vezes nas cartas) e a implementação desses conteúdos com mais tecnologia, o que foi relatado por eles. Apesar da minha resistência inicial sobre a informatização excessiva dos jogos, pelo risco da anulação da interação pessoal, acredito que as sugestões são válidas a partir do momento que se consiga um formato de jogo informatizado que não anule a utilização do jogo em grupo, mesmo que seja virtualmente. Brougère (2002) desenvolve uma teoria sobre a mudanças de papéis ou de uso que um jogo pode assumir. É extremamente positiva a forma como a utilização do jogo na prática através dos estudantes tenha me feito repensar a questão de sua informatização. É justamente esse o papel da aplicabilidade e do jogo em si: promover reflexões não só quanto ao seu material ou à forma didática que possa vir a assumir, mas também a rediscussão das estratégias de uso que ele continha antes de sua prática, permitindo surgir contradições de procedimentos metodológicos que anteriormente o pesquisador não conseguia enxergar.

A noção da educação informal gera duas idéias. Por um lado, uma continuidade entre as atividades da vida ordinária e aquelas que têm um objetivo educativo. Por outro lado, a percepção de um processo de desenvolvimento de uma educação em um contexto sócio-cultural, e jamais o simples efeito de uma maturação biológica. (BROUGÈRE, 2002, p. 12)

Quanto a essa questão, é notável que precisamos acompanhar a demanda tecnológica, porém, para além disso, como já sinalizava, a adaptação do jogo às problemáticas da vida cotidiana (como a distância cada vez maior das pessoas por conta da tecnologia, que muitas vezes afasta, assim como as aproxima), vai além das formas materiais, mas é de grande parte de ordem simbólica e construída pelo fator social.

[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É esse o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil,

como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 2009, p. 17)

Atualmente, presenciamos realmente a busca do jovem/adolescente e do adulto em geral pela praticidade e mobilidade. Na era dos *smartphones*, não há nada surpreendente no fato dos mesmos questionarem uma versão virtual do jogo, o que me fez repensar sobre a minha concepção inicial de incentivo do jogo para a interação pessoal de forma física direta.

Quanto aos professores, por conta da pouca quantidade de participantes, seus questionários foram mais simples de tabular, resultando a amostragem em forma de tabela:

Tabela 1: Amostragem dos resultados dos questionários dos professores

Perguntas	Opções marcadas (%)	Quantidade de professores
1) Considera-se apto para tratar o tema drogas em suas aulas?	SIM (75%) NÃO (25%)	4
2) Acha importante que o aluno tenha acesso a ferramentas educativas diferenciadas, como jogos?	SIM (100%) NÃO (0%)	4
3) Conhece a legislação atual sobre drogas e seus desdobramentos no país ao longo dos anos?	SIM (100%) NÃO (0%)	4
4) Para você, é útil a abordagem do tema	SIM (100%)	4

drogas nas escolas?	NÃO (0%)	
5) Considera útil a abordagem do tema drogas atrelada às disciplinas regulares?	SIM (100%) NÃO (0%)	4
6) Como definiria seu conhecimento sobre o tema drogas?	(0 %) Escasso (75%) Razoável (25%) Amplo	4

Apenas um professor considerou que não está apto para tratar o assunto drogas em suas aulas (25% do total de 4 professores), pois o mesmo “considera inexistente o oferecimento de formação continuada específica para o tema”. Além disso, apenas 1 (25%) considerou possuir conhecimento amplo sobre o tema drogas. Todos os professores se mostraram muito interessados no projeto, buscando sempre relacionar suas disciplinas com os assuntos que foram mencionados ao longo das aulas expositivas. Porém, quase todos não consideravam seu conhecimento amplo para tratar sobre o assunto de forma mais aprofundada, como também se disseram um pouco “perdidos” ao tratar o tema com os alunos, mesmo que informalmente, pois os professores não atribuíram essas questões formalmente como comentário no questionário. Talvez por receio, ou até mesmo por esquecimento/pressa.

Quanto ao questionário pós-jogo dos professores, os quatro professores, avaliaram o jogo como bom, bem elaborado e como ferramenta necessária para auxiliar/relacionar questões das suas disciplinas, além de sentirem-se mais motivados para abordar questões sobre o assunto utilizando-se do mesmo como uma ferramenta educativa. Nenhum professor apresentou alguma crítica ou sugestão formalizada por escrito no questionário. Mesmo entendendo a correria e a falta de tempo da maioria dos professores quanto aos horários de suas aulas e às suas diversas tarefas, acredito que poderiam ter se posicionado mais frente à questão, confirmando assim o comprometimento com suas práticas docentes.

[...] as opções pedagógicas e políticas são decisivas para a sensibilização e a incorporação do jogo como recurso pedagógico, pois

se referem a um conjunto de conhecimentos que possibilita ao professor decifrar o seu papel social, as repercussões da sua atuação na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos e, também, no questionamento ou reafirmação dos valores sociais dominantes no contexto histórico no qual está inserido. O jogo concebido como atividade de natureza histórica e social incorpora diferentes aspectos da cultura: conhecimentos, valores, habilidades e atitudes, portanto, a sua utilização como recurso pedagógico requer do educador um posicionamento frente às suas possibilidades e limitações. (LIMA, 2008, p. 19)

A possibilidade de um trabalho interdisciplinar com os outros professores através do jogo também despertou interesse de todos eles. Considerei, portanto, a avaliação muito positiva quanto ao meu trabalho, pois acredito que, caso contasse com mais tempo de contato com eles, a aproximação poderia gerar maior quantidade de críticas e sugestões formais da parte dos professores, como também uma espécie de “minicurso” sobre o tema drogas que pudesse ajudar na escassez de formação continuada para o tema como todos relataram informalmente.

Os professores, em geral, alegam, reiteradamente, que os processos de formação inicial ou continuada não os muniram de suporte teórico para a utilização do jogo como recurso pedagógico ou, então, que as escolas não proporcionam condições materiais, espaciais e temporais adequadas para a inserção do jogo como atividade pedagógica. Deduzimos que só ocorreriam avanços na superação da dicotomia entre o jogar e o aprender, quando o professor se apropriasse de um conjunto de subsídios teóricos e práticos que conseguisse convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade, na aprendizagem e no desenvolvimento da criança. (LIMA, 2008, p. 11)

Seguindo o pensamento de Lima, também acredito que a queixa dos professores sobre a falta da formação continuada e de outros mais recursos é um dos diversos fatores que afasta a possibilidade do jogo estar mais presente na prática docente dos professores no dia-a-dia nas escolas e em suas aulas. Porém, assim como os fatores já citados, cabe ressaltar que a desvalorização profissional e salarial do professor também exerce um grande peso nessa constatação, assim como relatado em conversas informais pelos professores. O entrave motivacional pode conter diferentes formas, porém é nítido que um professor com baixa remuneração e condições de trabalho precárias tem maior dificuldade para a inovação na sua atuação docente, pois já precisa improvisar muitas vezes na garantia do ensino trivial. Nesse sentido, a implementação do jogo como uma prática educativa mais recorrente em sala de aula ainda é uma atuação que depende

muito mais do que a boa vontade dos professores na sua prática, mas sim de uma mudança conjuntural na realidade da educação no país.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O proibicionismo, além de não ter resolvido o problema a que propôs resolver, de erradicar drogas ilegais, não aconteceu e jamais vai acontecer, porque é uma ideia onipotente, absolutamente irrealizável, jamais as drogas vão desaparecer. E ele causa danos colaterais, que são ainda mais lesivos do que o abuso de drogas. São eles, dentre muitos outros, o incremento da violência, o encarceramento em massa e a corrupção de agentes estatais.

Cristiano A. Maronna. *Drogas: aspectos jurídicos e criminológicos*.

Podemos perceber que a incidência de respostas corretas após as aulas expositivas sobre os temas abordados foi maior ao anterior à aula, o que confirmou as expectativas sobre a forma como foi organizada a pesquisa. Os questionários de sondagem de conhecimento antes e depois das aulas foram posicionados desta forma estratégica para funcionar como uma maneira de confirmação da fixação do conteúdo abordado frente ao tema drogas. Essa organização se deu por deduzir que, se tratando de um conteúdo apenas apontado rapidamente nos currículos das escolas e nos temas transversais dos PCN's, os alunos não estariam suficientemente familiarizados com alguns assuntos mais aprofundados sobre a temática presente no jogo, o que justifica minha opção pelas aulas expositivas como modo prévio para apropriação de alguns conteúdos mais específicos sobre o tema. Quanto à quantidade de respostas erradas e corretas, algumas perguntas apresentaram contrastes maiores, algo já esperado por conta de uma possível omissão da abordagem do tema na grade curricular das escolas e também como consequência do currículo fragmentado e corrido da escola moderna que temos atualmente, com a preocupação de cumprir os dias letivos dentro dos modelos de avaliação vigentes e exigidos pelo MEC.

Uma das mais valiosas constatações que pude tirar proveito com essa pesquisa foi notar a forma como a maioria das produções escritas que relacionam drogas e educação (disponíveis nas bibliotecas das escolas visitadas) é voltada principalmente para os adolescentes. Mesmo essa pesquisa não sendo diferente, pois também destina a utilização do jogo para esse público-alvo, por questões que já explicitarei nas primeiras páginas, cumpre o papel de tentar levar até essa clientela uma abordagem que busca romper com a informação demasiadamente técnica (apontando em grande maioria

somente relações de causa/efeito das substâncias). Porém, durante a pesquisa, procurei examinar livros que estivessem ao acesso dos estudantes que participaram do trabalho, geralmente disponíveis nas bibliotecas das suas escolas e cidades, e ficou perceptível que a maioria dos autores consideram em suas obras o adolescente/ jovem como alvo de perigo e ameaça frente às drogas. Charbonneau (1988), por exemplo, aponta que:

É o tornado da droga que abala os lares que parecem mais protegidos, que às vezes deixam atônitos os pais que acreditam (talvez com certa ingenuidade) estar a salvo de todas essas correntes lastimáveis e amedrontadoras, que lança os adolescentes na mais sórdida das guerras, que lhes impõe uma batalha que parece perdida antes de começar. (CHARBONNEAU, 1988, p. 13)

Com os mesmos discursos um tanto amedrontadores e preocupantes, a maioria dos livros que encontrei destaca logo em seu início a situação alarmante da relação entre drogas e adolescentes, como afirmam Macfarlane e Robson (2003, p. 9): “O uso de drogas entre os jovens tem sido, cada vez mais, motivo de preocupação para todos. [...] E até hoje não se foi encontrada nenhuma solução satisfatória para o problema”. Já Gikovate (2009), sinaliza:

A adolescência corresponde a um complexo período de transição no qual percebemos como é difícil o caminho para a realização dos nossos sonhos. [...]. As drogas podem provocar uma sensação inicial de satisfação e até mesmo de orgulho íntimo. Mas elas fazem parte da rota que leva ao abismo e não ao sucesso. (GIKOVATE, 2009, p. 30)

Outros autores, como Pinsky e Bessa (2009), Mansur e Carlini (2004), Laranjeira, Jungerman e Dann (2012) e Grupo Cultural (2013), também deixam explícitos ao longo de suas obras de forma recorrente o problema das drogas alertando principalmente os pais e os professores. É claro que ninguém deseja ter familiares, sendo seus filhos ou qualquer outro tipo de parentesco, envolvidos em situações com uso abusivo e problemáticos com a droga. Porém, devemos esclarecer aos jovens e adolescentes que qualquer pessoa, de qualquer faixa etária está suscetível a desenvolver uma relação problemática com drogas frente ao uso abusivo destas substâncias. A adolescência é uma fase de transição da vida, como qualquer outra fase, e precisa começar a ser retirada do alto do pódio da vulnerabilidade e complicação de todos os problemas.

A compreensão de que ninguém é vulnerável, mas está vulnerável, resultante da dinâmica relação entre os componentes individuais, sociais e programático, provoca novas reflexões sobre a prevenção ao uso nocivo de drogas, particularmente, em relação a projetos desenvolvidos com jovens e crianças. A partir do entendimento de que a vulnerabilidade não é algo estático e pontual, mas dinâmico e contínuo, projetos preventivos pontuais, meramente informativos, teriam resultados limitados. Nessa mesma direção, propor a implementação de projetos preventivos apenas para adolescentes é negar o caráter construtivo e provisório do quadro de vulnerabilidade. (SODELLI; et al, 2012, p. 17)

A busca desenfreada pelo controle social destinado ao adolescente atribui a impressão de que essa fase se caracteriza como naturalmente desviante, restringindo cada vez mais o acesso e as condições à sua autonomia, tornando o cuidado uma preocupação excessiva que tem transformado o zelo por esta etapa da vida em uma perseguição, patologizando e medicalizando cada vez mais o comportamento dos adolescentes.

A sociedade atual constrói a forte imagem que a infância e a adolescência são grandes momentos de desvios e precisam ser atingidas por fortes mecanismos de controle. Vejam a quantidade de processos criminalizadores que hoje se fabrica para essas fases do viver e o quanto a medicina e a saúde como um todo vem se debruçando sobre elas, medicalizando-as sob o invólucro da psiquiatria, de modo especial. Essa pobreza de oferta de redes de conexões existenciais para quem está experimentando novas formas e estéticas de vida para si, constituindo-se, anda de par e passo com o olhar que vê perigo em qualquer manifestação interessante de atos não controlados. Como, por exemplo, a ocupação de espaços públicos para praticar relações artísticas ou simplesmente brincar. As praças, agora, sob prescrição medicalizante terão que ter aparelhos para exercício saudáveis e deverão ser reguladas. [...]. Essa pobreza enclausura a busca por novos experimentos que sempre conviveram com a humanidade, como sempre foi o uso das drogas, na busca de novas experimentações para as emoções, afetos e desejos. De modo hipócrita essa mesma sociedade controladora recusa qualquer discussão sobre legalização ou descriminalização nesse campo. Ao contrário, constrói mecanismos para que o uso de droga seja crime a priori, empurrando usuários de drogas para um “lugar de não humano”, nas margens dos espaços societários autorizados. (MERHY, 2012, p. 15)

Algo que também merece destaque é que está cada vez mais aparente aos estudantes jovens que as drogas representam “um problema sem solução”. Porém, é importante dizer que os mesmos ainda não conseguem explicar com clareza suas opiniões quanto a isso, na maioria das vezes. Mas é importante ressaltar estes fatos, pois

ainda é muito forte na concepção social a ilusão da possibilidade de um mundo sem drogas. O reforço da mídia ao combate pelo conflito policial direto com a repressão ao tráfico ainda parece se mostrar convincente como o meio para a erradicação das drogas. Esta é outra questão complexa que permeia o debate sobre as drogas no contexto social do nosso país.

[...] nenhuma “solução” pode ser concebida na linha de eliminação do problema, mas somente na lógica da redução. A eliminação é arrogante. Não há como acabar com a droga. Seu consumo, prática universal e milenar, não é um acontecimento anormal, alheio ou paralelo à vida em sociedade, mas, ao contrário, é um fenômeno a ela inerente e por ela mesma produzido – vale dizer, normal, o que não se confunde com saudável ou recomendado. (VARGAS, 2012, p. 39)

Diante de todos os argumentos que vão surgindo diante dessas reflexões sobre uma necessidade de rediscussão do modelo vigente da legislação de drogas em nível mundial, como também sobre a dúvida recorrente em até quando podemos continuar afirmando que este modelo está dando certo, esse sistema continua sendo perpetuado e seguindo o exemplo dos EUA, diga-se de passagem, como se os EUA fosse um exemplo a seguir na questão das drogas:

Os norte-americanos são os que mais investem na política de guerra às drogas; os que mais prendem pessoas por crimes relacionados ao fenômeno drogas – produção, comércio e consumo de substâncias psicoativas (SPAs); os que mais promovem essa perseguição aos usuários e dependentes, essa verdadeira caça às bruxas. E toda propaganda a essa posição acaba influenciando outros países, dentro dos fóruns internacionais, contra qualquer política ou postura mais humanizada em relação aos usuários de drogas. Porém, mesmo com todas essas políticas restritivas, eles ocupam o primeiro lugar no que diz respeito ao consumo problemático ou não de SPAs, no mundo. Será então que a guerra às drogas é um bom modelo a ser seguido? Será que estaremos em uma trilha de sucesso se pensarmos apenas nesta perspectiva para lidar com este assunto de dependência ou de consumo de substâncias químicas? Será que não deveríamos procurar alternativas, além das propostas de abstinência e do proibicionismo, para tratarmos desse fenômeno? É algo para refletirmos. (GORGULHO, 2012, p. 26)

Enquanto as autoridades e as políticas públicas sobre drogas continuarem a tratar as drogas como um possível problema, assim como a maioria dos procedimentos preventivos em educação, não será possível avançar em qualquer outra tentativa diferenciada em qualquer que seja o tipo de abordagem.

Qual é a justificativa que está por trás da proibição, do proibicionismo? É a ideia da droga como problema. Todas as convenções da ONU condenam as drogas ilegais e consagram a proibição. O proibicionismo completou, em 2009, cem anos. Em 1909, a Convenção de Xangai foi chamada para reprimir o ópio, e o proibicionismo começou a ser construído. Depois em 1961, a Convenção Única, a *Single Convention* de Nova York, já previa a erradicação das drogas ilegais em um determinado prazo. Depois, em 1971, a Convenção de Viena; em 1988, também a Convenção de Viena; em 1998, a Convenção Especial da ONU e, em 2009, tivemos a 52ª Reunião da Comissão de Drogas Narcóticas da ONU. Todos esses documentos internacionais consagram a proibição e preveem um prazo de tempo, no caso do último agora, de dez anos para que as drogas ilegais desapareçam. (MARONA, 2012, p. 54)

Por fim, a tentativa de propiciar o debate sobre as contradições no tema drogas e suas políticas sociais e públicas foi, *grosso modo*, o motivo deste trabalho adentrar as escolas, e quanto a isso, sinto-me diversas vezes desafiada frente às perguntas e contradições que tentei expor, correlacionando esses autores para a estruturação do trabalho e elaboração do jogo *Tabuleiro*. Porém, ainda me sinto provocada a finalizar dizendo: será que valerá a pena algum dia? Será que em alguma época futura haverá um sistema diferente quanto a essas questões levantadas? É impossível prever, mas há de se tentar de algum modo e por algum lugar...

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Utilizadas na dissertação

ACSELRAD, Gilberta. *A política de drogas e seus impasses atuais*. VIII Semana Acadêmica de Ciências Sociais da UFPR. Curitiba, 2013.

_____. A construção social do “problema” da droga. *Revista Democracia Viva*. Rio de Janeiro, IBASE, 2003.

_____. *Drogas, a Educação para Autonomia como Garantia de Direitos*. In: Revista EMERJ. v. 16, n. 63 (Edição Especial), out – dez 2013.

_____. (org.); Maria Lucia Karam et al. *Quem tem medo de falar sobre drogas? Saber mais para se proteger*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2015.

ARAUJO, Tarso. *Almanaque das drogas: um guia informal para o debate racional*. 2.ed. São Paulo: LeYa, 2014.

ASSIS, Machado. *O Alienista*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

BECKER, Howard S. Consciência, Poder e Efeito da Droga. In: _____. *Uma teoria da ação coletiva*. Rio de Janeiro, Zahar, 1977, pp. 181-204.

BOVO, M.V. *Interdisciplinaridade e transversalidade como dimensões da ação pedagógica*. Revista Urutágua – Revista Acadêmica Multidisciplinar, nº 7, ago/set/out/nov, 2005. Disponível em <http://www.urutagua.uem.br/007/07bovo.pdf>. Acesso em: 25 jul 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. *Jogo e a Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. *Lúdico e educação: novas perspectivas*. Brasília: Linhas críticas, v.8, n. 14, jan/jun, 2002.

CEBRID, 2010. *VI Levantamento sobre o consumo de drogas entre estudantes do Ensino Fundamental e Médio das redes de ensino pública e privada no Brasil*. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.cebrid.com.br/vi-levantamento-estudantes-2010/>.

Acesso em fev 2017.

CHARBONNEAU, Paul-Eugène. *Drogas: Prevenção, Escola*. São Paulo: Paulinas, 1988.

COGGIOLA, Osvaldo. *O tráfico internacional e a influência do capitalismo*. In: Revista Adusp. agosto de 1996. Disponível em <http://www.adusp.org.br/revista/07/r07a07>>. Acesso em: 13 maio 2016.

GIKOVATE, Flávio. *Drogas: a melhor experiência é não usá-las*. São Paulo: Moderna, 2009.

GOFFMAN, Erving. *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, 1963. Tradução por Mathias Lambert, 2004. Disponível em https://groups.google.com/forum/#!topic/tousp_2009/sEpQVmt9zgo>. Acesso em 05 dez 2016.

GORGULHO, Mônica. *Drogas e sociedade*. In: Álcool e outras drogas/ CONSELHO REGIONAL DE PSICOLOGIA/SP, 1ª. Edição, 2012, São Paulo. *Anais...*São Paulo: CRPSP, 2012, 1ª. Edição, p. 23-33.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. *Jogos Educativos. Novas tecnologias na educação*. CINTED-UFRGS. v.4, n. 2, dezembro/2006, Florianópolis.

GRUPO CULTURAL. *As drogas: educação e prevenção*. São Paulo: Grupo Cultural, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Froebel e a concepção de jogo infantil*. Revista da Faculdade de Educação – USP. v.22, n. 1. São Paulo, 1996.

_____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2009.

_____. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LARANJEIRA, Ronaldo; JUNGERMAN, Flávia; DUNN, John. *Drogas: maconha, cocaína e crack*. Conhecer & Enfrentar. São Paulo: Ed. Contexto, 2012.

LIMA, José Milton. *O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional*. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

MACFARLANE, Aidan; MACFARLANE, Magnus; ROBSON, Philip. *Que droga é essa?* São Paulo: Ed. 34, 2003.

MANSUR, Jandira; CARLINI, Elisaldo. *Drogas: subsídios para uma discussão*. Ed. Brasiliense: São Paulo, 2004.

MARONA, Cristiano Ávila. *Drogas: aspectos jurídicos e criminológicos*. In: Álcool e outras drogas/ CONSELHO REGIONAL DE PSICOLOGIA/SP, 1ª. Edição, 2012, São Paulo. *Anais...*São Paulo: CRPSP, 2012, 1ª. Edição, p. 51-59.

MERHY, Emerson. *Anormais do desejo: os novos não humanos? Os sinais que vêm da vida cotidiana e da rua*. In: Drogas e cidadania em debate /CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 1ª. Edição, 2012, Brasília. *Anais...* Brasília: CFP, 2012, 1ª. Edição, p. 9-18.

PEREIRA, Ricardo Francisco; FUSINATO, Polônia Altoé; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. *Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física*. Encontro Nacional em Pesquisa em Educação em Ciências. Florianópolis, 2009.

PINSKY, Ilana; BESSA, Marco Antônio. *Adolescência e drogas*. São Paulo: Ed. Contexto, 2012.

PROERD. *O que é proerd?* Site do Programa de Educação e Resistência às Drogas. Disponível em <http://www.proerdbrasil.com.br/oproerd/oprograma.htm>>. Acesso em: 12 maio 2016.

RABELLO, Elaine; PASSOS, José Silveira. *Vygotsky e o desenvolvimento humano*. Portal Brasileiro de Análise Transacional, 2010. Disponível em <<http://www.josesilveira.com>>. Acesso em: 7 fev 2017.

SODELLI, Marcelo et al. *Drogas e ser humano: a prevenção do possível*. In: Álcool e outras drogas/ CONSELHO REGIONAL DE PSICOLOGIA/SP, 1ª. Edição, 2012, São Paulo. *Anais...*São Paulo: CRPSP, 2012, 1ª. Edição, p. 15-21.

TIBURI, Marcia; DIAS, Andréa Costa. *Sociedade fissurada: Para pensar as drogas e a banalidade do vício*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

VARGAS, Beatriz. *Eliminação versus Redução*. In: Drogas e cidadania em debate /CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, 1ª. Edição, 2012, Brasília. *Anais...* Brasília: CFP, 2012, 1ª. Edição, p. 39-42.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Pensamento e Linguagem*. Edição Ridendo Castigat Mores. Ebooks Brasil, 2002. Disponível em <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/vigo.html>>. Acesso em: 13 mai 2016.

Utilizadas para a elaboração das cartas do jogo

ACSELRAD, Gilberta; KARAM, Maria Lucia et al. *Quem tem medo de falar sobre drogas?* Saber mais para se proteger. Rio de Janeiro: FGV, 2015.

ARAÚJO, Tarso. *Almanaque das drogas: Um guia informal para o debate racional*. 2. ed. São Paulo: LeYa, 2014.

Vídeos utilizados nas cartas de mídia do jogo

A droga não afeta só o usuário. Comerciais antidrogas do governo da Paraíba: um novo tempo de prosperidade. 30". Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=YjJ9btdkxS0>. Último acesso em 13 maio 2016.

Associação Parceria contra Drogas. Comercial antidrogas. 31". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XjkHpybZFlo>. Último acesso em maio de 2016.

Associação Parceria contra Drogas. Comercial antidrogas. 31". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZPHlhLZoasA>. Último acesso em maio de 2016.

Associação Parceria contra Drogas. Comercial antidrogas. 56". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bf7MN2NFNlw>. Último acesso em maio de 2016

Cada dia mais e mais pessoas fazem fila para destruir a si mesmos. Comercial antidrogas. 1'00". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VMD9mvg2IEQ> >. Último acesso em maio de 2016.

Comerciais antigos. Propagandas de cigarros. 8'34". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ndmkvNf1lzI>. Último acesso em setembro de 2015.

Com as drogas você nunca está sozinho. Campanha antidrogas PUC-Minas. 02'52". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=V_7VCo7at2E. Último acesso em setembro de 2015.

Drogas diminuem a produtividade no trabalho. Associação Parceria contra Drogas. 32". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YV4Ivc49Anc>. Último acesso em maio de 2016.

Drogas nem morto. Comercial antidrogas. 29". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TfzGdC3Vt0I>>. Último acesso em maio de 2016.

Drogas: não aposte sua vida. Comercial antidrogas. 58". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0f5Qw1zmgI>>. Último acesso em maio de 2016.

Drogas nem morto. Comercial antidrogas. 32". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2wu6jBDef8s>>. Último acesso em maio de 2016.

Drogas e violência andam sempre juntas. Comercial antidrogas do governo do Espírito Santo. 30". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=buuW2Idgnc>>. Último acesso em maio de 2016.

Entrevista do programa de Frente com Gabi. Drauzio Varella fala sobre a legalização das drogas. 7'01". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZyFkUqkFM2A>>. Último acesso em maio de 2016.

Escolha viver sem drogas. Comercial antidrogas. 8'16". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gevRLwxvzQY>>. Último acesso em maio de 2016.

Ficar esperto. Comercial de cerveja. 1'04". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xxRWFWEK_eA>. Último acesso em maio de 2016.

Meu nome é cocaína. Drogas nem morto. 1'01". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v__oyUB19TU>. Último acesso em maio de 2016

Meu nome é crack. Drogas nem morto. 51". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oKso5tOy6tY>>. Último acesso em maio de 2016.

Neurônios. Comercial sobre drogas. 30". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JdujbKDaJio>>. Último acesso em maio de 2016.

O desabafo da cocaína. Vídeo humorístico sobre drogas. 1'39". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dgTFFzngxgk>>. Último acesso em maio de 2016.

Perguntas. Comercial antidrogas do governo do Espírito Santo. 1'06". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RyBFQ5IaSbQ>>. Último acesso em maio de 2016.

Proteja sua saúde das drogas. Escritório das Nações Unidas contra Droga e Crime. 1'02". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EGtfxUNOwCk>>. Último acesso em maio de 2016.

Parceria contra Drogas. Drogas nem morto. 31". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cuf8wohv6TQ>>. Último acesso em maio de 2016.

Só você pode parar o ciclo da violência. Drogas: a família é o melhor remédio. 30". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=q3OuKi0uD40>>. Último acesso em maio de 2016.

Use a cabeça, não use drogas. Drogas nem morto. 31". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=w-6ImZBAezw>>. Último acesso em maio 2016.

Venha para o mundo de Marlboro. Comercial de cigarros. 1'59". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LHy7RXJ7W8Y>>. Último acesso em maio de 2016.

Verão chegou. Comercial de cerveja. 30". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Xos2z449R4k>>. Último acesso em maio de 2016.>.

Você. Comercial antidrogas do governo do Espírito Santo. 1'10". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nxcQKZs0ApE>>. Último acesso em maio de 2016.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIOS

1 - QUESTIONÁRIO DE SONDAÇÃO DE CONHECIMENTO PRÉVIO (COM AS RESPOSTAS CORRETAS MARCADAS)

Prezado (a) aluno (a), conto com você para me ajudar na minha pesquisa sobre drogas nas escolas. Portanto, a sua colaboração é muito importante! Por favor, responda o questionário completo, para que seja possível que a pesquisa se desenvolva! Obrigada pela participação!

Responda as perguntas a seguir, marcando verdadeiro ou falso, conforme seus conhecimentos sobre o tema drogas:

1) Droga é considerada toda e qualquer substância que altere o funcionamento habitual do organismo, podendo causar mudanças físicas e comportamentais.

Verdadeiro Falso

2) De acordo com o método de produção, existem drogas naturais, sintéticas e semissintéticas.

Verdadeiro Falso

3) Viciado, dependente, usuário e drogado são categorias que representam a mesma coisa.

Verdadeiro Falso

4) Quanto à forma de comercialização, as drogas podem ser lícitas, ilícitas e controladas.

Verdadeiro Falso

5) Quanto ao reflexo no comportamento humano, as drogas podem ser estimulantes, depressoras e perturbadoras.

Verdadeiro Falso

6) As drogas proibidas (ilícitas) são dificilmente encontradas no Brasil para venda com facilidade.

Verdadeiro Falso

7) A política de drogas no Brasil atualmente tem o objetivo de reprimir o consumo e a venda de drogas através da proibição e penalidades.

Verdadeiro Falso

8) Entre as penalidades estipuladas pelo Código Penal Brasileiro, para as pessoas que se envolverem com a atividade de tráfico de drogas, está a reclusão de 5 (cinco) a 15 (quinze anos).

Verdadeiro Falso

9) Não existe nenhuma diferença entre os medicamentos vendidos na farmácia e as drogas ilícitas.

Verdadeiro Falso

10) A cocaína é a base para a composição do crack.

Verdadeiro Falso

11) Internação compulsória é a internação de qualquer dependente químico sem o seu próprio consentimento.

Verdadeiro Falso

12) O Ergot é um novo tipo de droga capaz de ser produzida artificialmente.

Verdadeiro Falso

13) A heroína tem esse nome pois era considerada uma esperança de salvação para o tratamento de muitas doenças até 1910.

Verdadeiro Falso

14) O álcool sempre foi uma droga legalizada no mundo inteiro.

Verdadeiro Falso

15) Homens e mulheres possuem a mesma resistência para o consumo de drogas.

Verdadeiro Falso

16) Drogas anabólicas não apresentam tanto risco ao corpo humano.

Verdadeiro Falso

Muito obrigada por sua colaboração!

2 - QUESTIONÁRIO AVALIATIVO SOBRE O JOGO

1) Dentre as informações sobre drogas a seguir, marque quais você considera indispensável conhecer melhor:

Causas e consequências dos efeitos das drogas

Riscos de consumo abusivo/ dependência química

Onde e como as pessoas podem conseguir tratamento

Leis sobre as drogas e o consumo

Medidas de prevenção ao consumo

2) Como você classificaria o jogo *Tabuleiro*?

Ruim Bom Regular

3) Encontrou alguma dificuldade na aplicação do jogo?

Sim Não

Se sim, qual?

4) Considera o jogo útil para abordar o tema drogas nas escolas?

Sim Não

Se não, por qual motivo?

5) Você considera útil o jogo para relacionar o tema drogas às suas disciplinas “normais”?

Sim Não

Se não, por qual motivo?

6) Você aprendeu alguma informação nova sobre drogas com a utilização do jogo?

Sim Não

Deixe abaixo seus demais comentários e sugestões quanto à atividade e ao jogo:

Obrigada!

3 - QUESTIONÁRIO PRÉVIO COM PROFESSORES

Prezado (a) professor (a), conto com você para me ajudar na minha pesquisa sobre drogas nas escolas. Portanto, a sua colaboração é muito importante! Por favor, responda o questionário completo, para que seja possível que a pesquisa se desenvolva! Obrigada pela participação!

1) Considera-se apto para tratar o assunto drogas em suas aulas?

Sim Não

Caso não, por qual motivo?

2) Acha importante que o aluno tenha acesso a ferramentas educativas diferenciadas, como jogos?

Sim Não

Caso não, por qual motivo?

3) Conhece a legislação atual sobre drogas e seus desdobramentos no país ao longo dos anos?

Sim Não

4) Para você, é útil a abordagem do tema drogas nas escolas?

Sim Não

Caso não, por qual motivo?

5) Considera útil a abordagem do tema drogas atrelada às disciplinas regulares?

Sim Não

Caso não, por qual motivo?

6) Como definiria seu conhecimento sobre o tema drogas?

escasso razoável amplo

4 - QUESTIONÁRIO PÓS-JOGO COM PROFESSORES

1) O jogo contribuiu para esclarecer ou relacionar conhecimentos da sua disciplina?

Sim Não

2) O que achou do jogo?

Ruim Bom Regular

3) Acredita que alguma informação ficou confusa ou pendente?

Sim Não

Se sim, quais, por exemplo?

4) Sente-se mais motivado a tratar o tema drogas com uma ferramenta educativa auxiliar, como um jogo?

Sim Não

5) Acrescente alguma sugestão ou crítica ao jogo *Tabuleiro*, assim como comentários que ache necessário:

Muito obrigada!

APÊNDICE B

PLANO DE AULA – AULA EXPOSITIVA SOBRE DROGAS (PRÉ-JOGO)

Objetivo geral e específico da aula:

Abordar o tema drogas de forma simplificada, para que os alunos possam identificar as diversas informações sobre drogas de forma clara e participativa. Viabilizar a observação do jogo *Tabuleiro* após a aula expositiva sobre drogas, que foi organizada por conteúdos agrupados em consonância com as desenvolvidas pelo jogo, para sua utilização com devida plenitude.

Conteúdos:

- 1) <ABORDAGEM CONCEITUAL SOBRE DROGAS> Conceito/definição das drogas. As drogas de acordo com seu meio de produção e comercialização. Tipo de drogas e seus efeitos/ ação no organismo. Drogas “populares” e “exóticas”.
- 2) <DROGAS E LEGISLAÇÃO> Lei antidrogas. Breve histórico da política sobre drogas no Brasil e no mundo. Penalidades e crime. Tráfico de drogas.
- 3) <DROGAS E DEPENDÊNCIA QUÍMICA> Uso recreativo, medicinal e abusivo. Composição de algumas drogas. Internação compulsória, saúde e direitos humanos.
- 4) <DROGAS E SEUS IMPACTOS SOCIAIS> Relação droga-indivíduo-família. Questões entre o consumo de drogas e os seus reflexos nas relações interpessoais e de comportamento. Drogas e sua relação com a violência.

Recursos utilizados: Aula expositiva com conteúdos-chave no quadro, utilização de recursos visuais em data-show.

Método avaliativo: fixação por meio da aplicação de ferramenta educativa – jogo *Tabuleiro*.

APÊNDICE C

MANUAL CONCEITUAL E PRÁTICO DO JOGO *Tabuleiro* PARA MEDIADORES E PARTICIPANTES

A utilização de jogos em espaços educacionais pode contribuir muito para o desenvolvimento dos alunos, na medida em que os jogos, além de ser um instrumento de fixação, revisão ou transmissão de conteúdo, desenvolve nos educandos habilidades sociais que serão úteis ao longo de suas vidas como aprender a resolver problemas e sugerir alternativas de soluções, interagir socialmente, desenvolver sua autoconfiança, ter empatia.

Ao refletirmos sobre a criança, percebemos que a mesma consegue brincar por horas sem aparentar cansaço, assim como o jovem encontra-se sempre imerso em redes sociais. Se a criança e o jovem permanecem longo período de tempo concentrados em jogos – e que em sua maioria não possuem fins pedagógicos explícitos – por que não educá-los aproveitando o jogo não somente como finalidade recreativa, mas como uma atividade dirigida para a construção de suas aprendizagens? Mas, para tanto, a metodologia aplicada pelo professor não pode ser distanciada da realidade dos educandos, o que evitará dificuldades na aprendizagem, dentre muitos outros percalços.

ÁREAS DO CONHECIMENTO (PRINCIPAIS)

História, Geografia, Química, Língua Portuguesa (Literatura e Interpretação de textos), Biologia, Matemática, Educação Física e Sociologia.

CONTEÚDO/ASSUNTO

Formas de abranger o tema drogas em disciplinas regulares, apoiadas na perspectiva de redução de danos e das demandas que surgem durante a trajetória escolar, pretendendo uma maior dinamização das aulas e abordagem do tema.

DESCONSTRUÇÃO: O JOGO NA ESCOLA ENQUANTO UMA TECNOLOGIA PEDAGÓGICA EDUCACIONAL

O jogo geralmente é utilizado para fins de entretenimento e por conta de sua principal finalidade instituída – a diversão – antigamente era difícil encontrar educadores que o considerassem como um recurso educacional, principalmente educadores que receberam

uma formação mais tradicionalista. Quando se fala em tecnologia atualmente, sempre nos remetemos a situação da expansão da informatização, porém cabe esclarecer que o que se considera como um recurso tecnológico é a forma inovadora de se viabilizar a aprendizagem de conteúdos, culturas e conhecimentos, a fim de gerar maior interesse do público ao qual o jogo será destinado. Alguns cuidados que são principais para a utilização de um jogo como ferramenta pedagógica devem assegurar a necessidade de estabelecer um bom planejamento com intencionalidades que se encaixem nos conteúdos programáticos das disciplinas regulares. Dessa forma, considero como outro cuidado essencial instituir as maneiras para a utilização do jogo que não permita que a aplicabilidade do recurso assuma caráter de “espontaneísmo”, o que prejudicaria o futuro resultado das intervenções e de um trabalho que utilize o jogo, assim com a perda de sentido pedagógico que o jogo pretende assumir.

JUSTIFICATIVA: PARA QUE UTILIZAR UM JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA?

Em uma primeira abordagem, a necessidade de utilizar um jogo como ferramenta pedagógica tende para a inovação educacional que tanto tentamos alcançar em discussões em meio ao cenário atual da educação: a contextualização dos conteúdos com conhecimentos, práticas e experiências dos alunos, de seu cotidiano e lugar. A escola clama por novas formas de canalizar o interesse dos alunos a favor da função social do conhecimento e diante de tantas ferramentas tecnológicas e informatizadas, cresce a demanda de incluir maneiras interativas de trabalhar o conhecimento na escola. Contudo, cabe destacar que a segunda justificativa para a utilização de um jogo nas disciplinas regulares é complementar e contextualizar conteúdos já propostos e disponibilizados pelo professor em sua disciplina que é de sua responsabilidade. Tampouco visio menosprezar a capacidade de um jogo em abarcar conhecimentos, mas reconheço que minha primeira intenção é disponibilizar uma alternativa mais dinâmica para que a contextualização de conteúdos teóricos, debates e práticos aconteça.

OBJETIVOS/RESULTADOS PRETENDIDOS: POR QUE A UTILIZAÇÃO DE UMA TECNOLOGIA – RECURSO PEDAGÓGICO – NA SALA DE AULA?

Essencialmente porque acredito no resultado que a utilização de um jogo incluso no conteúdo programático de disciplinas regulares pode trazer benefícios de aprendizados/contextualização, tais como:

- incitar a capacidade crítica do aluno de forma que ele reflita a percepção de se propor alternativas para solução de dilemas;
- promover a interação entre aluno-aluno, professor-aluno, professor-professor, no sentido que essas interações auxiliem o aluno a se sentir mais à vontade de fazer interligações entre uma disciplina e outra, assim como relacionar diferentes práticas de um professor e outro, além de aprender a respeitar pontos de vistas diferentes do seu, de forma coletiva;
- abordar conteúdos de forma mais dinâmica e divertida sem perda no aprendizado;
- aprender a lidar com desafios e a formular perguntas pertinentes sobre o tema drogas e relacioná-los às suas disciplinas e seus respectivos conteúdos;
- desmistificar a curiosidade sobre drogas com o apoio de um educador, fazendo com que a escola mantenha-se como lugar íntimo e privilegiado quanto à busca de informações e compreensão;
- legitimar a escola como local de acolhimento e hospitalidade de demandas oriundas da diversidade e da atual marginalização da mesma;
- aprender que nem todo “jogo” esgota-se em si mesmo, muito menos busca em sua gênese a necessidade de possuir um ganhador, algo elementar para minimizar e compreender os prejuízos da competitividade excessiva;
- constatar que o maior ganho efetivo do jogo é o conhecimento e a liberdade da interação e expressão, principalmente se tratando do tema drogas.

PROCEDIMENTOS/ METODOLOGIA – COMO FUNCIONA O *Tabuleiro*?

Manual e intencionalidade pedagógica: a proposta do *Tabuleiro* é viabilizar um jogo que possibilite a participação de toda a turma, já que temos que considerar o inchaço das classes das escolas públicas atualmente. Partindo do pressuposto que uma turma pode chegar a quarenta alunos, eles se dividiriam em oito grupos de cinco, revezando-se entre os cinco pinos disponíveis para percorrer o tabuleiro. O *Tabuleiro* destina-se principalmente às turmas do Ensino Médio, por considerarmos que são alunos que se encontram entre uma faixa etária mais apropriada por conta das letras das

músicas utilizadas no jogo e também mais maduros para reflexões complexas sobre o tema drogas articulado a outros fatores.

Estrutura do *Tabuleiro*: o jogo se divide entre cinco tipos de “casas” de acordo com suas funções. Dentre os cinco tipos de casas diferentes, três tipos correspondem automaticamente à escolha de uma “carta”. As casas devem estar organizadas em torno do tabuleiro e amontoadas de acordo com as suas respectivas cartas.

Apresentação das casas e suas finalidades:

CASA DE MÚSICA: A casa de música tem como finalidade gerar a oportunidade da escuta coletiva de música relacionada à questão das drogas pelos alunos e propiciar em suas cartas específicas destaques de estrofes, assim como perguntas sobre a interpretação das estrofes correspondentes. A intenção das perguntas interpretativas não é a obtenção de respostas corretas ou erradas, e sim considerar diversas interpretações possíveis que podem resultar em eventuais debates. O jogo conta com um dispositivo que armazena as músicas, porém é preciso que a escola ou o local em que for utilizado possua um recurso de reprodução (aparelho de som, etc). Não há possibilidade de cartas com estrofes repetidas, mas pode acontecer de cartas conterem estrofes diferentes de uma mesma música, por conta de várias músicas possuírem estrofes que abordam questões diferentes, o que implica na utilização do critério do professor e da turma de decidir se a música precisa ser reproduzida mais de uma vez. Isso acontece pela grande variedade de assuntos considerados em diferentes estrofes da mesma música.

CASA DE CURIOSIDADES: A casa de curiosidades possui a intencionalidade de se levar aos alunos fatos e informações relacionados a drogas lícitas ou ilícitas que possam não conhecer, considerando diversos períodos históricos e diferentes substâncias. A tentativa é gerar certo impacto e voltar a atenção aos comentários e reações gerados a partir das informações.

CASA DE MÍDIA/VÍDEO: O jogo conta com esta casa para proporcionar a visualização de comerciais e entrevistas voltados à prevenção do uso de drogas no caráter proibicionista que já foram expostos na mídia pelos canais de televisão aberta. A intencionalidade é perguntar aos alunos sobre seus pontos de vistas acerca dos comerciais, conceituando o proibicionismo de forma geral e rápida. O professor-mediador deve tomar a palavra para destacar e justificar a dificuldade que temos como sociedade civil de pensar em outras abordagens e considerá-las. O jogo conta com dispositivos que armazenam os vídeos, porém a escola ou local da utilização do jogo

deve contar com recurso para sua exibição (computador e/ou projetor de imagem tipo data-show), caso contrário os vídeos e as músicas serão reproduzidos em meu notebook.

CASA DE PERGUNTAS: As cartas de perguntas também estão representadas por respectivas casas no tabuleiro e totalizam 54 cartas. As cartas consistem em apresentar perguntas relacionadas ao tema drogas que buscam levantar discussões acerca de diversos assuntos, tais como política, composição de algumas substâncias e sua classificação quanto ao seu tipo de produção, gírias e bordões utilizados acerca do tema, legislação atual sobre as drogas no país, dentre outras coisas que apontam possibilidades de relacionar o tema das perguntas com disciplinas do currículo escolar, transpondo a distância existente entre esses conteúdos. Essas relações podem ser mediadas pelos educadores ou sinalizadas pelos próprios alunos durante o processo de aplicabilidade. É importante destacar que as cartas de perguntas contam com um manual separado que facilita a utilização do jogo por um profissional/educador que pode não conhecer tão a fundo informações sobre o tema, estando as perguntas assim numeradas para facilitar sua localização no manual de apoio. Lembrando que este manual serve apenas como base de resposta e orientação para as perguntas e não tem o propósito de limitar a explanação dos alunos participantes no momento de responder às questões, muito menos do mediador/educador.

CASAS “VOLTE UMA CASA”, “AVANCE UMA/DUAS/TRÊS CASAS” E “PASSE A VEZ”: Essas casas foram criadas apenas para uma melhor sistematização do jogo.

APÊNDICE D

MANUAL DAS PERGUNTAS – JOGO *Tabuleiro*

Este manual tem como objetivo orientar professores(as) de diferentes áreas que se interessem em trabalhar com o jogo em suas disciplinas quanto às perguntas provenientes às cartas com questões sobre o tema das drogas. As perguntas se totalizam em 54, porém não estão numeradas e a ordem das cartas é aleatória de acordo com a que o aluno(a) sortear no momento. Esse guia pretende ser claro e objetivo nas respostas para que não haja dificuldade em localizar a pergunta referente a carta escolhida pelo aluno.

1) O que é droga?

É qualquer substância capaz de alterar o funcionamento de um organismo.

2) O que é Ergot?

É uma espécie de fungo (cogumelo) que possui efeito alucinógeno.

3) Quais são os tipos existentes de drogas de acordo com sua produção?

Drogas naturais, sintéticas e semissintéticas.

4) Defina, a partir de um exemplo, o que são drogas naturais.

Drogas extraídas de substâncias consideradas naturais, como plantas, fungos, animais ou qualquer tipo de organismo vivo.

5) Defina, a partir de um exemplo, o que são drogas sintéticas.

Drogas totalmente feitas em laboratório.

6) Defina, a partir de um exemplo, o que são drogas semissintéticas.

Drogas feitas em laboratório a partir de produtos naturais.

7) Segundo a classificação acerca dos efeitos sobre o comportamento e a percepção, defina o que são drogas estimulantes.

Drogas que aceleram o funcionamento do sistema nervoso central, causando a perda do apetite e do sono, por exemplo.

8) Segundo a classificação acerca dos efeitos sobre o comportamento e a percepção, defina o que são drogas depressoras.

Drogas que deixam lento o funcionamento do sistema nervoso central, reduzindo sua atividade, causando sonolência, por exemplo.

9) Segundo a classificação acerca dos efeitos sobre o comportamento e a percepção, defina o que são drogas perturbadoras.

Drogas que mudam a forma de funcionamento do sistema nervoso central, causando alucinações e delírios.

10) Quais são as principais diferenças entre drogas lícitas, ilícitas e controladas?

Lícitas: são drogas que possuem sua produção, venda e consumo permitidos por lei. Ilícitas: drogas que possuem sua produção, venda e consumo proibidos por lei. Controladas: drogas que possuem venda permitida, porém controlada pelo governo para que se evite que a mesma seja vendida pelo mercado negro.

11) Em quais contextos as drogas que são consideradas ilícitas se tornam lícitas?

No atual contexto brasileiro, por exemplo, drogas ilícitas como a maconha têm sua venda popularizada e tornam-se praticamente lícitas quando utilizadas no alto de uma comunidade onde a polícia não consegue controlar, por exemplo. Outro exemplo é o uso da maconha medicinal para o tratamento de epilepsia, caso retratado no filme brasileiro “Illegal”. http://www.huffpostbrasil.com/milena-buarque/ilegal-filme-mostra-a-luta-de-maes-pela-regulamentacao-da-mac_a_21671766/.

12) Quais as diferenças entre usuário, dependente e viciado?

Usuário: Indivíduo que faz o consumo de drogas, podendo ou não ser dependente.

Dependente: Indivíduo que estabeleceu um consumo doentio com a droga, acarretando problemas de saúde.

Viciado: Indivíduo que estabeleceu uma relação de vício com a drogas, mesmo que não seja ao nível da dependência.

13) Explique a afirmação que se segue: ‘O importante é que nem todos os usuários são dependentes, mas todos os dependentes são usuários’.

Essa afirmação significa que nem todo usuário de drogas estabelece uma relação de doença com o consumo, como a dependência, porém todos os dependentes são usuários, pois fazem consumo constante da droga.

14) Qual a diferença entre o remédio/medicamento e a droga?

O medicamento e a droga se diferem pela sua dosagem. Um medicamento usado de maneira excessiva pode fazer mal. Assim como drogas ilícitas como a maconha, utilizada com moderação por pessoas com enxaqueca crônica, podem melhorar seu estágio da doença.

15) Qual o prejuízo da criminalização da venda, produção e consumo das drogas proibidas/ criminalizadas?

O controle de qualidade de drogas compradas na clandestinidade que não é feito, como também o conflito causado pelo tráfico, trazendo violência entre pessoas que consomem drogas ou não.

16) Qual o objetivo da política de drogas que temos no Brasil atualmente?

Erradicar o consumo de drogas, algo impossível.

17) Quais substâncias compõem o crack?

Cocaína, amônia, dentre outras misturas que nem sempre são identificadas.

18) O que é ópio?

Substância extraída da papoula, uma planta, que serve de base para drogas como a heroína e a morfina, por exemplo.

19) O consumo de maconha ‘mata’ os neurônios?

É um mito. Ainda não surgiu nenhuma pesquisa científica que de fato comprove essa afirmação, porém é importante saber que todo uso de drogas acarreta riscos.

20) O álcool sempre foi uma droga legalizada?

Não. Nos EUA, por exemplo, as bebidas alcoólicas foram proibidas de 1920 a 1933, na chamada Lei Seca.

21) A cocaína sempre foi proibida e utilizada como droga recreativa?

Não. A cocaína já foi utilizada como estimulante para que os soldados se mantivessem em alerta constante em guerras, por exemplo.

22) A maconha só possui uso recreativo?

Não, a maconha, e mais precisamente seu princípio ativo THC, possui também uso medicinal, ajudando pacientes com epilepsia, por exemplo.

23) Existe uma droga que possa ser considerada mais danosa de todas?

Não. Os danos que as drogas causam dependem de um conjunto de fatores como a interação com cada organismo e a forma como o indivíduo estabelece sua relação de consumo.

24) O que é internação compulsória?

É a internação do indivíduo contra sua própria vontade para tratamento médico e psicológico.

25) É maior o consumo de drogas entre pessoas que são filhos(as) de pais separados e/ou ‘famílias desestruturadas’?

Não. A relação familiar não pode ser vista como premissa do consumo de drogas por nenhum indivíduo, isso é apenas preconceituoso, aliás.

26) Por que a droga ‘heroína’ tem este nome?

A heroína tem esse nome por ter sido usada para tratar os ferimentos de soldados na guerra civil americana, na falta da morfina.

27) Qual a origem do nome do crack?

O crack possui esse nome por causa do barulho do estalo de suas pedras quando expostas ao calor para serem fumadas.

28) Qual a sua opinião sobre a influência da TV na questão das drogas?

[Resposta pessoal]

29) O que pode ser detectado pelo exame antidoping, geralmente comum entre atletas?

A utilização de drogas estimulantes ou substâncias que podem favorecer seus resultados em competições oficiais.

30) Como é feito o exame antidoping?

Geralmente com amostras de urina.

31) Você acha possível uma sociedade sem drogas e seu respectivo consumo?

[Resposta pessoal]

32) O que acontece quando uma pessoa consome bebida alcoólica de “estômago vazio”?

O álcool chega mais rapidamente à corrente sanguínea e ataca mais velozmente o fígado, deixando a pessoa embriagada de forma mais rápida.

33) Você acha que as drogas, em geral, deixam quem a consome mais violenta?

Drogas não têm o poder de mudar a personalidade da pessoa, ela apenas pode potencializar a agressividade que uma pessoa já possuía. Porém, é fato que as drogas produzem efeitos que podem conturbar o comportamento normal do indivíduo.

34) Quais circunstâncias você acredita que motivam as pessoas a experimentar ou fazer uso constante de drogas?

[Resposta pessoal]

35) Qual papel você acredita que a família deve assumir quando tratar o assunto “drogas” com seus filhos (as)?

[Resposta pessoal]

36) Você acha que o consumo de álcool tem reflexos diferentes entre homens e mulheres?

[Resposta pessoal]

37) O uso de drogas pode reduzir o tempo de vida de uma pessoa?

É relativo. Depende do tipo de consumo que a pessoa tem com a droga.

38) O que significa beber socialmente?

Beber moderadamente, em confraternizações ou festas.

39) O que é merla?

É a pasta grosseira de onde se extrai a cocaína e o crack. Feita a partir de folhas de coca.

40) O que é haxixe?

Droga feita da resina da maconha, considerada com efeitos mais fortes.

41) O que é overdose?

É um tipo de colapso que acontece quando a quantidade de drogas consumida pelo indivíduo é maior do que o seu organismo pode suportar, podendo causar diversos prejuízos a saúde, até mesmo a morte.

42) Quanto tempo de reclusão pode pegar se for flagrado no tráfico de drogas?

De cinco a quinze anos.

43) Você acha que o nosso sistema atual sobre drogas (proibição e repressão) está funcionando?

[Resposta pessoal]

44) A questão das drogas está diretamente relacionada à violência?

Não, a violência está diretamente relacionada ao tráfico de drogas que deriva de uma proibição.

45) O que é síndrome de abstinência?

É a falta excessiva que uma pessoa sente quando fica muito tempo sem usar a droga, especialmente se a pessoa é dependente química, podendo acarretar convulsão, dentre outros muitos sintomas.

46) Você considera possível se viciar no primeiro contato com qualquer droga?

É algo relativo. Cada pessoa e organismo estabelecem sua própria relação com o consumo de qualquer substância.

47) Você acha que ter algum familiar dependente químico de alguma substância te oferece riscos em também se tornar um dependente químico?

É um mito. A hereditariedade não tem nenhuma relação com o consumo de drogas. Porém é fato que um meio de convívio propenso ao consumo de drogas de forma abusiva possa exercer influências sobre essa questão.

48) Você acredita que exista relação entre drogas e AIDS?

Relativamente sim. Usuários de heroína podem contrair AIDS ao utilizarem seringas reaproveitadas para o consumo da droga.

49) O que você pensa de uma pessoa que usa droga lícita?

[Resposta pessoal]

50) O que você pensa de uma pessoa que usa droga ilícita?

[Resposta pessoal]

51) Dê exemplos de algumas drogas utilizadas em rituais religiosos.

Vinho no catolicismo, o chá de ayahuasca no Santo Daime, por exemplo.

52) Dê exemplos de drogas que podem causar impotência sexual.

O cigarro, por exemplo.

53) O que são drogas anabólicas?

São anabolizantes e esteroides utilizados para propiciar aumento dos músculos.

54) O que é o termo “fissura” no contexto do assunto “drogas”?

É a vontade excessiva, a obsessão de consumir drogas.

APÊNDICE E**SELEÇÃO DE MÚSICAS UTILIZADAS NAS CARTAS DE MÚSICA DO JOGO*****Tabuleiro:***

A feira – Composição: Falcão / Lauro Farias / Marcelo Lobato / Marcelo Yuka / Xandão

Folha de bananeira – Composição: Armandinho

A semente – Composição: Ti / Valmir Da Purifica

Por que a gente é assim? – Composição: Cazuzza / Ezequiel Neves

Cheirando cola – Composição: Guilermo Pelado

Quinta-feira – Composição: Charlie Brown Jr

Decadência das drogas – Composição: Detentos do Rap

Cachimbo da paz – Composição: Gabriel o Pensador / Lulu Santos / Meme

Vacilão – Composição: Zé Roberto

Há tempos – Composição: Dado Villa-Lobos/Renato Russo/Marcelo Bonfá

Desabafo – Composição: Ivan Lins / Ronaldo Monteiro

Pilotando o bonde da excursão – Composição: Davi Corcos / Mauro Berna

Pode acreditar – Composição: Marcelo D2 / Seu Jorge

Tribunal de rua – Composição: Marcelo Yuka

Legalize já – Composição: Marcelo D2 / Rafael Crespo / D2 / Rafael / Planet Hemp

Mantenha o respeito – Composição: Rafael Crespo / Rodrigo Nuts

Queimando tudo – Composição: Marcelo D2 / Zé Gonzales / Black Alien / D2

Erva Danada – Composição: Ventania

Maneiras – Composição: Sylvio Da Silva

Dona Esponja – Composição: Barbeirinho Do Jacarezinho / Luiz Grande / Marcos Diniz

APÊNDICE F – TERMOS DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) Diretor(a) Geral do Colégio Estadual Rui Guimarães de Almeida ,

Eu, Camila Dias Leão, sou mestranda do Programa de Pós Graduação em Ensino da Universidade Federal Fluminense no Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior (INFES). Estou realizando uma pesquisa sob orientação do professor doutor Adílio Jorge Marques, cujo objetivo é apresentar uma lúdica para a abordagem do tema drogas nas escolas, sob a forma de um jogo educativo. Espera-se como objetivo da pesquisa que os alunos participantes consigam expressar suas dúvidas e questões conflituosas com o tema de forma livre e assim, estreitar laços com a escola como instância de primeira importância na busca da informação e conhecimento.

Sua participação dar-se-á por meio de cessão da infra-estrutura do Colégio Estadual Rui Guimarães de Almeida, assim como viabilizar o contato com professores e alunos das turmas de Ensino Médio da escola. Também cabe ressaltar que ao final da pesquisa o jogo aplicado será doado para a escola, como reconhecimento à disponibilidade prestada e forma de gratidão.

A participação dos alunos nesse estudo é voluntária e se este decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, terá absoluta liberdade de fazê-lo.

Na publicação dos resultados desta pesquisa, as identidades serão mantidas no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificar os participantes.

Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, indiretamente você e os alunos estarão contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico. Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pelo pesquisador pelo telefone 22 98132-7899 ou direto no Programa, tel. (55-22) (3851-0994) - e-mail: ppgensino@infes.uff.br

Atenciosamente,

Santo Antônio de Pádua, 07 de novembro de 16

Camila Dias Leão
Camila Dias Leão
Matrícula: M.098.115.006

Adílio Jorge Marques
Adílio Jorge Marques
Matrícula: 1968982

Consinto em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.

Helvia de Paula Serrão Tavares
Diretor(a) Geral
Mat.: 914447-8
ID 36828556
Diretor(a) Geral

Santo Antônio de Pádua, 07 . 11 . 2016

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado Diretor Geral do Colégio Estadual Deodato Linhares,

Eu, Camila Dias Leão, sou mestranda do Programa de Pós Graduação em Ensino da Universidade Federal Fluminense no Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior (INFES). Estou realizando uma pesquisa sob orientação do professor doutor Adílio Jorge Marques, cujo objetivo é apresentar uma lúdica para a abordagem do tema drogas nas escolas, sob a forma de um jogo educativo. Espera-se como objetivo da pesquisa que os alunos participantes consigam expressar suas dúvidas e questões conflituosas com o tema de forma livre e assim, estreitar laços com a escola como instância de primeira importância na busca da informação e conhecimento.

Sua participação dar-se-á por meio de cessão da infra-estrutura do Colégio Estadual Deodato Linhares, assim como viabilizar o contato com professores e alunos das turmas de Ensino Médio da escola. Também cabe ressaltar que ao final da pesquisa o jogo aplicado será doado para a escola, como reconhecimento à disponibilidade prestada e forma de gratidão.

A participação dos alunos nesse estudo é voluntária e se este decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, terá absoluta liberdade de fazê-lo.

Na publicação dos resultados desta pesquisa, as identidades serão mantidas no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificar os participantes.

Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, indiretamente você e os alunos estarão contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico. Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pelo pesquisador pelo telefone 22 98132-7899 ou direto no Programa, tel. (55-22) (3851-0994) - e-mail: ppgensino@infes.uff.br

Atenciosamente,

Santo Antônio de Pádua, 07 de novembro de 16

Camila Dias Leão
Camila Dias Leão
Matrícula: M.098.115.006

Adílio Jorge Marques
Adílio Jorge Marques
Matrícula: 1968982

Consinto em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.

Charles Oliveira Magalhães
Diretor(a) Geral
Charles Oliveira Magalhães
DIRETOR GERAL - SEEDUC/RJ
Mat. 30657683 - ID 42036503
PROF. DOC. I

Miracema, _____

A. A. E. DO COLÉGIO ESTADUAL DEODATO LINHARES CNPJ 00.710.676/0001-79 Av. Dep. Luiz Fernando Linhares, 214 MIRACEMA - RJ
