Jogo Educativo de Prevenção ao Uso e Abuso de Substâncias Psicoativas para Adolescentes “Tô Limpo”

Raphael Di Lascio

Universidade Positivo

Marina P. A. Machado

Universidade Positivo

Karyame Carazza

Universidade Positivo i

E-mail: kary_sad@hotmail.com

Patricia Milet de Souza

Universidade Positivo

Marcia Valéria Ferreira de Lima

Universidade Positivo

Como citar:

DI LASCIO, Raphael et al. Jogo Educativo de Prevenção ao Uso e Abuso de Substâncias Psicoativas para Adolescentes “Tô Limpo”. In: SIMPÓSIO NACIONAL SOBRE ADOLESCÊNCIA: VULNERABILIDADE, PROTAGONISMOS E DESAFIOS, 2, 2016, São Paulo. *Anais...*[S. l.]: 2016. p. 40-41.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22388/2525-5894.2016.018>

Introdução: um levantamento sobre o uso de substâncias psicoativas em adolescentes de colégios públicos e privados, feito pela Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas (SENAD, 2010), demonstrou que o uso de álcool é iniciado por volta dos treze anos de idade. Já o uso de substâncias ilícitas tem início próximo dos 15 anos. Dessa forma, foi desenvolvido um jogo de cartas educativo de prevenção, que denomina-se “Tô limpo”.

Objetivo: este jogo de baralho tem como objetivo servir de instrumento para sensibilização e prevenção ao uso de substâncias psicoativas nos adolescentes. Assim sendo, a presente pesquisa visa verificar a efetividade do jogo como instrumento de prevenção para adolescentes.

Método: a priori, para garantir a padronização dos pesquisadores, são realizados treinamentos aos grupos responsáveis pela aplicação, isto inclui tanto regras do jogo como treinamento para observações e levantamento de feedbacks. No momento da intervenção aplica-se um questionário pré e outro pós teste, o qual possibilita levantar informações referentes ao nível de compreensão dos participantes sobre a sentimentos e pensamentos despertados durante o jogo, para verificar efetividade do jogo. Em uma primeira fase, como projeto piloto, foram realizadas aplicações em 300 pessoas, sendo adolescentes, universitários, docentes da área de psicologia, jogos digitais e pedagogia, especialistas em Dependência Química e dependentes químicos em recuperação. Na segunda fase, o jogo foi aplicado com 155 adolescentes de um programa de Jovem Aprendiz da cidade de Curitiba, PR, Brasil. Em uma terceira fase no

primeiro semestre de 2016 foram aplicados em mais 148 adolescentes, sendo novamente no programa de Jovem Aprendiz da cidade de Curitiba e em uma Colégio do Litoral do Estado do Paraná.

Resultados: dos 155 adolescentes pesquisados, 110 afirmaram já ter experimentado alguma substância psicoativa. O jogo foi avaliado como sendo bom (n=72) e ótimo (n=69) de jogar. Para 120 adolescentes (77,4%) o jogo facilita o entendimento sobre os efeitos prejudiciais das substâncias psicoativas. Dos 148 adolescentes que receberam o jogo na terceira etapa duas linhas conclusivas foram possíveis construir. Uma se refere ao espectro geral das frequências observadas tanto na instituição de jovem aprendiz em 2015 e 2016 bem como na Escola, outra refere-se as linhas de tendências observadas quando se compara o ano de 2015 e 2016 e a terceira são sugestões de tratamento das variáveis a partir do jogo. No que tange a primeira linha conclusiva, ao longo das frequências observadas, a grande maioria dos jovens tem razoável conhecimento sobre álcool, cigarro e maconha seja por meio de conhecimento tácito ou explícito. Neste contexto fica claro que o jogo cumpre sua finalidade pois consegue aproximar um tema difícil de se tratar em sala de aula ao trazê-lo sob a forma lúdica. Isto aparece tanto nos resultados tabulados na ONG em 2015 como em 2016 além dos dados tabulados na Escola. Os jovens refletem e conseguem perceber no jogo os problemas e riscos causados pelas drogas. Isto fica claro ao longo dos questionários aplicados. Quanto a segunda linha conclusiva, foi identificado algumas linhas de tendência das frequências observadas quando se compara o ano de 2015 e 2016. Há uma tendência de certa popularização do álcool, do cigarro e da maconha no meio infanto-juvenil. O mesmo ocorre quando observamos a tendência quanto ao conhecimento sobre as drogas onde a frequência *amigos* ou *escola* e *meios de comunicação* aparecem em primeiro lugar deixando a família em terceiro ou quarto lugar quanto ao poder informativo. Uma outra tendência observada foi sobre os danos causados pelas drogas bem como a importância do jogo como meio de divulgação lúdica.

Conclusão: o jogo foi preliminarmente testado em públicos diversos e o resultado foi satisfatório em relação ao objetivo de prevenção, reflexão e discussão sobre o tema. O estudo continua em andamento, com ampliação da amostra pesquisada, sendo aplicada por grupos compostos de professores, egressos e alunos do curso de Psicologia e Medicina, que também ajudam no treinamento de voluntários para as aplicações. Ainda este ano 2016 será aplicado em mais 400 adolescentes de uma cidade do interior do Paraná, e mais 200 adolescentes em uma Ong que trabalha o menor aprendiz. As testagens continuarão com o objetivo de verificar e confirmar a validade desse instrumento na sensibilização e prevenção ao uso de substâncias psicoativas, entretanto os estudos preliminares indicam interesse e reflexão dos participantes pelo jogo e pelo assunto. Assim sendo, o estudo tem se mostrado eficaz em cumprir seu objetivo de prevenção. Temos recebido muitos pedidos de profissionais de Curitiba e de outras cidades que gostariam de aplicar o jogo pois gostaram muito da proposta. Queremos com essa proposta disponibilizar a todos um novo instrumento de prevenção ao uso e abuso de drogas para adolescentes no formato de um jogo de baralho educativo.

Palavras-chave: Prevenção. Uso e abuso de substâncias psicoativas. Adolescentes. Jogo de cartas.