

## **AÇÃO LÚDICA NA PREVENÇÃO DO USO DE DROGAS NO AMBIENTE ESCOLAR**

JOÃO MÁRCIO FIALHO SAMPAIO, DANIELLE ELIAS GONÇALVES, DANIELLE PEREIRA DA SILVA, DINAYARA TELES  
CONRADO, MARIA EDWIRGENS PRIMO DE ARAÚJO OLIVEIRA, ALISSAN KARINE LIMA MARTINS

Este estudo versa sobre uma proposta de interlocução lúdica para a reflexão dos sintomas provenientes do uso do álcool e outras drogas no ambiente escolar, através do projeto de extensão “Prevenção do uso de drogas no ambiente escolar: uma abordagem para educadores e educandos”, projeto atuante em uma escola de ensino fundamental no município de Crato - CE. O trabalho objetiva descrever sobre a experiência com uma estratégia lúdica para o aprendizado dos principais sintomas que cada tipo de substância provoca ao usuário. Metodologicamente o trabalho é tratado como relato de experiência, de natureza qualitativa e exploratória. Os participantes da experiência foram os alunos da escola e professores. A proposta foi desenvolvida através da abordagem de Paulo Freire com o círculo de culturas. A ferramenta norteadora dos encontros foi um jogo de tabuleiro, que tem objetos propositivos do jogo, como: as cartas, o dado, e os peões. O jogo, através das cartas, explora os tipos de drogas e os efeitos que causam no indivíduo. Para o desenvolvimento da abordagem, foi necessário dividir a turma em quatro grupos, sendo que cada grupo deveria ter um líder para conduzir as jogadas. A primeira equipe a jogar era delimitada através do número do dado. O representante tinha que ler o que tinha escrito na carta e fazer uma encenação, com mímica, sobre a resposta correta, enquanto o grupo tentava acertar em um minuto. Caso acertasse, o grupo jogaria o dado novamente para ver quantas casas iriam percorrer no tabuleiro, passando a jogada para a equipe seguinte. A experiência nos indicou uma diferença de posicionamento diante do tema no decorrer dos anos escolares, o que é comum. Falta de segurança ou vergonha na encenação do jogo, embora a flexibilidade de deixá-los manifestar de forma que se sentissem à vontade. Em alguns momentos falta de perspectiva com tema, ou até desconsideração pela relevância de conhecer e fazer uma relação com a sociedade. No entanto, esses pontos foram individuais. Em geral, os alunos conseguiram se envolver e desenvolver a proposta, principalmente pela participação no jogo e pela competitividade que o jogo induz. A estratégia do jogo evidenciou alguns momentos que os alunos se sentiam mais tranquilos e firmes para rirem, refletirem e conhecerem, característica da metodologia ativa. Por fim, a interlocução nos permitiu fazer um diagnóstico sobre os conhecimentos prévios dos alunos diante dos sintomas que as drogas causam. Tal ação fundamentou uma reflexão sobre a perspectiva do projeto, como também o planejamento e desenvolvimento dos encontros seguintes, frente às dificuldades encontradas.

**PALAVRAS-CHAVE:** SAÚDE; DROGAS; INTERVENÇÃO

**ÁREA TEMÁTICA:** SAÚDE

**FORMA DE APRESENTAÇÃO:** ORAL