

13. Prevenção do HIV/AIDS e do uso indevido de drogas

desenvolvimento e avaliação de jogos educativos

Simone Monteiro
Sandra Rebello

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

MONTEIRO, S., and REBELLO, S. Prevenção do HIV/AIDS e do uso indevido de drogas: desenvolvimento e avaliação de jogos educativos. In: ACSELRAD, G. org. *Avessos do prazer: drogas, Aids e direitos humanos* [online]. 2nd ed. rev. and enl. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2005, pp. 259-276. ISBN: 978-85-7541-536-8. Available from: doi: [10.7476/9788575415368](https://doi.org/10.7476/9788575415368). Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/bgqvf/epub/acselrad-9788575415368.epub>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PREVENÇÃO DO HIV/AIDS E DO USO INDEVIDO DE DROGAS: DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS

Simone Monteiro & Sandra Rebello



Nosso objetivo aqui é analisar as etapas de produção de jogos educativos a partir da nossa experiência no campo da prevenção do HIV/Aids e do uso indevido de drogas, desenvolvida no Laboratório de Educação em Ambiente e Saúde (Leas) da Fundação Oswaldo Cruz. Pretendemos, assim, divulgar o processo de desenvolvimento e avaliação de materiais educativos e, desta forma, estimular a produção de novas estratégias complementares no campo da educação em saúde. O trabalho foi organizado em três eixos centrais: o primeiro apresenta a linha de pesquisa do Leas referente ao desenvolvimento de estratégias educativas; o segundo descreve as etapas de criação de um jogo educativo sobre a prevenção do uso indevido de drogas, denominado Jogo da Onda; o terceiro apresenta a metodologia utilizada na avaliação das repercussões do Zig-Zaids – outro jogo educativo sobre a prevenção do HIV/Aids.

DESENVOLVIMENTO DE ESTRATÉGIAS EDUCATIVAS

O Leas iniciou seus projetos de investigação científica na área de doenças endêmicas, em especial a esquistossomose. Ao longo dos anos, interessado em contribuir para o incremento de alternativas no campo da educação em saúde, o laboratório inaugurou uma linha de investigação relacionada à elaboração de recursos educativos. Tal ênfase originou-se de uma pesquisa dirigida para a produção e avaliação da utilização da história infantil na abordagem da prevenção da esquistossomose entre escolares do 1º grau, desenvolvida por Schall e colaboradores (1987).

Os resultados dessa investigação fundamentaram uma proposta pedagógica, caracterizada pela busca da integração das singularidades cognitivas e

afetivas com perspectivas coletivas.¹ Informadas por esse ponto de vista, foram desenvolvidas três coleções de livros para o público infanto-juvenil sobre a prevenção de doenças (*Ciranda da Vida*), questões ambientais (*Ciranda do Meio Ambiente*) e o ensino de ciências (*Ciranda da Vida*), além de uma revista de divulgação científica (*Almanaque: colorindo a Fiocruz*).² É importante salientar que, considerando-se o papel do educador no processo de ensino e aprendizagem, teve-se a preocupação de incluir nos materiais encartes específicos com sugestões de atividades e indicações bibliográficas complementares.

As repercussões positivas da utilização das coleções de livro no contexto escolar, associadas aos resultados de trabalhos sobre a visão equivocada e alarmista de estudantes do 1º grau sobre a epidemia de Aids (Rebello, Monteiro & Schall, 1989), orientaram o nosso interesse para o desenvolvimento de novos recursos educativos dirigidos para a prevenção do HIV. A definição por essa temática também levou em conta a carência de recursos³ e de literatura na área, que apontava para a necessidade de se elaborar propostas de prevenção capazes de promover tanto o conhecimento como debates sobre os aspectos sociais e simbólicos dessa epidemia. Considerando que a dinâmica de um jogo potencializa o diálogo e a interatividade dos participantes, decidimos desenvolver um jogo educativo. Além de incentivar a troca de idéias acerca de temas tabus associados à epidemia de HIV/Aids, como sexualidade, morte e preconceito, o jogo, assim como os livros paradidáticos, permitem a abordagem de conteúdos com a utilização de recursos lúdicos dentro de uma visão construtiva e participativa. Com base nessas evidências, criamos o *Zig-Zaids*.⁴ Esse jogo vem sendo utilizado por diversos profissionais e instituições. Foi adquirido pela Coordenação Nacional de DST/Aids, pelo Sesc Nacional e por empresas privadas para uso em programas educativos, conforme atesta o relatório de Torres (1995), que será comentado posteriormente.

Diante da boa repercussão e do potencial do *Zig-Zaids* de promover aprendizagem e interação, decidimos desenvolver um outro material, desta vez abordando os diversos aspectos do uso indevido de drogas. Denominado *Jogo da Onda*,⁵ esse recurso busca informar, esclarecer e promover reflexões

¹ Para uma discussão sobre os fundamentos que nortearam esta visão, ver Schall (1996).

² Virgínia Schall organizou as coleções *Ciranda da Saúde*, editada pela Antares em 1986, *Ciranda do Meio Ambiente* e *Ciranda da Vida*, editadas pela Memórias Futuras em 1989 e 1995, respectivamente, e o *Almanaque: colorindo a Fiocruz*, produzido pelo Museu da Vida da Fiocruz.

³ Em 1989, no Brasil, quase não existiam materiais educativos sobre Aids, principalmente para crianças e jovens. Hoje, no entanto, há uma grande variedade deles.

⁴ O jogo *Zig-Zaids* foi criado e testado por Simone Monteiro, Sandra Rebello e Virgínia Schall, e publicado pela Editora Salamandra em 1990 e atualizado em 1995 e 1999.

⁵ O *Jogo da Onda* foi elaborado por Sandra Rebello e Simone Monteiro e publicado pelas Edições Consultor em 1998.

sobre a dimensão social do consumo indevido de drogas e da transmissão do vírus da Aids, além de estimular debates acerca de vivências do cotidiano, como relações entre amigos e familiares, práticas sexuais, sonhos, decepções, dependências, entre outras.

O desenvolvimento dos jogos educativos foi orientado por análises sobre os limites das políticas no campo da prevenção fundamentadas apenas na informação biomédica, na responsabilidade individual e/ou em uma visão alarmista e fatalista, indicados nos estudos sobre a prevenção da epidemia de HIV/Aids (Homans & Aggleton, 1988; Bolton, 1992; Ingham, Woodcock & Stenner, 1992) e sobre o uso abusivo de drogas (Acselrad, 1989; Bastos, 1995; Soares, 1997).

Essa literatura aponta para a necessidade de que os programas de prevenção abordem a dimensão socioeconômica e política da epidemia, assim como as representações e práticas da população em relação à doença. Tal perspectiva de análise filia-se a uma determinada visão crítica da educação (Melo, 1993) que repercute nas discussões sobre a natureza educativa do trabalho de prevenção no campo da saúde e, conseqüentemente, no desenvolvimento de materiais. Esse enfoque baseia-se, entre outros, na argumentação de Paulo Freire (1979) sobre o papel da educação na transformação social. O autor relaciona a educação ao processo de conscientização, caracterizado pela ação crítica permanente dos seres humanos sobre a realidade. Freire questiona as ações pedagógicas domesticadoras, centradas na autoridade e no saber do educador, e propõe uma concepção libertadora da educação, em que educador e educando participem e colaborem no processo de aprendizagem, em uma relação dialógica. Tal orientação teórica introduz uma dimensão política e social na educação, ampliando a discussão da aprendizagem para além das análises que priorizam o desenvolvimento cognitivo e emocional do educando.⁶

Assim, os jogos educativos aqui descritos têm por objetivo não apenas esclarecer sobre os meios de prevenção de problemas de saúde, mas fomentar debates acerca da dimensão social, econômica, simbólica, cognitiva e afetiva desses fenômenos no interior da prática pedagógica.

Objetivamos com essas observações ressaltar que o processo de desenvolvimento de materiais pedagógicos voltados para a promoção de comportamentos preventivos deve incluir a definição da(s) teoria(s) educacional(is) no campo da educação e saúde que irá(ão) nortear o desenvolvimento de tais recursos.

⁶ Algumas das contribuições dessa perspectiva para o planejamento de programas de prevenção do HIV/Aids foram discutidas por Monteiro (1998) e Paiva (1996).

Com o objetivo de estimular novas iniciativas críticas neste campo, optamos por descrever a metodologia de desenvolvimento dos jogos citados, tendo por base as etapas de elaboração do Jogo da Onda.

JOGO DA ONDA: DA CRIAÇÃO À EDIÇÃO

• 1ª etapa: definição do tema, da população-alvo e da abordagem

De um modo geral, a escolha do tema do material está relacionada a fatores diversos, como, por exemplo, a carência de recursos pedagógicos na área, a relevância e gravidade do problema, a solicitação externa, o interesse e o apoio institucional. Devido à complementaridade desses fatores, sua análise deve ser feita de forma integrada.

No caso do Jogo da Onda, a definição da temática, inicialmente, levou em conta pedidos de profissionais de ensino, pais e alunos para que produzíssemos um material sobre o consumo de drogas entre jovens semelhante ao jogo sobre Aids. Cientes da gravidade, da complexidade e da importância do tema e da linha de investigação do Leas no campo da promoção da saúde, realizamos um levantamento preliminar de propostas pedagógicas e de instituições que trabalham com essa questão e constatamos a pertinência de desenvolver um recurso educativo capaz de abordar os diversos aspectos do consumo abusivo de drogas. Portanto, a opção pelo assunto drogas foi orientada por demandas externas, por uma primeira análise das especificidades e propostas educacionais sobre o tema e pela experiência, interesse e viabilidade institucional do projeto.

Observa-se, assim, que a definição da temática centra-se numa confluência de fatores que se interligam. Tais variáveis também orientam outra decisão importante, a caracterização da população à qual o material se destina. Com relação ao jogo, resolvemos privilegiar o público jovem com domínio da leitura e escrita, considerando: indicações sobre a carência de recursos educativos destinados a essa população, a demanda de educadores e especialistas da área e a intenção de criar alternativas de caráter pedagógico para jovens, tendo em vista que esse grupo está particularmente sujeito aos apelos e ofertas de diferentes drogas e tem curiosidade pelo assunto. Além do tema, as condições de acesso à população também são determinantes para a delimitação do público-alvo.⁷

⁷ O Leas tem uma tradição de desenvolver pesquisas com a rede pública de ensino em parceria com secretarias de Educação e/ou Saúde, visando à implementação e à avaliação de políticas de prevenção na área da promoção da saúde. Seu trabalho também inclui a rede de ensino privada, organizações da sociedade civil e empresas interessadas em programas de prevenção.

Tal escolha pode ser bastante específica – por exemplo, pais de crianças com HIV/Aids – ou geral – toda a população.

As especificidades do tema e da população-alvo influenciam as demais etapas do trabalho, como a escolha do tipo de abordagem do conteúdo. Assim, a opção por criar um jogo educativo sobre o uso indevido de drogas para pessoas a partir de 12 anos levou em conta alguns aspectos complementares. Um deles refere-se à possibilidade do jogo de gerar informações, integrar e promover debates sobre os diferentes aspectos que informam a prática preventiva, a partir de uma situação divertida para os jovens, conforme foi evidenciado nas observações e avaliações do Zig-Zaids. Dito de outra forma, a dinâmica de um jogo possibilita uma abordagem participativa e reflexiva da temática, identificada com a proposta pedagógica que orienta essa linha de trabalho do Leas, além de se adequar às características da população-alvo. Outro aspecto relaciona-se à amplitude e às especificidades da temática a ser desenvolvida. Compreendemos que a prevenção do uso abusivo das drogas deve ser abrangente, para abordar os aspectos legais, políticos e econômicos do consumo envolvidos na comercialização, repressão e controle de drogas lícitas e ilícitas no mundo contemporâneo, bem como suas dimensões sociais, culturais, afetivas e seus efeitos físicos e psíquicos.

Portanto, a idéia de fazer um jogo educativo foi informada pelos resultados obtidos em experiência anterior, pelos princípios educacionais, pelo perfil da população-alvo e pelas particularidades do assunto tratado. Vale esclarecer que, ao longo do projeto, essa opção inicial pode sofrer adequações e mudanças; tal escolha tem a intenção de orientar o trabalho; no entanto, os desdobramentos da investigação podem indicar novos rumos.

• 2ª etapa: levantamento da literatura

Esta etapa tem por objetivo aprofundar o levantamento inicial através da análise crítica de materiais, programas e pesquisas em torno do tema. Tal reflexão permite verificar se a hipótese referente à carência de recursos pedagógicos no campo se confirma, bem como fornecer fundamentos para o desenvolvimento do material. Ao se conhecer a literatura, pode-se obter uma visão crítica do assunto em foco, contextualizar as justificativas e evitar a reprodução de equívocos.

Na elaboração do Jogo da Onda, a revisão bibliográfica proporcionou um aprofundamento de estudos acerca das diversas dimensões do fenômeno das drogas, das motivações e implicações do consumo de drogas lícitas e ilícitas entre os jovens, e sugeriu importantes dados sobre os limites das ini-

ciativas educativas voltadas para a prevenção do uso indevido de drogas nesta população, como a política repressiva, alarmista e descontextualizada De acordo com Acselrad (1993:19), “o discurso sobre drogas, seja ele médico, pedagógico, jurídico ou repressivo, tradicionalmente buscou (...) amedrontar os indivíduos como forma de garantir e reforçar a submissão pela rejeição total do consumo”. Essa visão, além de desconsiderar a complexidade e particularidade dos contextos sociais e individuais, não tem favorecido a diminuição do consumo. Wusthof (1991) também aponta para os limites das campanhas antidrogas centradas apenas na informação científica e/ou na não experimentação.

A abordagem da ‘redução de danos’ tem sido apontada como um novo modelo de tratamento e prevenção do uso abusivo de drogas. Contraposta à política repressiva de guerra às drogas – centrada numa visão alarmista e preconceituosa que reforça a noção de controle social e punição dos usuários –, tal perspectiva fundamenta-se no reconhecimento do fracasso dos programas repressivos e na aceitação de que a utilização de drogas psicoativas é uma realidade historicamente comprovada. Por isso, as estratégias preventivas devem buscar minimizar as conseqüências negativas decorrentes do uso, através de alternativas capazes de contemplar as singularidades dos diferentes tipos de droga, de consumo e de usuário. Os programas de distribuição de seringas para usuários de drogas injetáveis, analisados por Mesquita e Bastos (1994) e Bastos (1995), e a avaliação de Soares (1997) sobre um programa de prevenção realizado no sistema público de ensino de São Paulo fornecem fundamentos para uma discussão aprofundada sobre as implicações desse ponto de vista para a prática preventiva. Vale reiterar que as análises da revisão da literatura nortearam o processo de elaboração do Jogo da Onda.

• 3ª etapa: investigação da visão do público-alvo sobre o tema

Visando a enriquecer a análise da literatura e adequar o recurso educativo à realidade do público-alvo, partimos para uma terceira etapa, caracterizada pela pesquisa do conhecimento, opinião e práticas desse grupo acerca do tema. A investigação foi organizada em duas etapas complementares. A primeira refere-se à realização de entrevistas individuais com alunos sobre diferentes aspectos do uso abusivo de drogas, tais como: auto-imagem, atitudes perante situações de conflito e/ou prazer; relações familiares, sociais, afetivas e sexuais; conhecimento, opinião e experiência a respeito das drogas lícitas e ilícitas. Entrevistamos cerca de 70 escolares de 12 a 18 anos, de ambos os sexos, das redes pública e privada dos municípios do Rio de Janeiro, Petrópolis, Teresópolis e Niterói. Com objetivo de complementar os dados, realizamos

uma segunda etapa caracterizada por entrevistas coletivas com grupos de estudantes sobre o significado, o grau de envolvimento e as motivações dos jovens em relação às drogas.

Para abranger realidades diversas, além da pesquisa com escolares da rede pública e privada, fizemos contatos com jovens que consomem socialmente drogas lícitas e ilícitas e com aqueles que estão em tratamento em clínicas ou frequentam grupos de auto-ajuda devido ao consumo abusivo. Vale destacar que a investigação entre a população-alvo é muito importante para adequar o conteúdo, a dinâmica e a linguagem do material. Para ilustrar este ponto de vista, é interessante citar que as análises das entrevistas reafirmaram a importância de se elaborar um recurso capaz de fomentar a comunicação, conforme será comentado no próximo item.

A definição da estratégia metodológica prevista nesta etapa deve levar em conta os objetivos, o assunto e a população do estudo, bem como as condições de sua aplicação. Tal questão é ampla e complexa, e está além dos objetivos deste artigo.⁸

• 4ª etapa: a criação

Após reunir, interpretar e integrar os dados coletados nas etapas anteriores, é importante selecionar os conteúdos e adequar as informações ao tipo de abordagem escolhida. No caso do Jogo da Onda, a análise dos dados da literatura e das entrevistas com os jovens, descritos no artigo de Monteiro, Rebelo e Schall (1994), sugeriu a necessidade de incluir no material informações acessíveis sobre os efeitos do uso de drogas lícitas e ilícitas e situações do cotidiano vivenciadas pelos jovens, relacionadas à influência do grupo de amigos e familiares, à dificuldade de compartilhar os problemas, às dúvidas sobre motivações e conseqüências do consumo de drogas, entre outros assuntos.

Essa análise também orientou a escolha da dinâmica do material. Com o objetivo de potencializar a comunicação entre os participantes, incrementamos a dinâmica do Zig-Zaids,⁹ por meio da criação de situações que ora enfatizam a transmissão da informação correta, ora privilegiavam a reflexão e o diálogo. Para tal, foram desenvolvidos quatro baralhos diferenciados. O baralho laranja, denominado 'dicionário', descreve o conceito e efei-

⁸ Para uma reflexão mais detalhada, sugere-se a leitura dos trabalhos de Becker (1994) e Minayo (1993) sobre metodologias de pesquisa qualitativas em que são descritas as implicações e a especificidade da pesquisa de temáticas sociais.

⁹ O Zig-Zaids é para ser jogado individualmente e contém duas modalidades de baralho, um com perguntas e respostas, outro com frases informativas.

tos de drogas lícitas e ilícitas;¹⁰ o baralho vermelho contém perguntas e respostas sobre aspectos jurídicos, conceito e classificação das drogas e as consequências de seu uso abusivo;¹¹ os baralhos verde e azul fomentam a troca de experiência e o conhecimento do outro a partir da apresentação de situações do cotidiano associadas ao consumo de drogas, como relacionamento familiar, políticas educativas, conflitos pessoais, pressão social do grupo, entre outros. O baralho verde¹² difere do baralho azul¹³ por conter mensagens das autoras sobre o tema abordado na carta.

Além de os baralhos terem sido ampliados e diferenciados, o Jogo da Onda foi projetado para ser jogado em dupla.¹⁴ Tais inovações procuraram estimular a comunicação, debates e reflexões entre os participantes, bem como ampliar as possibilidades de conhecimento do outro, a expressão de opiniões e a aquisição de informações, dentro de uma visão realista e não repressiva. Para enriquecer o jogo também foi elaborado um encarte, que acompanha o material, com sugestões de uso e indicações bibliográficas.

¹⁰ Exemplo de carta laranja: “A maconha é muito difundida no Brasil, apesar de serem proibidos o cultivo e a venda. Extraída das folhas e flores da planta *Cannabis sativa*, é preparada em forma de cigarros (na gíria conhecidos como ‘baseados’, ‘fininhos’). Ela atua no sistema nervoso central, modificando a percepção do tempo e espaço; seus efeitos variam de intensidade de acordo com a quantidade e o tempo de uso. Sabe-se, entretanto, que o uso intensivo e prolongado compromete a fertilidade (que se recupera com a interrupção); como outras drogas, se usada de forma intensiva, faz com que o usuário perca o interesse pela realidade, em função da sua relação com o produto usado. Há potencial para dependência psicológica”.

¹¹ Exemplo de carta vermelha: “Qual a diferença entre descriminação e liberação da droga? Resposta: Descriminar significa despenalizar, ou seja, deixar de se ser um ato criminoso o porte da droga para uso próprio, não importando se se trata de usuário ocasional ou de um dependente. A produção e a comercialização de drogas ilícitas continua sendo ilegal, isto quer dizer que as drogas ilícitas não seriam liberadas. Liberação significa despenalizar a produção e comercialização dos tóxicos e assim legalizar produção, venda e uso”.

¹² Exemplo de carta verde: “André estava numa festa com um grupo de amigos quando Murilo apresentou uma ‘carreira’ (fileira de cocaína). André não quis experimentar e seus colegas disseram que ele era um otário. Pedro, apesar de também não querer, resolveu cheirar para não ficar mal perante os colegas. Qual a sua opinião sobre a atitude de André e Pedro? *Mensagem*: André não estava sendo otário de modo algum; Pedro, sim, foi otário ao se omitir, não seguindo o próprio desejo para ser legal com o grupo. Cada um é especial, tem suas preferências e interesses. É importante respeitar a si próprio e ao outro. Assuma a sua opinião, mesmo que ela seja diferente da opinião da maioria”.

¹³ Exemplo de carta azul: “Você se considera dependente de alguma coisa? Quais as consequências da sua dependência?”.

¹⁴ A dinâmica da dupla caracteriza-se pelo fato de dois participantes serem responsáveis por um pino. Nos baralhos laranja e vermelho, a dupla responde em conjunto, mas nos baralhos verde e azul, ao invés de um jogador responder para o grupo a questão do baralho, ele tem de adivinhar a resposta de seu parceiro de dupla. Caso ele não acerte, a dupla volta para a posição anterior.

• 5ª etapa: testagem e adequações

O material deve ser testado com a população à qual se destina, com o objetivo de avaliar a repercussão, a aceitação e a necessidade de mudanças e adequações. Ninguém melhor do que o público interessado para informar sobre o que está funcionando bem e o que precisa ser melhorado. Isso pode ser feito mediante o uso de formulários antes e depois da aplicação do jogo e da observação das partidas.¹⁵

A realização da testagem implica a elaboração de uma versão preliminar. Como idealizamos um jogo, utilizamos papel e cartolina para desenhar a pista e fazer os baralhos; os demais elementos (pinos, bloco, caneta, marcador de tempo) foram fáceis de reunir. Após construir a primeira versão do Jogo da Onda, conjugamos a observação de partidas com a aplicação de questionários para antes e depois do uso do jogo¹⁶ em um universo de cerca de 50 estudantes do 1º e 2º graus, oito jovens por partida, de cinco escolas da rede pública e privada dos municípios do Rio de Janeiro e de Niterói. Durante a testagem verificamos a motivação, o interesse, o funcionamento da dinâmica e a compreensão do conteúdo.

De modo geral, os resultados sugeriram ajustes – como, por exemplo, adequação da linguagem – e uma boa aceitação do jogo, conforme ilustram algumas falas dos entrevistados sobre o jogo: “ótimo, porque nos obriga à reflexão sobre questões e nos faz formular argumentos para ajudar alguém com problema”; “bom pra abrir a mente”. A grande maioria dos escolares disse que jogaria novamente; de acordo com o relato de um deles, “para conhecer todas as perguntas e discutir mais o assunto”.

Para complementar a avaliação, pedimos a pais e educadores que aplicassem o jogo.¹⁷ Houve também a preocupação em realizar testagens em realidades diferenciadas, como escolas localizadas em regiões distantes dos centros urbanos, clínica para dependentes químicos e consultório de psicopedagogia, aplicando a mesma metodologia.

¹⁵ Sobre a avaliação de materiais instrucionais, ver Stone (1980). O artigo de Lefevre (1980) fornece um relato interessante sobre a análise de cartazes elaborados por escolares voltados para a prevenção da esquistossomose.

¹⁶ O formulário de pré-teste caracterizou-se por perguntas abertas sobre conceito, opinião e curiosidade a respeito do uso de drogas e expectativas em relação ao jogo. No formulário de pós-teste havia perguntas abertas e fechadas relacionadas aos conteúdos e à dinâmica do jogo e ao interesse e à motivação gerados pelo material.

¹⁷ Utilizando fichas de observação padronizadas, os observadores registraram: o entendimento das regras, o interesse pelos temas e as mensagens das cartas, as dificuldades e facilidades, a opinião e recorrência dos diferentes baralhos e o tempo de duração, além de fazerem um comentário geral sobre a dinâmica e o conteúdo do jogo.

Com o objetivo de trocar opiniões, ouvir sugestões e enriquecer o material, solicitamos ainda a consultoria de profissionais das áreas de educação, psicologia, epidemiologia e sociologia, especializados no assunto do uso indevido de drogas. Os pareceres técnicos contribuíram para a complementação e reformulação de alguns temas abordados nas cartas e no folheto que acompanha o jogo, assim como reforçaram a importância da criação do material.

• **6ª etapa: comercialização e distribuição do produto**

A edição comercializada do jogo implica investimentos financeiros por parte de editoras/empresas. A grande vantagem da comercialização é a possibilidade de divulgação e distribuição do produto, além de eventuais lucros. Essa negociação envolve fatores diversos, como o perfil e o interesse da instituição e do profissional responsável pela criação do material, a avaliação da empresa sobre a qualidade e o potencial de venda do produto, entre outros. O interesse de instituições na aquisição do material e a identificação de patrocinadores podem agilizar e/ou viabilizar a edição. De qualquer modo, é recomendável que desde a fase inicial haja clareza sobre as expectativas de uma produção comercializada do material.

No que se refere ao processo de comercialização do Jogo da Onda, os materiais desenvolvidos no Leas, como já dito aqui, originam-se de projetos de pesquisa que visam a contribuir para a criação de alternativas no campo da promoção da saúde. Assim, além da produção e testagem do jogo, o projeto previu a formação de recursos humanos e a divulgação dos resultados em eventos e artigos científicos. Ao final, quando todas as etapas do projeto já haviam sido cumpridas, apresentamos a algumas editoras a proposta do jogo e negociamos a viabilidade e o interesse em comercializar o produto. Embora houvesse a intenção de procurar empresas com potencial de produção, deve ser observado que, ao se iniciar o projeto, não se tinha garantia da edição do jogo. Vale salientar que o projeto não incluía a sua comercialização.

Os jogos e livros complementam mas não substituem a prática pedagógica; portanto, procurou-se conjugar a produção de materiais com sugestões de atividades e bibliografia – indicadas no encarte que acompanha o material – e cursos de formação de recursos humanos no campo da educação para a saúde, através de parcerias institucionais com organizações voltadas para a educação em saúde. Os jogos também podem ser utilizados como instrumentos de investigações subseqüentes sobre o conhecimento e práticas da população acerca do tema em pauta.

Por fim, sugere-se que o material passe por um processo contínuo de avaliação, atualização de conteúdos e revisões com base em novos conhecimentos científicos e na repercussão do seu uso. Para ilustrar essa afirmação, apresentaremos, a seguir, a metodologia de avaliação das repercussões do jogo Zig-Zaids.

AVALIANDO A REPERCUSSÃO DOS JOGOS

A avaliação permite dimensionar a viabilidade e o alcance dos objetivos de uma proposta educativa; ela pode, então, ser entendida como um processo capaz de (re)orientar e corrigir os rumos de um trabalho. A definição da estratégia metodológica de avaliação varia de acordo com os propósitos do estudo, as referências teóricas, assim como com as condições materiais e humanas para sua realização. As opções nesse campo são vastas e variadas, porém não devem perder de vista: a definição clara dos objetivos que se pretende alcançar; a contextualização do cenário e o planejamento das ações previstas; a adequação dos instrumentos; a viabilidade para a sua realização e as análises e implicações dos resultados. Ayres (1996), ao destacar a importância da avaliação de intervenções educativas, sistematizou três princípios básicos desse processo: 1) realismo – relevância da construção de critérios de avaliação adequados à experiência real; 2) fecundidade – importância da conscientização da proposta a partir da diferenciação dos elementos que determinam o(s) sucesso(s) alcançado(s); 3) operacionalidade – definição de métodos objetivos e acessíveis, capazes de produzir dados significativos e passíveis de retroalimentação. Posteriormente, o autor utilizou esses conceitos para avaliar uma situação fictícia relacionada à vulnerabilidade às DST/Aids e ao abuso de drogas em uma unidade de ensino na periferia de São Paulo. Mesmo apontando para a complexidade da tarefa, tal iniciativa buscou revelar a importância da construção e execução de um processo de avaliação de ações educativas.

Para exemplificar este ponto de vista, é interessante citar os argumentos de Gilham, Lucas e Sivewrightam (1997) referentes à avaliação de um programa de prevenção do uso de drogas voltado para jovens. Ao comparar os resultados da visão da equipe de educadores do projeto com dados empíricos quantitativos colhidos entre os alunos, os autores identificaram que o impacto percebido pela equipe não foi evidenciado nas investigações entre os alunos, ou seja, havia diferenças significativas entre o percebido pelos educadores

e o atestado pelos levantamentos empíricos. Tal disparidade pode ser melhor compreendida quando se consideram: 1) o baixo risco da população-alvo em relação ao consumo de drogas; 2) as expectativas e crenças dos educadores em relação ao programa; 3) a sensibilidade das análises estatísticas.

Estas breves considerações, somadas à apresentação do método de avaliação da repercussão do Zig-Zaids, intencionam estimular o desenvolvimento de investigações no campo da avaliação da utilização de materiais educativos. Estudos (Vargas, 1998; Monteiro, Vargas & Cruz, 2001) têm apontado para a escassez de trabalhos neste campo, sugerindo a necessidade de se problematizar o distanciamento entre as iniciativas de produção de recursos educativos e o seu consumo pelos usuários, público-alvo das ações preventivas.

O ZIG-ZAIDS E SUAS REPERCUSSÕES

A partir da comercialização e divulgação do Zig-Zaids, recebemos pedidos de escolas, agentes de saúde, pais, empresas, profissionais e organizações de ensino e/ou saúde, comunidades, entre outros, dentro e fora do país. Para atender à demanda, iniciamos a doação de um exemplar do material, privilegiando instituições públicas e da sociedade civil organizada. Visando a obter dados sobre a utilização desse recurso, enviamos junto com os jogos doados um formulário de opinião. Paralelamente, organizamos um acervo com as notícias da mídia acerca do material, as solicitações, opiniões e respostas dos formulários. Diante do aumento das vendas e das demandas de doação, da grande divulgação do jogo nos meios de comunicação de massa e do pequeno retorno dos formulários, decidimos realizar um levantamento mais amplo de suas repercussões. Com a intenção de obter uma visão mais neutra, contratamos uma profissional para investigar a capacidade do jogo de gerar informação, interesse, motivação e debates sobre práticas de prevenção e convivência com a epidemia de HIV/Aids em diferentes realidades. Em virtude da dificuldade de registrar a adoção de comportamentos preventivos – através da observação das partidas e da opinião dos participantes e educadores envolvidos na dinâmica do jogo –, esse estudo teve por objetivo atestar se o Zig-Zaids era capaz de promover aprendizagem sobre os meios de transmissão e prevenção e debates acerca dos riscos de infecção, da convivência com pessoas com HIV/Aids, entre outros aspectos da epidemia, como alternativas de tratamento. Essa pesquisa, cuja metodologia de coleta e organização dos dados serão descritas a seguir, foi realizada por Torres (1995) e anali-

sada por Schall e colaboradores. (1999). Considerando nossos objetivos aqui, descreveremos as etapas do estudo realizado por Torres, enfocando a metodologia de coleta e organização dos dados.

Para alcançar a meta prevista, a autora utilizou metodologias complementares, a saber: 1) análise dos arquivos do Leas/Fiocruz, organizados pelas autoras do Zig-Zaids sobre demandas, formulários de opinião, relatórios e notícias divulgadas pelos meios de comunicação de massa; 2) levantamento de opiniões por meio de entrevistas e de questionários enviados; 3) observação de situações de uso do Zig-Zaids.

Uma das contribuições importantes dessa investigação foi a combinação da abordagem estatística com a análise do conteúdo das opiniões, entrevistas, observação direta e registro fotográfico. Outro aspecto relevante foi a diversidade da população investigada. A pesquisa foi realizada no interior de um universo variado de profissionais e instituições públicas, civis e privadas, nacionais e internacionais, para além do campo da educação e da saúde.

Quanto à organização e à apresentação das análises dos dados colhidos, Torres privilegiou sete etapas centrais. A primeira centra-se na contextualização dos aspectos históricos, epidemiológicos e preventivos da epidemia de HIV/Aids e na descrição do processo de produção, divulgação e repercussão do Zig-Zaids. A segunda descreve os resultados dos formulários, mencionados anteriormente, enviados pelas autoras do jogo durante o período de 1991 a 1994. O quadro demonstrativo indica o conteúdo do questionário, ou seja, o nome da instituição que utilizou o jogo, a opinião sobre o material como recurso pedagógico, o público-alvo, as atividades desenvolvidas, a utilização de outros materiais educativos, o local da aplicação e observações gerais.

A terceira etapa refere-se às respostas da carta enviada por Torres, entre fevereiro e abril de 1995, para instituições que haviam adquirido e/ou recebido o jogo. A identificação dessas organizações foi possível por meio do contato com a Editora Salamandra, responsável pela edição do material, e da consulta nos arquivos do Leas/Fiocruz. Os dados foram organizados em um quadro demonstrativo com os mesmos conteúdos descritos no eixo anterior.

Na quarta fase consideram-se as avaliações do Zig-Zaids dirigidas à Coordenação Nacional de Controle de DST/Aids, que adquiriu cem mil exemplares do jogo para distribuir na rede pública de ensino e entre organizações não-governamentais. Até março de 1995, dez meses após a aquisição, haviam sido encaminhados 25% do total de jogos. Das 27 cartas enviadas por Torres, para as secretarias estaduais que receberam o material, apenas cinco respon-

deram. Destas, quatro ganharam um número significativo de jogos e os distribuíram para as escolas com o objetivo de integrá-los a programas de prevenção. Para complementar a análise, Torres entrevistou a responsável pela distribuição do material. A quinta etapa demonstra a análise geral das avaliações sobre o alcance do *Zig-Zaids*, como recurso educativo, de 54 instituições que representam o total dos questionários enviados para a Fiocruz (1991 a 1994) e para Torres em 1995. A sexta fase caracterizou-se pela observação direta de partidas do jogo, com jovens de 11 a 17 anos de duas escolas privadas e do Instituto de Ação Cultural.¹⁸ Na sétima e última fase, a autora organizou a descrição dos pareceres de alguns profissionais sobre o *Zig-Zaids*.

Com base nos resultados colhidos nas diferentes etapas de avaliação, Torres concluiu que o nível de informação da população é mais relevante para a avaliação da repercussão do jogo do que a idade. Outro aspecto destacado foi a diversidade de usos do *Zig-Zaids*. O jogo foi aplicado em: treinamentos de profissionais de ensino e saúde; atividades com meninas que vivem na rua; eventos da prefeitura como a de Três Pontas, que montou mesas com jogo na Praça Central durante o carnaval; outras atividades em escolas, empresas e comunidades. No posto de saúde de Miguel Pereira, o tabuleiro foi ampliado em uma lona; no Colégio Bandeirantes, em São Paulo, o jogo foi reproduzido em transparência para todos os alunos poderem participar.

Por fim, Torres (1995:51) destacou que o jogo

Zig-Zaids é uma alternativa inteligente e adequada, pois de maneira lúdica, criativa e inovadora fornece informações sobre Aids. Através da descontração o jogo ameniza reações de constrangimento, (...) e permite que haja um aprofundamento em questões ligadas à sexualidade.

Na prática, a repetição das cartas foi considerada prejudicial, apesar de ter como objetivo a fixação das informações – os participantes tendem a se cansar e a passar adiante. De qualquer modo, o jogo é considerado um competente recurso informativo. Seu potencial de utilização está associado às ações pedagógicas complementares, à sua adaptação, em termos de linguagem, à população com dificuldade de leitura e à ampliação do conteúdo para grupos com um bom nível de informação.

O estudo de Torres, além de complementar e aprofundar as avaliações anteriores sobre o alcance do jogo em diferentes realidades, forneceu sugestões capazes de potencializar o seu uso e de orientar a produção de novos materiais. Como desdobramento dessas repercussões positivas, aceitamos a sugestão de editar esse jogo no formato CD-Rom, o que resultou em dois

¹⁸ Segundo Torres, o acesso à escola pública foi inviabilizado por questões burocráticas.

produtos. O primeiro CD-Rom tem os elementos do Zig-Zaids original (tabuleiro, dados, baralho numerado, baralho surpresa e o manual para pais e educadores), além de uma versão do jogo em inglês, e está disponível na Internet. O segundo também mantém a estrutura original, mas incorpora conteúdos novos e mais complexos. Essas iniciativas vêm atender a uma demanda crescente de que se tornem acessíveis o conhecimento e a tecnologia da informática dentro de programas educativos do ensino de 1º e 2º graus.

Como indicado anteriormente, os projetos de produção de materiais educativos desenvolvidos no Leas incluem avaliações continuadas voltadas para a análise das repercussões entre a população-alvo e para revisões, aperfeiçoamentos e atualizações. Assim, continuamos a atender aos pedidos de doação do Zig-Zaids e a enviar formulários de opinião, além de obter informações complementares sobre o seu uso em realidades diversas. Segundo o relatório do projeto de prevenção das secretarias de Educação estadual e municipal do Paraná, onde 3.345 jovens de escolas e unidades de saúde utilizaram o material, esse jogo é capaz de promover diversão, conhecimento e debate sobre os diversos aspectos da epidemia de HIV/Aids.

Objetivando avançar nessa direção, realizamos um estudo exploratório sobre o uso do Jogo da Onda em unidades de ensino das redes municipal e estadual do Rio de Janeiro, tendo em vista que a Secretaria Estadual de Saúde/RJ adquiriu 10.000 unidades da primeira edição do jogo para distribuir na rede. O projeto objetivou analisar se a utilização do Jogo da Onda nas escolas selecionadas contribuiu para a divulgação e implementação de uma abordagem preventiva/educativa do uso indevido de drogas identificada com a perspectiva da 'redução de danos', citada anteriormente. Para tal, definimos procedimentos metodológicos diferenciados e complementares: entrevistas individuais, grupos focais, observação direta de partidas e aplicação de questionários. Tais estratégias possibilitaram não só caracterizar o contexto de aplicação do jogo, mas também investigar a opinião de estudantes e professores da rede pública acerca dos temas e da dinâmica do material.

Os dados da investigação, descritos nos artigos de Monteiro, Vargas e Rebello (2003) e de Rebello, Monteiro e Vargas (2001), indicaram que o Jogo da Onda foi considerado tanto pelos/as jovens quanto pelas educadoras um recurso capaz de informar, promover a reflexão e estimular o debate acerca de várias situações cotidianas relacionadas ao uso de drogas. Um dos aspectos observados foi a motivação dos/as escolares para trabalhos de prevenção do uso indevido de drogas, valorizando especialmente as atividades participativas que levam em conta a interação interpessoal e o autoconhecimento, em

contraposição às atividades centradas apenas na transmissão de informação – “As pessoas decoram, pregam coisas nos cartazes, escrevem só e nem prestam atenção no que escrevem”. Os resultados dessa avaliação motivaram o desenvolvimento de novos conteúdos, principalmente sobre saúde reprodutiva e relações de gênero, que irão integrar as edições futuras do Jogo da Onda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procuramos aqui ilustrar as etapas de desenvolvimento de um material educativo voltado para a prevenção do uso indevido de drogas e apresentar os métodos de avaliação da repercussão de outro jogo sobre a prevenção do HIV/Aids. Essa opção de forma alguma esgota a complexidade e amplitude desses campos de ação; no entanto, ela procura incentivar e orientar a produção de novos materiais educativos capazes de incrementar a prática pedagógica.

Nesta perspectiva, essa produção deve vir acompanhada de investimentos na formação de recursos humanos, através da troca de experiências. Consideramos os materiais como um apoio e incentivo à ação educativa, e não como uma substituição desta. Os recursos lúdicos, como o Zig-Zaids e o Jogo da Onda, bem como a literatura infantil, além de desempenharem um papel informativo, têm se mostrado excelentes instrumentos para discussões em torno de práticas e opiniões relacionadas à saúde.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACSELRAD, G. *Os Discursos Preventivos sobre o Uso de Drogas*, 1989. Dissertação de Mestrado, Rio de Janeiro: Iesae/FGV.
- AYRES, J. R. Como avaliar uma intervenção? Secretaria do Estado da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação, 1996. (Mimeo.)
- BASTOS, I. F. *Ruína e Reconstrução: Aids e drogas injetáveis na cena contemporânea*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, Abia, IMS/Uerj, 1995.
- BECKER, H. *Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais*. São Paulo: Hucitec, 1994.
- BOLTON, R. Aids and promiscuity: muddles in the models of HIV prevention. *Medical Anthropology*, 14(2-4):145-223, 1992.
- FREIRE, P. *Conscientização: teoria e prática da libertação*. São Paulo: Cortez, Moraes, 1979.
- GILHAM, S; LUCAS, W. & SIVEWRIGHT, D. The impact of drug education and prevention programs disparity between impressionistic and empirical assessments. *Evaluation Review*, 21(5):589-613, 1997.

- HOMANS, H. & AGGLETON, P. Health education: HIV infection and Aids. In: AGGLETON, P. & HOMANS, H. (Eds.) *Social Aspects of Aids*. London: The Falmer Press, 1988.
- INGHAM, R.; WOODCOCK, A. & STENNER, K. The limitations of rational decision-making models as applied to young people's sexual behavior. In: AGGLETON, P.; DAVIES, P. & HART, G. (Eds.) *Aids: rights, risk and reason*. London: The Falmer Press, 1992.
- LEFEVRE, F. Análise de cartazes sobre esquistossomose elaborados por escolares. *Revista Saúde Pública*, 14:369-403, 1980.
- MELO, J. A. C de (Org.) *Educação: razão e paixão*. Rio de Janeiro: Ensp/Fiocruz, 1993.
- MESQUITA, F. & BASTOS, F. (Orgs.) *Drogas e Aids: estratégias de redução de danos*. São Paulo: Hucitec, 1994.
- MINAYO, M. C. S. *O Desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo, Rio de Janeiro: Hucitec, Abrasco, 1993.
- MONTEIRO, S. Aids prevention in Brazilian public schools: a partnership between governments and a non governmental organization. *Ciência e Cultura*, 50(5):319-328, 1998.
- MONTEIRO, S.; REBELLO, S. & SCHALL, V. Jogando e aprendendo a viver: uma abordagem da Aids e das drogas através de recursos educativos. In: MESQUITA, F. & BASTOS, F. (Orgs.) *Drogas e Aids: estratégias de redução de danos*. São Paulo: Hucitec, 1994.
- MONTEIRO, S.; VARGAS, E & CRUZ, M. Educação, comunicação e tecnologia educacional: aproximações com o campo da saúde. Reunião da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (Anped), 24 out. 2001, Caxambu. *Anais...* Rio de Janeiro: Anped, 2001.
- MONTEIRO, S. VARGAS, E. & REBELLO, S. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. *Educação & Sociedade*, 83(24):659-678, 2003.
- PAIVA, V. *Fazendo Arte com a Camisinha: a história de um projeto de prevenção da Aids para jovens*, 1996. Tese de Doutorado, São Paulo: Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo.
- REBELLO, S; MONTEIRO, S. & SCHALL, V. Conhecimento da Aids entre crianças e pré-adolescentes: um estudo amostral no Rio de Janeiro e Belo Horizonte. Reunião Anual da SBPC, 41, Fortaleza, *Anais...*, 1989.
- REBELLO, S.; MONTEIRO, S. & VARGAS, E. A visão de escolares sobre drogas no uso de um jogo educativo. *Interface Comunicação, Saúde, Educação*, 8:75-88, 2001.
- SCHALL, V. *A educação em Saúde para Crianças do Primeiro Grau: construindo a autonomia afetiva e a responsabilidade sócio-ecológica*, 1996. Tese de Doutorado, Rio de Janeiro: PUC.
- SCHALL, V. et al. Health education for children: developing a new strategy. Proceedings of the Second International Seminar on Misconceptions and Educational Strategies in Science and Mathematics, V, II. Nova York: Cornell University, 1987.
- SCHALL, V. et al. Evaluation of the Zig-Zaids game: an entertaining educational tool for HIV/Aids prevention. *Cadernos de Saúde Pública*, 15(2):107-119, 1999.
- SOARES, C. *Adolescentes, Drogas e Aids: avaliando a prevenção e levantando necessidades*, 1997. Tese de Doutorado, São Paulo: USP.

- STONE, V. Avaliação de materiais instrucionais. Seminário Brasileiro de Tecnologia Educacional, XII. Curitiba: ABT, 1980.
- TORRES, M. Zig-Zaids: avaliação dos impactos, 1995. Laboratório de Educação, Ambiente e Saúde/Depto. de Biologia/Instituto Oswaldo Cruz/Fiocruz, 1995. (Mimeo.)
- VARGAS, E. *Corpo e Sexualidade através das Imagens em Vídeo*, 1998. Dissertação de Mestrado, Rio de Janeiro: CCS/Nutes/UFRJ.
- WUSTHOF, R. *O Que É Prevenção de Drogas*. São Paulo: Brasiliense, 1991.