



OPINIÕES DE ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL SOBRE O JOGO DIDÁTICO *BIOGRAM-DROGAS*

Rivanildo Barbosa da Silva (1)

1 Universidade Federal do Ceará (UFC). rivcomciencia@yahoo.com.br

Resumo: o consumo indevido de drogas pelos estudantes da Educação Básica brasileira deve ser uma preocupação de diversas instituições, inclusive da escola, a qual tem um papel fundamental na prevenção. Mas para abordagem deste tema na Educação Básica são necessárias estratégias que possibilitem aos estudantes uma aprendizagem significativa sobre o tema. Sendo assim, o objetivo deste trabalho consiste em analisar a opinião dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública sobre a utilização do jogo didático *Biogram* para abordagem sobre drogas. Para isso, este estudo apresenta uma abordagem qualitativa e uma tipologia descritiva e explicativa. Os dados foram coletados por meio da realização de grupos focais que possibilitaram que os alunos expressassem suas opiniões acerca do *Biogram-Drogas*. Os dados coletados foram analisados por meio da técnica de *Análise de conteúdo* fundamentada em Bardin (2011). A pesquisa indicou que os alunos mostraram-se satisfeitos com o *Biogram*, relatando que este propicia uma atividade diferente, divertida e que ainda possibilita a aprendizagem sobre drogas, retirando da rotina de sala de aula e podendo substituir as palestras. A opinião dos alunos mostra que estes desejam a utilização de recursos didáticos mais dinâmicos e divertidos (lúdicos). Desse modo, vale reconhecer a importância de que os educadores invistam na realização de pesquisas, na elaboração e utilização de recursos inovadores que despertem o interesse dos estudantes na aprendizagem sobre drogas, e que jogo didático é uma opção interessante para atender tais necessidades.

Palavras-chave: Educação, Jogo Didático, Drogas.

1 INTRODUÇÃO



Os dados do *VI Levantamento nacional sobre o consumo de drogas psicotrópicas entre estudantes do Ensino Fundamental e Médio das redes pública e privada de ensino nas 27 capitais brasileiras* demonstram a existência de um significativo consumo de drogas entre os estudantes da Educação Básica brasileira, não apenas em termos de prevalência geral do consumo de drogas (principalmente drogas lícitas como álcool e tabaco), mas também devido ao uso precoce. (CARLINI et al., 2010)

Em meio a tal cenário, podemos nos perguntar: qual o papel da escola em relação ao problema do uso indevido de drogas? A escola cumpre o seu papel em relação a orientar sobre esse tema? Como a escola pode abordar esse assunto de modo a conseguir resultados significativos? E quais são as melhores estratégias para abordar essa temática na escola?

A abordagem do tema *Drogas* na escola é fundamental para a prevenção ao uso indevido, mas para isso, é necessário conhecer estratégias que despertem o interesse dos alunos e que estimulem a aprendizagem sobre tal assunto. Nesse sentido, o presente trabalho busca analisar a opinião dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública sobre a utilização do jogo didático *Biogram*¹ para abordagem sobre drogas.

Atingir esse objetivo pode auxiliar no reconhecimento de como esse jogo pode ajudar na abordagem dessa temática e pode também divulgar a importância da produção e da utilização de jogos com o intuito de promover a aprendizagem sobre drogas e, assim, auxiliar na prevenção do uso indevido de tais substâncias.

Este trabalho consiste num recorte da minha dissertação de mestrado intitulada *“BIOGRAM: JOGO DIDÁTICO SOBRE DROGAS PSICOTRÓPICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS”*, na qual tive o intuito analisar as possíveis contribuições do jogo *Biogram* para a abordagem sobre drogas.

A seguir, apresentarei a metodologia utilizada nesta investigação, os resultados encontrados no decorrer da pesquisa, bem como as considerações finais apontando para uma prática educativa mais dinâmica que possa ajudar na prevenção ao uso indevido de drogas.

¹ Biogram: jogo de perguntas e respostas disputado entre equipes e que utiliza como fator motivador o tangram (SILVA, 2011)

2 METODOLOGIA



Este estudo possui abordagem qualitativa, pois de acordo com Minayo (1995) na pesquisa qualitativa não é feito o uso de dados estatísticos na análise do problema, não existindo, portanto, pretensão de numerar ou medir unidades ou categorias homogêneas. Além disso, seguindo a classificação de Gil (2008), essa pesquisa tem, quanto aos fins, um caráter descritivo e explicativo.

A pesquisa é descritiva, uma vez que busca descrever as características de determinadas populações ou fenômenos. Nesse caso, descrevo as opiniões dos alunos de 9º ano do Ensino Fundamental sobre a utilização do jogo didático *Biogram* para a abordagem sobre drogas. Além disso, a pesquisa tem caráter explicativo, pelo fato de preocupar-se em identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência do fenômeno estudado, nesse caso, compreender o contexto da opinião dos alunos, bem como a relevância destas opiniões serem reconhecidas e, se possível, atendidas no âmbito educacional.

2.1 Procedimento metodológico

Com o objetivo de seguir os princípios corretos da ética e da cidadania, o presente trabalho foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa – CEP – da Universidade Federal do Ceará (UFC), tendo o parecer número 550.144.

Os principais sujeitos envolvidos nesse estudo foram alunos regularmente matriculados no 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública do estado do Ceará. O critério de escolha desta escola refere-se ao fato dela estar localizada em uma região periférica com grande incidência de tráfico de drogas ilícitas e uso indevido de drogas lícitas, situações destacadas pelos próprios professores e gestores. Acredito que esses fatores foram relevantes para realizar esta pesquisa e interpretar os seus respectivos dados de acordo com a realidade na qual os alunos participantes estão inseridos.

Convidei os alunos das três turmas de 9º ano (A, B e C) existentes na escola, no entanto apenas vinte e um alunos aceitaram participar como voluntários da pesquisa.

O procedimento metodológico (intervenção na escola) relacionado à coleta dos dados para a elaboração da dissertação de mestrado ocorreu basicamente em três etapas: aplicação do questionário, aplicação do jogo didático “*Biogram – Drogas*” e realização de dois Grupos Focais (GF). No entanto, para esta publicação analisaremos apenas a opinião dos dezessete alunos que



opinaram sobre o jogo e sobre a aplicação deste. Essas opiniões foram obtidas através dos grupos focais.

Para Kitzinger e Barbour (1999 apud Barbour, 2009 p.21), “qualquer discussão de grupo pode ser chamada de um grupo focal, contanto que o pesquisador esteja ativamente atento e encorajando às interações do grupo”. Por sua vez, Gomes e Barbosa (1999) conceituam como técnica na qual um grupo de sujeitos é selecionado com o objetivo de obter informações de caráter qualitativo com rigor e profundidade. Tendo esta técnica o potencial de fornecer com riqueza informações sobre o objeto investigado.

Essa técnica foi escolhida porque, segundo Dias (2000), o GF tem ainda o objetivo de identificar percepções, sentimentos, atitudes e ideias dos participantes a respeito de determinado assunto, produto ou atividade. É com esse intuito que o GF foi utilizado como técnica de coleta de dados nesta pesquisa, permitindo que os alunos exprimissem através da discussão sobre o jogo esses aspectos citados acima, o que auxiliou atingir o objetivo deste estudo.

Os alunos voluntários que participaram da aplicação do jogo “Biogram” foram divididos em dois grupos focais, os quais denominei por Grupo Focal 1 (GF1) e Grupo Focal 2 (GF2). O GF1 e o GF2 foram constituídos por nove e por oito integrantes, respectivamente (um dos integrantes do GF2 faltou).

Além disso, o GF foi escolhido para ser aplicado nesta etapa da pesquisa, pois segundo Johnson (1994), esta técnica possui a vantagem de permitir que a interação do grupo resulte em mais informações e com maior riqueza de detalhes do que a soma das respostas individuais.

Os Grupos focais ocorreram em sessão única com duração aproximada de 90 minutos cada. Os alunos ficaram sentados em cadeiras dispostas em semicírculo, o que facilitou a interação face a face para que a interlocução entre estes fosse direta, conforme recomenda Gatti (2005).

Os alunos discutiram sobre os temas: jogos, inclusive o “Biogram”, e também sobre drogas. Essa discussão foi desencadeada por um roteiro semiestruturado com questões subjetivas conforme orienta Barbour (2009). Nesse artigo, discutimos apenas sobre as opiniões acerca do jogo *Biogram-Drogas*.

O moderador da pesquisa foi o próprio autor deste trabalho, o qual mediou os GFs por meio de um roteiro que indicava as questões base, mas no decorrer da discussão, surgiram outras indagações ou até mesmo a modificação da ordem das questões.

2.2 Organização e Análise dos Dados



As falas dos alunos foram transcritas e receberam os códigos AA para alunas e AO para os meninos. Esse código foi seguido pela respectiva numeração (AA1, AA2, AA3... e AO1, AO2 e AO3) para especificar cada aluno e aluna. Os códigos visaram à garantia do anonimato dos alunos que participaram da pesquisa.

As respostas dos alunos foram analisados por intermédio da análise de conteúdo, seguindo os princípios de Bardin (2011), que afirma que análise de conteúdo consiste “[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens” (p. 44).

Para analisar esses dados, optamos pela análise categorial, que funciona por operações de desmembramento do texto em categorias segundo reagrupamentos por semelhança e de acordo com critérios previamente definidos (esse processo é denominado por categorização). As categorias, por sua vez, são classes que reúnem um grupo de elementos sob um título genérico, devendo tal agrupamento ser efetuado em virtude das características comuns destes elementos (BARDIN, 2011).

Optamos por trabalhar com a unidade de registro temática, que consiste numa unidade de significação que se liberta naturalmente de um texto analisado segundo certos critérios relativos à teoria que serve de guia à leitura. Em geral, o tema é utilizado como unidade de registro para estudar motivações de opiniões, de atitudes, de valores, de crenças, de tendências etc, contribuindo para a escolha desta como unidade de registro para a análise de dados nesta pesquisa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos do GF1 mostraram-se satisfeitos com o “Biogram - Drogas”, destacando que o jogo foi interessante, divertido e que pode ser aplicado com outras pessoas, pois serve para informar (Quadro 1). Diversos autores, Huizinga (1980); Kishimoto (2011) e Moratori (2003) associam o jogo à diversão e ao prazer. Vygotsky (2007), por outro lado alerta que o jogo pode também não ser prazeroso, uma vez que existem casos em que há esforços e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. Essa opinião dos alunos, então é relevante, pois mostra que o *Biogram* de fato possui a função lúdica.

Enfatizam ainda a questão de que o jogo foi divertido devido à competição, e por ter sido uma atividade diferente das quais eles estão acostumados a participar diariamente na sala de aula.

Quadro 1 – Opinião geral do GF1 sobre o “Biogram - Drogas”



Tema	Unidade de Registro
Opinião geral sobre o “Biogram”	AA1: <i>Achei legal porque a gente aprendeu mais.</i> AA5: <i>Concordo com ela.</i> AO2: <i>Legal</i> , o jogo. Moderador: Por que foi legal? AA5: Foi <i>Legal</i> . AO2: <i>Interessante</i> . AO1: <i>Divertido</i> . Moderador: Eu queria ouvir a opinião de vocês. Outras pessoas devem jogar esse jogo. <i>Ele pode ser aplicado com outras pessoas?</i> AA2: <i>É interessante que seja aplicado em outras escolas.</i> Moderador: <i>Por que vocês acham que é interessante?</i> AA: <i>Pra informar</i> . AO: <i>Saber a opinião deles</i> .
Características aprovadas.	Moderador: <i>O que vocês gostaram</i> no jogo? AA2: <i>Foi legal</i> . AO2: <i>A competição</i> . AO1: <i>Foi disputado</i> . AA5: <i>Foi divertido</i> . (risos). AO3: <i>É que nós jogamos e saímos da sala</i> . AO1: <i>E nós nos divertimos no jogo</i> . AO2: [...] <i>nós saímos da aula</i> [...].

Fonte: Elaborado pelo autor.

No GF2, as respostas dos alunos apontam que eles não tinham participado de jogo com este aspecto de perguntas e respostas e numa perspectiva educativa, no ambiente escolar do 6º ao 9º ano (Quadro 2).

Destacaram também que o jogo foi satisfatório, além de exprimirem ter gostado do jogo, em geral, dando maior destaque para o interesse pelas perguntas. Apenas um aluno deste grupo ressaltou não ter gostado do jogo devido aos tangrans, pois na opinião dele o tangram é algo antigo que ele não vê sentido, no entanto o mesmo aluno relatou que gostou das perguntas do jogo.

Os alunos declararam que o jogo é um modo novo de trabalhar o assunto drogas. É uma forma de substituir as palestras, além de aprender e interagir mais.

Quadro 2 – Opinião geral do GF2 sobre o “Biogram - Drogas”.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Tema	Unidade de Registro
Opinião geral dos alunos sobre o “Biogram”	<p>Moderador: O que vocês acharam do jogo?</p> <p>AO7: <i>Achei bom, porque era mais interativo.</i></p> <p>AA9: <i>Interessante, porque eu nunca tinha jogado.</i></p> <p>Moderador: Nunca tinha jogado qualquer tipo de jogo na escola?</p> <p>AA9: <i>Não como esse tipo de jogo.</i></p> <p>Moderador: Os professores trazem jogos?</p> <p>AO7: Não.</p> <p>AO6: <i>Eu não gostei.</i></p> <p>Moderador: Não gostou por quê?</p> <p>AO6: <i>Qual a intenção, o interesse de montar o quebra cabeça, o tangram?</i></p> <p>AO6: <i>Fora as perguntas e respostas, que eu achei legal, mas aquela parte de montar o tangram não gostei.</i></p> <p>AA7: <i>Mas era o objetivo, para não serem só as perguntas e respostas.</i></p> <p>AO6: <i>Mas eu gostei das perguntas e respostas.</i></p> <p>AA7: <i>Então, o objetivo era acertar as perguntas pra ganhar as peças.</i></p> <p>AO5: <i>Nem que não é atual, mas o mais interessante são as perguntas e respostas, isso aí é como se fosse só uma premiação, que você tinha que montar.</i></p> <p>AA6, AO5, AO8: <i>Eu gostei.</i></p> <p>AA10: <i>Foi bom.</i></p>
Um jeito diferente de abordar o assunto drogas	<p>AA6: <i>É um jeito novo de trabalhar esse assunto drogas. A gente só vê palestras.</i></p> <p>AO5: <i>Eu achei interessante, eu acho que deveria ser trabalhado mais.</i></p> <p>AO8: <i>Eu gostei do jogo, eu acho que aprende mais sobre drogas e interage mais.</i></p> <p>AA7: <i>Eu concordo com a ela, acho que a gente só tem palestras, então o jogo foi um jeito interessante de aprender mais e memorizar as respostas.</i></p>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Ambos os grupos demonstram-se satisfeitos com o “Biogram” tendo em comum que propiciou uma atividade diferente que serve para informar e aprender mais.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



A opinião dos grupos também mostra um consenso em relação a uma das características do jogo que é contribuir para o desenvolvimento cognitivo, característica esta que é relatada por Vygotsky (2007) como uma vantagem que pode ser alcançada através dos jogos e para Miranda (2001) como um dos objetivos do jogo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de apresentar se o objetivo da pesquisa foi alcançado, gostaria de agradecer ao Programa de Articulação entre Graduação e Pós- Graduação (PROPAG), pois participei deste como bolsista, uma vez que este propiciou a efetivação dos meus estudos durante o Mestrado em Educação na Universidade Federal do Ceará, durante o qual elaborei a dissertação que proporcionou a formulação deste trabalho.

Esta pesquisa pretendeu analisar as opiniões de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental sobre o jogo *Biogram - Drogas*. No sentido de identificar tais opiniões foram realizados grupos focais.

Os alunos mostraram-se satisfeitos com o “Biogram” relatando que este propiciou uma atividade diferente e que é um recurso serve para informar e aprender mais. A opinião dos estudantes tendeu a mostrar um consenso em relação à compreensão de que o jogo auxilia no desenvolvimento cognitivo.

Os alunos afirmaram que o jogo *Biogram* é um recurso diferente, que diverte e possibilita a aprendizagem sobre drogas, retirando da rotina de sala de aula e substituindo as palestras. Tal opinião mostra que os alunos anseiam a utilização de recursos didáticos mais dinâmicos e divertidos, sendo assim, vale destacar que os educadores devem investir em pesquisas, elaboração e utilização de recursos inovadores e que despertem o interesse do estudante na aprendizagem sobre Drogas.

Esse resultado poderá servir de direcionamento para os educadores perceberem o jogo como um recurso possível para a abordagem do tema *Drogas* e, assim, auxiliar na prevenção ao uso indevido de drogas.

Finalmente, espero que esta pesquisa contribua para que outros educadores percebam a enorme necessidade da realização de pesquisas sobre a utilização de jogos didáticos e sobre a abordagem acerca das drogas na Educação Básica. De tal modo que professores e pesquisadores



possam reconhecer que há muito a estudar e fazer para contribuir com a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem e auxiliar na promoção à saúde e a prevenção ao uso indevido de drogas.

REFERÊNCIAS

BARBOUR, Rosaline. **Grupos focais**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: LDA, 2011

CARLINI, Elisaldo Luiz de Araújo et al. **VI Levantamento Nacional sobre o Consumo de Drogas Psicotrópicas entre Estudantes do Ensino Fundamental e Médio das Redes Pública e Privada de Ensino nas 27 Capitais Brasileiras – 2010**. São Paulo: Cebrid, 2010. 503 p.
Disponível em: <<http://www.obid.senad.gov.br/portais/OBID/biblioteca/documentos/Publicacoes/328890.pdf>>. Acesso em: 01 ago. 2016.

DIAS, Cláudia Augusto. **Grupo Focal: técnica de coleta de dados em pesquisa qualitativas**. 2000.
Disponível em: periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/download/330/252>. Acesso em: 05 jul. 2016.

GATTI, Bernadete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília, DF: Líber Livro, 2005.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
GOMES, Maria Elasir Seabra; BARBOSA, Eduardo F.. **A técnica de grupos focais para obtenção de dados qualitativos**. 1999. Disponível em: <[http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/{9FEA090E-98E9-49D2-A638-6D3922787D19}_Tecnica de Grupos Focais pdf.pdf](http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/{9FEA090E-98E9-49D2-A638-6D3922787D19}_Tecnica%20de%20Grupos%20Focais.pdf)>. Acesso em: 26 maio 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JOHNSON, D. Focus groups. In: ZWEIZIG, D. et al. **Tell it! Evaluation sourcebook & training manual**. Madison: SLIS, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011. p. 1548.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org.). et al. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

MIRANDA, Simão. No fascínio do jogo, a alegria de aprender, **Ciência Hoje**, São Paulo, n. 168, v. 28, p. 64-66, 2001. Disponível em: <<http://www.cienciamao.if.usp.br/tudo/exibir>>. Acesso em: 25 jun. 2016.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. Disponível em: <<http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2016.



III CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

SILVA, Rivanildo Barbosa da. **Biogram**: jogo didático para a abordagem sobre drogas psicotrópicas. Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007