



**RELATO DE EXPERIÊNCIA – PROJETO DE EXTENSÃO: ORIENTAÇÃO EDUCATIVA SOBRE O USO DE DROGAS**

Aline Azevedo Siqueira<sup>1</sup>  
Cris Dayana Hornung<sup>2</sup>  
Emanuelle Cristine Sant’Ana Costa<sup>3</sup>  
Prof. Dr. Maurício Wisniewski<sup>4</sup>

**Resumo:** *O presente estudo busca relatar a experiência obtida na aplicação do Projeto de Extensão “Orientação Educativa Sobre o Uso de Drogas”, do curso de Bacharelado em Psicologia da Faculdade Sant’Ana, em uma Escola Municipal da cidade de Ponta Grossa/PR. Assim, este resumo descreve como o projeto foi embasado, a forma com que foi aplicado, e os resultados obtidos na aplicação. Possui como sustentação teórica autores como Higa (2012) e Cordazzo & Vieira (2007).*

**Palavras-chave:** Psicologia. Orientação. Drogas.

### Introdução

De acordo com Outeiral (2005, p. 190), “[...] droga é toda substância lícita ou ilícita que, uma vez introduzida no organismo provoca alterações no seu funcionamento [...]”. Conforme o autor, essas alterações podem ocorrer no sistema nervoso, e também produzir problemas físicos e psicológicos no indivíduo. Ainda, a Constituição Federal de 1988 prevê no Capítulo VII – Da Família, da Criança, do Adolescente, do Jovem e do Idoso, o artigo 227 que através dele pode-se trabalhar preventivamente o uso de drogas, indo de encontro a esta obrigatoriedade prevista na Carta Magna Brasileira. A questão das drogas é de grande preocupação, e uma das estratégias de prevenção do seu uso é a educação.

Um indivíduo não desperta para o uso e o consumo de drogas eventualmente, assim “muitos adolescentes apresentam maior dificuldade com o consumo das drogas ou outras problemáticas estando atrelado às desordens familiares que os colocam em situação de risco” (SUDBRACK, 2003, p. 36, *apud* CASTRO e SANTOS, 2010, p. 8). O uso abusivo de drogas parece aumentar cada vez mais entre os adolescentes, implicando negativamente nos fatores do seu desenvolvimento e nas famílias. De acordo com Ronzani e Silveira (2014) os programas de prevenção devem ser focados no fortalecimento das potencialidades dos jovens, sendo criativos e permitindo um espaço para problematizar os temas em pauta, o lúdico, assim, vem a ser uma ferramenta, uma estratégia de trabalho com crianças e adolescentes.

<sup>1</sup> Bacharelado em Psicologia, Acadêmica 8º período, Instituição de Ensino Superior Sant’Ana, azevedos\_aline@hotmail.com.

<sup>2</sup> Bacharelado em Psicologia, Acadêmica 8º período, Instituição de Ensino Superior Sant’Ana, cdhornung@gmail.com.

<sup>3</sup> Bacharelado em Psicologia, Acadêmica 8º período, Instituição de Ensino Superior Sant’Ana, fofelle@yahoo.com.br.

<sup>4</sup> Doutor em Educação pela Universidade Federal do Paraná, Coordenador e Professor do curso de Bacharelado em Psicologia da Instituição de Ensino Superior Sant’Ana, mauriciowis@gmail.com.

O jogo motiva as crianças, permitindo experiências como: superação de obstáculos, experimentação, descoberta, reflexão, e é uma atividade em que o aluno se sente livre e sem pressão, sendo assim, um estimulador para a aprendizagem. As atividades lúdicas também proporcionam prazer, equilíbrio emocional, autonomia sobre seus atos e pensamentos, e contribuem para o desenvolvimento social. Para Piaget (1990) o início das atividades lúdicas está atrelado com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estágios do desenvolvimento cognitivo. Assim, a cada etapa do desenvolvimento está relacionado um tipo de jogo que acontece da mesma forma para todos os indivíduos.

No caso das crianças em que foi aplicado o projeto, essas se encontram na Fase das Operações Concretas, que acontece dos 07 aos 11 anos: a criança já é um ser social e quando joga em grupo a existência de regras é fundamental. Ainda, Wallon (2007) destaca que, dos 06 aos 11 anos, a criança começa a entender o que é seu e o que é do outro, constrói a personalidade, desenvolve a atenção e aprende mesclando realidade e imaginação. Assim, a simplicidade presente no entorno do trabalho lúdico, envolve principalmente as crianças, que como meio de entretenimento, aprendem mais do que se imagina.

## **Objetivos**

Este trabalho traz como objetivo geral, relatar a experiência obtida na aplicação do Projeto de Extensão “Orientação Educativa Sobre o Uso de Drogas”, do curso de Bacharelado em Psicologia da Faculdade Sant’Ana, em uma Escola Municipal da cidade de Ponta Grossa/PR. Os objetivos específicos são: demonstrar a importância da abordagem do tema “drogas” nas escolas; descrever possíveis formas de abordar temas complexos com crianças.

## **Metodologia**

A intervenção foi realizada no dia 13 de Agosto de 2018, nas turmas de 4º e 5º ano, na Escola Municipal Deputado Djalma de Almeida Cesar, localizada na cidade de Ponta Grossa-PR. A atividade foi desenvolvida em uma turma por vez, de modo semelhante, dentro da respectiva sala de aula, com duração de 1h45min em cada turma, de forma que a turma do 4º ano contava com 31 alunos, e 25 na turma do 5º ano. O método utilizado para a intervenção inicial, foi uma dinâmica quebra gelo, para então estabelecer o *rapport* e integrar o grupo, proporcionando maior abertura. A técnica utilizada é intitulada como “Diga seu Nome”, em que o orientador deve iniciar falando seu nome e idade e fazer um gesto e assim a segunda pessoa da sequência deverá falar seu nome e idade fazer o gesto da pessoa anterior e produzir o seu gesto e assim consequentemente.

Em continuação, a dinâmica foi conduzida com a atividade “Mito ou Verdade” sobre as drogas, em que utilizou-se bexigas com papéis contendo as perguntas, estas bexigas foram coladas ao quadro no centro entre as palavras MITO/VERDADE. Sorteados alguns alunos para o tanto de perguntas disponíveis, cada um estourou uma bexiga e leu a questão presente dentro dela, e todos os integrantes da turma se deslocaram para o lado do mito ou da verdade, e o orientador então leu a resposta, e assim até a última bexiga. Após, os alunos assistiram a vídeo de animação de 5 minutos sobre as drogas. Para o fechamento, foi aberto um círculo para discussões e questionamentos na tentativa de compreender o que as crianças absorveram a respeito.

Higa (2012) explica que na vida da criança o jogo é fundamental para exercitar e ampliar a orientação e o pensamento, visto que o infante aprende a assimilar a realidade da atividade lúdica. Além disso a autora pontua que a atividade lúdica possibilita a aquisição do conhecimento, ou seja, auxilia no processo de aprendizagem, pois o brincar desperta interesse e curiosidade, aspectos estes que contribuem para o aprender. Segundo Moraes (2013) os jogos apresentam à criança oportunidade de interação, que possibilita a expressão de emoções e estabelecimento de raciocínios lógicos. Conforme Cordazzo & Vieira:

A brincadeira, seja simbólica ou de regras, não tem apenas um caráter de diversão ou de passatempo. Pela brincadeira a criança, sem a intencionalidade, estimula uma série de aspectos que contribuem tanto para o desenvolvimento individual do ser quanto para o social. (CORDAZZO & VIEIRA, 2007, p.94)

Desta forma, aborda a temática sobre as drogas de modo lúdico e informativo, visando a conscientização e a construção do conhecimento sobre o assunto. Os materiais utilizados foram: cartolinas com as palavras mito/verdade, papéis com as perguntas, bexigas, durex e vídeo.

## **Resultados e discussão**

Uma semana após a aplicação do projeto, as acadêmicas entraram em contato com a diretora da escola, e forneceram uma folha para coleta de dados e feedback dos alunos sobre a atividade. O material foi entregue às turmas do 4º e 5º ano, em que foram realizados o projeto, contendo a seguinte descrição: NÃO COLOQUE SEU NOME NA FOLHA!!! Escreva sobre a atividade “Prevenção das Drogas” realizada no dia 13/08/2018, pelas acadêmicas de Psicologia da Faculdade Sant’Ana. As acadêmicas recolheram o material uma semana após haver entregue na escola, e por meio dos relatos dos alunos, pontuaram questões consideradas importantes que estavam presentes nos relatórios. Em seguida, os resultados obtidos foram tabulados, conforme apresentado na sequência.

Dos 56 alunos, foi recebido o retorno de 47 deles, e no total, o ponto mais considerado entre os alunos foi a importância da aprendizagem sobre as drogas (42 alunos), seguido pela dinâmica “Mito ou Verdade” (36 alunos). A questão menos citada pelos alunos nos relatórios foi sobre a dinâmica “Diga seu nome e um sinal” (09 alunos), e os outros fatores pontuados pelos alunos nos relatórios foram Vídeo “Nuggets” (24 alunos), aprender brincando (31 alunos), participação da professora (12 alunos), feedback positivo sobre a atividade (32 alunos).

Tanto a turma do 4º, quanto do 5º ano participaram de forma efetiva e autônoma nas atividades, e não houve problemas quanto a mal comportamento ou não participação. Percebeu-se que o tema abordado instigou a curiosidade dos alunos, de modo que muitas perguntas referentes ao cotidiano e vivência familiar das crianças surgiu ao decorrer do trabalho. Assim, ambas as turmas apresentaram um bom resultado a partir da expectativa gerada sobre o projeto.

## **Considerações finais**

Orientar as crianças sobre questões relacionadas às drogas é uma necessidade que emerge na sociedade atual, diante da vasta gama de substâncias químicas disponíveis para uso legal ou ilegal. Além disso, o uso contínuo de drogas, provoca consequências a longo prazo, prejudicando a vida do sujeito, e aumentando também os problemas sociais. Assim, torna-se importante provocar ao ouvinte uma

reflexão sobre a entrada no mundo das drogas. Promover essa orientação às crianças, engloba identificar pensamentos e sentimentos em relação ao tema, e conscientizá-las quanto aos possíveis prejuízos e danos que podem ser causados pelo uso de drogas, de forma que o diálogo seja aberto, sem julgamentos ou imposições às mesmas.

Por meio disso, os jogos e atividades lúdicas são uma estratégia para atingir tais necessidades com as crianças, não somente quanto ao uso de drogas, mas também no que se refere a temas mais complexos e difíceis de serem trabalhados na sociedade atual. A aplicação do projeto foi uma experiência de grande valia para as acadêmicas, pois o objetivo idealizado foi atingido, e tem-se consciência de que a contribuição ocorreu de forma clara e concisa.

## Referências

BRASIL. **Constituição** (1988). **Constituição** da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado **Federal**: Centro Gráfico, 1988.

CASTRO, Magali Sampaio de; ROSA, Lúcia Cristina dos Santos. **Prevenção do uso de drogas**: adolescência, família e escola. Piauí: Universidade Federal do Piauí, 2010. Disponível em:

[http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.7/GT\\_07\\_10\\_2010.pdf](http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.7/GT_07_10_2010.pdf) - Acesso em 27 set, 2018.

CORDAZZO, Scheila T. D. VIEIRA, Mauro L. **A Brincadeira e suas Implicações nos Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento**. Estudos em Pesquisas em Psicologia – UERJ, Ano 7, n. 1, p. 89-101

HIGA, Salete C. A. Martini. **Jogo Pedagógico**: facilitador do processo de ensino e de aprendizagem na alfabetização do 1º ano do Ensino Fundamental I. Universidade Tecnológica do Paraná. Medianeira, PR: 2012.

HYKADE, A.; MEYER-HERMANN, T.; JUST, B. **Nuggets**. [Filme-vídeo]. Produção de Thomas Meyer-Hermann, Bianca Just, direção de Andreas Hykade. Alemanha: Studio FilmBider, 2014. Youtube. 5 min. color. son. Disponível em: <  
<https://goo.gl/T2N5Jb>> - Acesso em 23 out, 2017.

MORAES, Fernanda F. de Mattos. **O Papel dos Jogos e Brincadeiras no Processo de Desenvolvimento e Aprendizagem Escolar da Criança**. Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento – PED:Universidade de Brasília, Brasília/DF, 2013.

OUTEIRAL, José (org.). **Clínica psicanalítica de crianças e adolescente: desenvolvimento, psicopatologia e tratamento**. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora RevinterLtda, 2005. (Cap. 17)

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Editora: livros técnicos e científicos, 1990.

WALLON, H. **A Evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.