

**Educação sobre risco a drogas para público escolar do Ensino Fundamental: o lúdico  
como estratégia**

**Education under the drug risk for Elementary School audience: the ludic as a strategy**

**Educación sobre el riesgo de drogas para estudiantes de Primaria: el juego como  
estrategia**

Recebido: 18/05/2020 | Revisado: 02/06/2020 | Aceito: 10/06/2020 | Publicado: 22/06/2020

**Karina Andrade de Oliveira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6707-1055>

Universidade Federal do Pampa, Brasil

E-mail: [karina20121995@gmail.com](mailto:karina20121995@gmail.com)

**Manuelli Paim Alende**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0619-1357>

Universidade Federal do Pampa, Brasil

E-mail: [manupaimalende@hotmail.com](mailto:manupaimalende@hotmail.com)

**Fernanda Godoy Engers**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2300-1877>

Universidade Federal do Pampa, Brasil

E-mail: [fernandaengers@yahoo.com](mailto:fernandaengers@yahoo.com)

**Marciana Demarchi**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2005-1596>

Universidade Federal do Pampa, Brasil

E-mail: [marcianademarchi@unipampa.edu.br](mailto:marcianademarchi@unipampa.edu.br)

**Betina Loitzenbauer da Rocha Moreira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8668-6749>

Universidade Federal do Pampa, Brasil

E-mail: [betinamoreira@unipampa.edu.br](mailto:betinamoreira@unipampa.edu.br)

**Valquíria Souza de Oliveira de Medeiro**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0445-3771>

Faculdade Meridional, IMED, Brasil

E-mail: [valqmedeiro@gmail.com](mailto:valqmedeiro@gmail.com)

**Luís Flávio Souza de Oliveira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5548-6576>

## Resumo

Esta pesquisa-ação foi realizada junto a estudantes do ensino fundamental de uma escola pública de uma cidade do interior do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil, com o intuito de diminuir o risco de exposição a drogas através de atividades educativas sob aspectos conceituais, atitudinais e de autovalorização. Para isso, foi realizado um levantamento da realidade dos estudantes envolvidos no contexto da temática através de um questionário padronizado, que pautou uma exposição dialogada sobre as principais drogas lícitas e ilícitas apontadas, seguido de um jogo com viés cognitivo. Em outro momento, foi realizado um segundo jogo (*Role Play Game*) para trabalhar aspectos atitudinais; finalmente, foi proposto para que construíssem, através de texto e desenho, o que entendiam como um bairro ideal e o que poderiam fazer, ao seu alcance, para melhorar o seu bairro. Ao abordarmos o tema da drogadição utilizando essas estratégias lúdicas, somado ao exercício reflexivo sobre seu contexto de convívio social, testemunhamos envolvimento positivo dos estudantes, materializado pelas respostas a um questionário aplicado no final do último encontro. Percebemos um melhor entendimento dos estudantes sobre as consequências do consumo de drogas, o que pode corroborar para diminuição da exposição dos mesmos às drogas.

**Palavras-chave:** Drogas; Lúdico; *Role Play Games*; Ambiente escolar.

## Abstract

This research was carried out with primary school students of a public school in a city in the country of the State of Rio Grande do Sul, Brazil, in order to reduce the risk of exposure to drugs through educational activities under conceptual, attitudinal and of self-valorization. For that, a survey of the reality of the students involved in the context of the theme was carried out through a standardized questionnaire, which guided a dialogued exposition about the main legal and illicit drugs pointed out, followed by a game with a cognitive bias. In another moment, a second game (*Role Play Game*) was applied to work attitudinal aspects; finally, it was proposed that they construct, through text and drawing, what they understood as an ideal neighborhood and what they could do within their reach to improve their neighborhood. When we approach the subject of drug addiction using these playful strategies, coupled with the reflexive exercise about their social context, we witness positive involvement of the students, materialized by the answers to a questionnaire applied at the end of the last meeting.

We perceive a better understanding of the students about the consequences of drug use, which can corroborate to decrease their exposure to drugs.

**Keywords:** Drugs; Ludic; Role Play Games; School Environment;

### **Resumen**

Esta investigación se llevó a cabo con estudiantes de primaria de una escuela pública en una ciudad del estado de Rio Grande do Sul, Brasil, a fin de reducir el riesgo de exposición a las drogas a través de actividades educativas bajo conceptos, actitudes, actitudes y autoestima. Para esto, se realizó una encuesta de la realidad de los estudiantes involucrados en el contexto del tema a través de un cuestionario estandarizado, que guió una exposición dialogada sobre las principales drogas lícitas e ilícitas señaladas, seguido de un juego con un sesgo cognitivo. En otro momento, se realizó un segundo juego (Role Play Game) para trabajar en aspectos actitudinales; finalmente, se propuso construir, a través del texto y el diseño, lo que entendieron como un vecindario ideal y lo que podían hacer, a su alcance, para mejorar su vecindario. Al abordar el tema de la drogadicción utilizando estas estrategias lúdicas, sumadas al ejercicio reflexivo sobre su contexto de interacción social, somos testigos de la participación positiva de los estudiantes, materializada por las respuestas a un cuestionario aplicado al final de la última reunión. Percibimos una mejor comprensión de los estudiantes sobre las consecuencias del uso de drogas, que pueden corroborar para disminuir su exposición a las drogas.

**Palabras clave:** Drogas; Lúdico; *Role Play Games*; Ambiente escolar.

### **1. Introdução**

O uso de substâncias psicoativas está presente nos registros de diferentes sociedades desde as mais antigas civilizações (Gomes-Medeiros, Faria, Campos, & Tófoli, 2019). Tais registros fazem menção de seu uso por adultos tanto para fins medicinais, religiosos ou recreativos. Não obstante, o que outrora era reservado ao uso adulto, no mundo pós-moderno tem sido estendido às mais tenras faixas etárias. Somado a isso, com a evolução do conhecimento científico ao longo de nossa história, de modo especial na área biomédica, foi possível identificar que muitas das substâncias consumidas recreativamente imputavam, na verdade, danos à saúde; algumas a curto, outras a médio e longo prazos, dependendo de suas propriedades. Essa constatação, por sua vez, levou à criação de medidas regulamentadoras e

ou proibitivas quanto ao uso de substâncias psicoativas, havendo, porém, diferenças na aplicação e no entendimento da matéria na legislação entre países (Rosa & Pinto, 2019).

De forma mais evidente, o consumo de psicoativos, comumente referidos na toxicologia social como drogas (lícitas e ilícitas), tem encerrado sérias consequências para a sociedade brasileira. Essa prática tem se estendido, inclusive, aos estudantes que, iniciando seu consumo cada vez mais precocemente, infringem a si prejuízos ao processo de aprendizagem, à sua saúde em geral, à sua inserção social e ao mundo do trabalho, aumentando a fragmentação da estrutura familiar e do número de indivíduos que passam a ser moradores de rua (Horta *et al.*, 2018).

Por outro lado, a escola ainda é considerada um ambiente seguro para o desenvolvimento de crianças, adolescentes e jovens, onde podem desenvolver competências, habilidades e atitudes que corroboram para a formação cidadã do indivíduo e, por extensão, para sua inserção na sociedade. Dessa maneira, a escola pode ser admitida como uma organização estratégica para abordar a temática da drogadição, pois compreende um ambiente para se ampliar a própria visão, perspectiva e compreensão diante de determinados pressupostos, como risco de exposição a drogas em face de sua relação à saúde (Moreira, Vóvio, & De Micheli, 2015).

Dentro desse contexto, várias abordagens têm sido ensaiadas para atrair os estudantes a discutir temáticas presentes e emergentes em suas vidas. Uma estratégia que tem se mostrado eficaz são os cenários lúdicos que, ao caracterizarem brincadeira, permitem a reflexão e anuem construir, desconstruir e reconstruir ideias e atitudes sobre os mais variados assuntos, auxiliando na formação do conhecimento de maneira eficaz e divertida, tornando-os muito mais interessados, receptivos e dispostos em particular do que se propõe (Moreira *et al.*, 2015).

Não obstante, a Universidade deve estar disposta a ouvir, ler, buscar entender, acolher e interagir com a realidade da comunidade onde se insere, mediando processos de transformação. A respeito disso, nosso grupo tem montado uma estratégia sobre drogadição escolar, onde, em um primeiro momento, trabalhou a percepção docente como agentes de prevenção em saúde (Oliveira *et al.*, 2018) e, em um segundo momento, documentado neste trabalho, buscou entender o perfil de estudantes do ensino fundamental de uma escola pública municipal e trabalhar aspectos conceituais e atitudinais relacionados à drogadição, usando mecanismos lúdicos, bem como estimular a autopercepção dos estudantes como agentes transformadores da própria realidade.

## **2. Metodologia**

### **2.1. Aspectos Éticos**

O presente trabalho está registrado na Plataforma Brasil e recebeu o número de registro 62656916.0.0000.5323 pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UNIPAMPA. Suas atividades foram inicializadas após todas as assinaturas dos documentos pertinentes a cada fase do projeto que, para esta etapa, previa a assinatura dos documentos pelos pais ou responsáveis e dos próprios jovens/adolescentes.

### **2.2. Contextualização do trabalho**

Uruguaiana é uma cidade situada na extremidade fronteira do Oeste do Estado do Rio Grande do Sul, vizinha à Argentina e a menos de 80 Km do Uruguai. Aliado a isso, Uruguaiana possui o maior porto seco da América Latina, com significativa população flutuante. Em função dessa realidade, recebe diferentes influências culturais, o que traz riqueza ao seu povo, mas, por outro lado, sofre o impacto do escambo de drogas (lícitas e ilícitas).

O trabalho foi realizado em uma escola municipal da região periférica do município de Uruguaiana, do mês de agosto ao mês de dezembro de 2018, mais especificamente com os estudantes das turmas de oitavo ano, com um total de 80 participantes entre 12 e 15 anos de idade. Caracterizou por uma pesquisa-ação, uma vez que propôs ação espontânea e deliberada prospectando alguma mudança social futura através de proporcionar diferentes olhares sobre a matéria de drogadição em um cenário real.

### **2.3. Entendendo melhor o perfil dos estudantes**

Para conhecer melhor o perfil dos estudantes quanto aos aspectos do consumo e risco de exposição a drogas, foi aplicado um questionário previamente padronizado, questionário DUSI (*Drug Use Screening Inventory*), versão brasileira desenvolvida por Micheli e Formigoni e incorporada ao programa do Ministério da Justiça “Detecção do uso e diagnóstico da dependência de substâncias psicoativas (BRASIL, 2014). O questionário é composto por 15 questões objetivas, com respostas SIM ou NÃO, assinaladas com um “X”; e uma tabela com nomenclatura de 13 drogas (descritos abaixo), tendo como respostas algumas

alternativas de quantidade de uso delas, onde os estudantes marcaram apenas um “X” na quantidade já usada, indo de: “não usei”, “usei 1-2 vezes”, “usei 3-9 vezes”, “usei 10-20 vezes”, “usei mais de 20 vezes”, “tenho problemas pelo uso desta droga” até “esta é minha droga predileta”. Os estudantes podiam marcar quantas drogas quisessem, de acordo com sua vivência. Não havia identificação de nome ou outra informação que poderia identificá-los nem espaços para escreverem palavras, mas tão somente a marcação do “X”.

Os questionamentos apresentam as seguintes indagações: “Alguma vez você sentiu ‘fissura’ ou um forte desejo por álcool ou outras drogas?”; “Alguma vez você precisou usar mais e mais álcool ou droga para conseguir o efeito desejado?”; “Alguma vez você sentiu que não poderia controlar o uso de álcool ou drogas?”; “Alguma vez você sentiu que estava dependente ou muito envolvido pelo álcool ou outras drogas?”; “Alguma vez você deixou de fazer alguma atividade por ter gastado muito dinheiro com o uso de álcool ou outras drogas?”; “Alguma vez você quebrou regras ou desobedeceu leis por estar alto sob o uso de álcool ou drogas?”; “Você muda rapidamente de muito feliz para muito triste ou muito triste para muito feliz com drogas?”; “Você já sofreu algum acidente de carro depois de usar álcool ou outras drogas?”; “Alguma vez você já se machucou acidentalmente ou machucou alguém depois de usar álcool ou drogas?”; “Alguma vez você teve uma discussão séria ou briga com um amigo ou membro da família por causa do seu uso de álcool ou drogas?”; “Alguma vez você teve problemas de relacionamento com algum amigo de seus amigos devido ao seu uso de álcool ou drogas?”; “Alguma vez você teve sintomas de abstinência após o uso de álcool ou drogas? (Ex: Náuseas, vômitos, tremores, ou dor de cabeça)”;

“Alguma vez você teve problemas para lembrar o que fez enquanto estava sob efeito do álcool ou drogas?”; “Você gosta de brincadeiras que envolvem bebida quando vai a festas? (Ex: “vira vira” apostas para ver quem bebe mais ou mais rápido etc.)”; “Você tem problemas para resistir ao uso de álcool ou drogas?”

Os questionamentos citados acima no instrumento de coleta de dados estão relacionados às seguintes drogas: Álcool, anfetaminas, ecstasy, cocaína/crack, maconha, alucinógenos (LSD), tranquilizantes (diazepam, barbitúricos), analgésicos, opioides (morfina, heroína), fenilciclídina (pó-de-anjo), anabolizantes, inalantes (lança perfume), tabaco e a opção outras.

#### **2.4. Ação formativa-conceitual sobre drogas lícitas e ilícitas**

A proposta de intervenção de caráter formativo-conceitual sobre drogas lícitas e ilícitas foi dividida em duas etapas, que foram cumpridas em um mesmo encontro com duração total de 100 minutos. As turmas, em diferentes datas foram divididas em espelho, ou seja, metade dos estudantes em cada lado da sala. Em seguida, lhes foi apresentado a proposta de jogo. Inicialmente, foi feita uma exposição dialogada sobre as principais drogas consumidas na cidade, em particular àquelas apontadas no levantamento realizado anteriormente, enfocando, principalmente, efeitos e riscos associados à saúde, sem juízo de valor expresso quanto ao consumo pelos usuários. Após a exposição, foi aplicado um jogo de perguntas e respostas sobre drogas lícitas e ilícitas, abordando os aspectos apresentados e discutidos com a turma ao longo da exposição.

Para realizar o jogo, foi lançado sorte com dados para determinar qual o grupo iniciaria perguntando e qual grupo iniciaria respondendo. O grupo que obtivesse número maior na sorte com os dados, seria o que sortearia a primeira carta. Cada carta identificava um tipo de droga e uma pergunta a respeito da mesma – havia cinco perguntas para cada droga, perfazendo um total de 40 perguntas preparadas para o jogo. Um(a) representante do grupo ao sortear a carta com a droga e a pergunta a dirigia ao grupo espelho, que, em conjunto, debatia e elegia um(a) representante que proferia a resposta elaborada pelo grupo. Não poderia haver repetição dos representantes, tanto para as perguntas quanto para as respostas. Caso a resposta estivesse correta, o grupo respondente recebia 10 pontos. Caso não soubesse responder, a pergunta era voltada para o grupo que proferiu a pergunta. Por sua vez, se o grupo soubesse responder, recebia 20 pontos. Caso nenhum dos grupos não soubesse responder, não havia cômputo a respeito de pontuação.

Na sequência, se procedeu alternância dos grupos, ou seja, quem foi respondente passava a ser quem proferia uma nova pergunta. O jogo era ganho pelo grupo que obtivesse maior pontuação após esgotar as cartas sobre as drogas com suas respectivas perguntas. Todos os participantes receberam premiação pela participação, mas o grupo ganhador recebeu uma premiação adicional, pactuada com a escola.



**Figura 1** - Exemplo de cartões de identificação de drogas para indicar perguntas a serem realizadas entre grupos <sup>A</sup>; Exemplo de ficha de perguntas para serem proferidas para os grupos <sup>B</sup>.

<p><b>Anfetaminas</b></p> 	<p><b>A</b></p> <p>Anfetaminas: O que pode acontecer com o coração do usuário de anfetaminas?</p>
<p><b>Maconha</b></p> 	<p><b>B</b></p> <p>Maconha: O que acontece com as células de defesa de usuários de maconha?</p>

Fonte: Autores.

## 2.5. Estratégia para discussão atitudinal frente a questões de drogadição

Para essa estratégia, foi elaborado um jogo de tabuleiro “Role Play Game (RPG)” voltado para a tomada de decisão: estratégia para estimular processos atitudinais, já que os participantes assumem a tomada de decisão das personagens do jogo. Para este jogo, as turmas foram divididas em quatro grupos. Cada grupo assumiria a consciência de uma das personagens do tabuleiro (duas meninas e dois meninos) durante sua trajetória ao longo do tabuleiro (saída até a chegada), de forma que os grupos ajudassem a personagem a tomar decisões para trabalhar dilemas e situações, frustrações e impulsividade dentro de quatro dimensões, a saber: ambiente escolar, relacionamento afetivo (amizades), relacionamento familiar e ambiente social. Nesse jogo, as personagens percorriam determinado número de casas do tabuleiro mediante a sorte lançada por dados. Para algumas casas, foram apresentadas situações ou dilemas contextualizados em uma carta de jogo, onde, em seu verso, estavam disponíveis opções para aconselhamento com vantagens e desvantagens para a tomada de decisão. Caso as tomadas de decisão fossem positivas (favoráveis à saúde e à integridade física e emocional da personagem), a personagem recebia um bônus-saúde que poderia ser utilizado em caso de resposta equivocada às perguntas das casas “Você sabia?”. Caso as tomadas de decisão fossem negativas, a personagem recebia uma carta de risco/dano e perdia saúde, que implicava em retroceder uma casa. Para recuperar a saúde, a personagem



deveria acertar as perguntas das casas “Você sabia?”. Contudo, se recebesse três cartas de risco/dano, deveria entrar no túnel mais próximo e retornar à casa inicial do tabuleiro. Nas casas com o dizer “Você sabia?”, eram sorteadas cartas com o nome e imagem de alguma droga (um total de 9 cartas, uma droga para cada carta). Neste caso, a personagem deveria apontar algum malefício que a droga poderia causar a determinado órgão do corpo humano. Não se permitia haver respostas repetidas. Em caso de acerto, a personagem avança uma casa; em caso de equívoco, retrocedia uma casa. Ganhava o jogo a personagem que com maior preservação de saúde tivesse percorrido o maior número de casas ou chegado à última casa, intitulada “chegada”, conforme tempo disponibilizado para a atividade (100 minutos). Da mesma forma que o jogo anterior, todos os participantes receberam premiação pela participação, mas o grupo ganhador recebeu uma premiação adicional, pactuada com a escola.

**Figura 2** - Tabuleiro de jogo criado para abordar as dimensões família, comunidade, amizade e escola, bem como as perguntas “Você sabia?”.



Fonte: Autores.

## 2.6. Estratégia da autopercepção como agentes transformadores - Bairro Legal

No último encontro, tendo percorrido o caminho de aspectos conceituais e atitudinais, a mesma organização de grupos estruturada para participar do jogo de tabuleiro foi convidada a expressar sob a forma de desenho e escrita suas respectivas percepções a respeito do bairro que vivem e o que entendem como sendo o bairro ideal para se viver – o bairro legal, e, ainda, o que poderiam fazer, de forma factível, para que o bairro se tornasse um ambiente mais próximo do que entendem como ideal. Enfim, a atividade funcionou como convite à reflexão e autopercepção como agente cidadão transformador. Para executar a tarefa, foram

distribuídos papéis pardos e canetas de colorir aos grupos. Foi dado o tempo de uma hora e meia para que discutissem essas questões e, em seguida, as expressassem sob forma de desenho e escrita. Após a conclusão dos desenhos e escritas, cada grupo foi convidado a apresentar seu painel (folhas desenhadas e escritas), explicando os pontos que elegeram e apontando o porquê de suas escolhas.

## **2.7. Avaliação do processo pelo olhar dos estudantes - Questionário retro-pré-pós**

Foi aplicado um questionário retro-pré-pós ao final do último encontro, após a apresentação do “Bairro Legal”, com o objetivo de saber dos participantes, a partir da sua percepção, o quanto teriam agregado conhecimento sobre a temática da drogadição, o quanto percebiam ter sido proveitoso ou não o trabalho desenvolvido com eles e se tinham sugestões a respeito dos mesmos frente a possibilidade de ser aplicado em outras edições a outros estudantes. O questionário aplicado foi estruturado com perguntas semiabertas (três) e abertas (duas), a saber: “Em relação à atividade desenvolvida sobre o conhecimento de drogas lícitas e ilícitas do primeiro encontro, após as atividades eu julgo que meu conhecimento a respeito...”, com opções de resposta: Não aprendi nada novo; Aprendi um pouco; Aprendi várias coisas; Gostaria de ter aprendido mais sobre...

Quanto ao encontro com o jogo do tabuleiro, em relação às respostas do grupo que participei, julgo que...”: Foram formadas só para o jogo; Algumas são possíveis de aplicar na vida real; Nosso grupo discutiu mesmo e as respostas que demos aplicaríamos na vida real; Outro.

“Em relação à sua participação, você se sentiu...”: Bem à vontade em participar; Com vergonha de participar no início, mas depois me soltei; Com vergonha de participar, tive dificuldade em me soltar; Ao trabalhar em grupo ficou mais fácil de lidar com minha timidez; Outro.

Quanto às questões abertas, foi trabalhado o que acharam mais interessante e o que poderia ser melhorado considerando todas as atividades, através das seguintes proposições: “Na minha opinião, acho que a equipe quando for fazer a atividade para outras turmas deveriam...”; e “Na minha opinião, o mais legal foi...”.

Antes de disponibilizar o questionário para que respondessem (de forma individual), foi feita uma fala para que expressassem exatamente o que sentiram, o que gostaram e o que não gostaram, bem como o que sugeririam para trabalhos futuros.

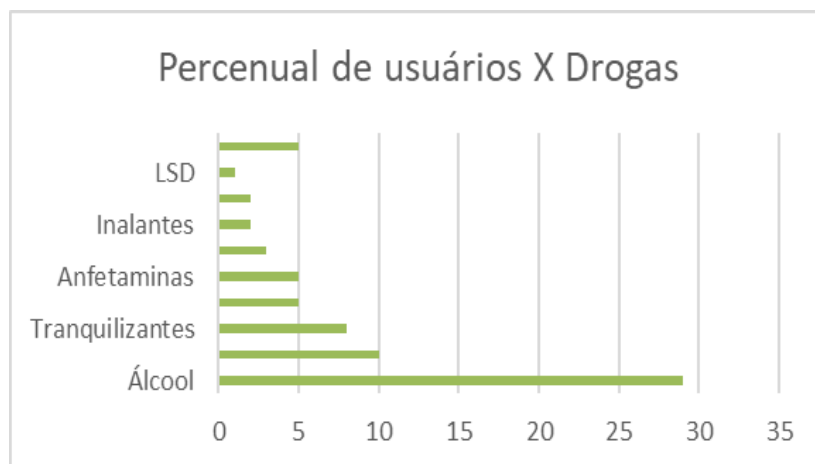
Avaliação dos dados

Os dados obtidos foram organizados sob forma de gráficos e tabelas e expressos sob a forma de percentual ou números absolutos. No caso da percepção dos estudantes como agentes transformadores foi realizada uma análise fundamentada em avaliação qualitativa de profissional da área de psicologia que integrava a equipe executora.

### 3. Resultados e Discussão

Analisando as respostas do questionário DUSI, percebemos que o álcool foi a droga mais consumida entre os 80 estudantes que participaram deste estudo, onde 29% deles informaram ter consumido álcool, seguido pelos que consumiram analgésicos (10%), tranquilizantes (8%), tabaco (5%), anfetaminas/ecstasy (5%), maconha (3%), inalantes (2%), anabolizantes (2%) e LSD (1%). Ainda, 5% deles marcaram a opção outros (Gráfico 1).

**Gráfico 1** - Percentual de estudantes e tipos de drogas consumidas mais de uma vez a mais de vinte vezes ao longo de sua vida.

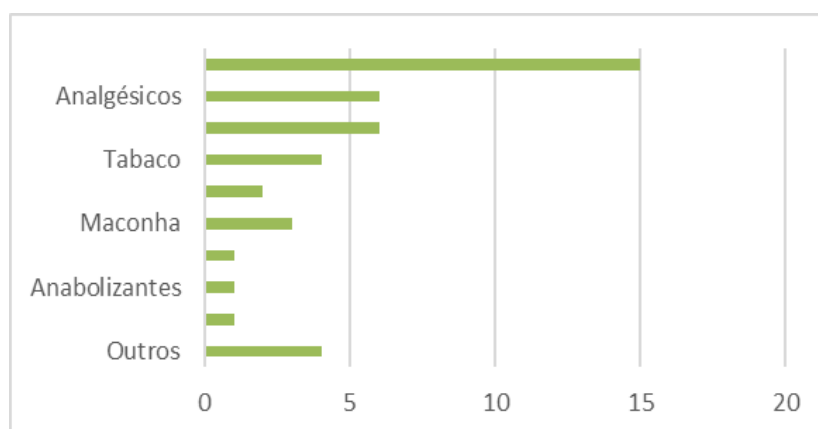


Fonte: Autores.

Antes de mais nada, é importante notar que o questionário padronizado aplicado não prevê as circunstâncias nem a intensidade ou tipo de algesia ou hipnose que estimulou o uso de analgésicos ou tranquilizantes, tampouco se houve a indicação de algum adulto. Apenas busca conhecer se o estudante já usou ou não, sem receituário, tais classes de medicamentos. Para ter uma ideia melhor sobre essa questão, deve ser melhor investigado e esclarecido em trabalho futuro, abordando a questão automedicação e uso racional de medicamentos em uma linguagem acessível aos estudantes.

Quando questionados sobre o consumo associado de drogas, ou seja, uso de mais de uma droga sob forma concomitante ao longo de suas vidas, 15% acusaram associar álcool e mais alguma outra droga, seguidos pela associação de analgésico ou tranquilizante e outra droga (6%), tabaco e outra droga (4%); anfetaminas/ecstasy e outra droga (2%), maconha e outra droga (3%); inalantes ou anabolizantes ou LSD e outra droga (1%). Ainda, 4% dos respondentes acusaram fazer outras associações (Gráfico 2).

**Gráfico 2** - Percentual de estudantes que consumiram associação de mais de uma droga ao longo de suas vidas.



Fonte: Autores.

Um estudo realizado com estudantes brasileiros na década de 1980 apontou que as drogas mais frequentemente consumidas eram o álcool e o tabaco. Passados alguns anos, o Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas (CEBRID), divulgou um estudo, em 2005, onde 54,3% dos adolescentes entre 12 e 17 anos já haviam usado álcool pelo menos uma vez na vida, e 7,3% declaravam-se dependentes dessa substância, enquanto 2,9% declaravam-se dependentes de tabaco. Os estudantes também relataram o uso de outras substâncias, como maconha (4,1%), seguidos de cocaína e crack, contudo, em menor escala: 0,5% e 0,1%, respectivamente (Nardi, Cunha, Bizarro, & Dell’Aglia, 2012).

Complementarmente, Giacomozzi, Itokasu, Luzardo, Figueiredo e Vieira (2012) descrevem a escola como um espaço de convivência, que concorre tanto para aspectos positivos quanto para aspectos negativos. Nesse trabalho, realizado com estudantes de escolas do sétimo ano do ensino fundamental ao terceiro ano do ensino médio, com média de 14,8 anos de idade, na cidade de Florianópolis (SC), os autores reportam que 30% dos estudantes já havia consumido álcool em suas vidas e 20% deles já havia consumido tabaco. Quando avaliado os últimos 12 meses, esses percentuais caíram, respectivamente, para 22,5% e 12,8%.

Como podemos verificar a partir desses dois estudos, parece que o número de adolescentes que já consumiram álcool pelo menos uma vez na vida é variável, ~54% ao nível de Brasil e, em Florianópolis 30%. Há uma diferença significativa de 24% entre esses dois registros. Tal fenômeno nos leva a pressupor haver fatores que possam interferir nesses percentuais, os quais podem relacionar-se a aspectos culturais, sociais e com o número de participantes em cada pesquisa, desenho experimental, objetivos das pesquisas, dentre outros. Contudo, em nosso estudo, um percentual semelhante foi encontrado ao de Florianópolis (~29%). Por outro lado, o consumo de tabaco em nossa amostra (5%) foi muito menor que o encontrado pelo trabalho desenvolvido pelo Centro Brasileiro de Informações Sobre Medicamentos (CEBRIM) (20%). Em nossa perspectiva, devido a exposição de risco que os estudantes são expostos, conforme já supracitado, esse resultado nos surpreendeu positivamente. Muito provavelmente, tal resultado esteja associado ao trabalho desenvolvido pela escola, que é aberta a vários projetos, que vão desde o esporte, música e outras possibilidades que permitem aos estudantes vislumbrarem possibilidades de inserção e, ao mesmo tempo, preencham seus tempos e se sintam acolhidos.

Apesar de esperarmos um consumo maior de tabaco, não encontramos este registro entre os estudantes respondentes. Também informaram ter consumido tabaco e outro tipo de droga (4%). Esse consumo foi semelhante ao encontrado por Malta et al. (2018) (5,6%), que analisou dados de um questionário nacional sobre saúde em escolas brasileiras no ano de 2015. O mesmo estudo também apontou que 9% dos estudantes brasileiros já experimentaram drogas. Esse dado nos impacta, pois em nosso estudo, verificamos que 33,75% dos estudantes partícipes das atividades propostas já experimentaram algum tipo de droga além do tabaco e do álcool.

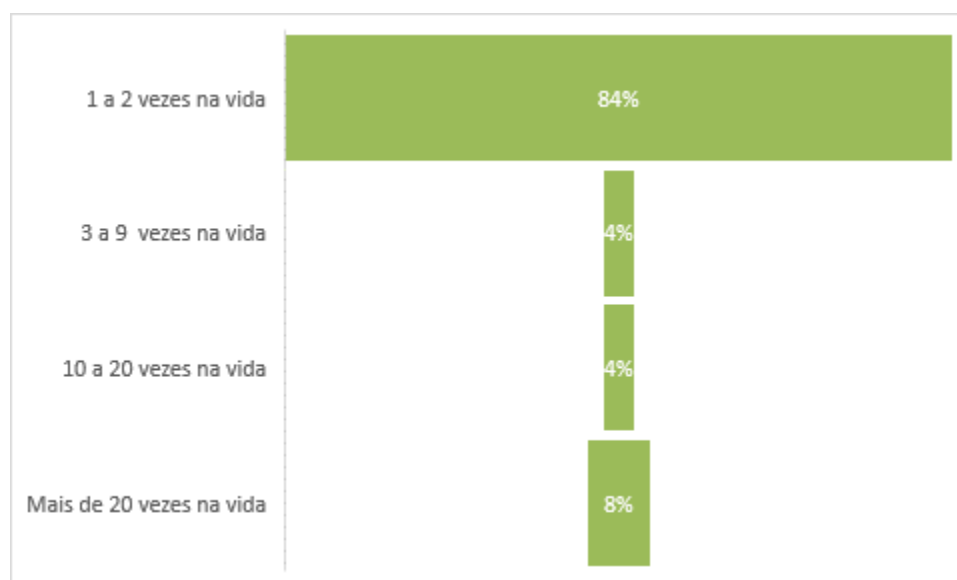
É bem provável que o consumo de tabaco seja fruto de influência ou exemplo familiar ou do círculo de convívio social dos estudantes, além de evidenciar um sistema ainda falho quanto à prevenção ao uso de drogas. O preocupante disso é que, além do risco de doenças cardiocirculatórias e respiratórias, o tabaco expõe o indivíduo a um maior risco de cânceres e é considerado como porta de entrada para o consumo de outras drogas, como a maconha e cocaína (Backes *et al.*, 2014).

Quanto ao consumo concomitante de drogas, fica evidente e significativo o risco que esses adolescentes estão expostos a drogas, que possuem alto potencial para imputar prejuízos sérios à saúde ou mesmo morte, considerando a possibilidade de eventuais *overdoses* (Zeitoune, Ferreira, Silveira, Domingos, & Maia, 2012). Por outro lado, não houve nenhuma resposta quanto ao consumo de cocaína, crack e opióides. Este dado nos surpreendeu bastante,

principalmente ao que concerne à cocaína e ao crack (opióides não são consumidos significativamente na cidade – dados não registrados), tendo em vista que o bairro que a escola está inserida é considerado área de risco, considerando aspectos como violência e tráfico de drogas. Há a possibilidade dessas drogas estarem sendo consumidas e seu registro tenha ficado com a opção de “outros” no questionário.

Quanto à frequência do consumo de álcool ao longo da vida, dos respondentes que afirmaram ter consumido álcool (Gráfico 1), 84% deles acusaram tê-lo consumido pelo menos uma vez na vida, enquanto aproximadamente 4% afirmaram que seu consumo foi de três a nove vezes, 4% de 10 a 20 vezes, e 8% responderam ter consumido acima de 20 vezes ao longo de sua vida. (Gráfico 3).

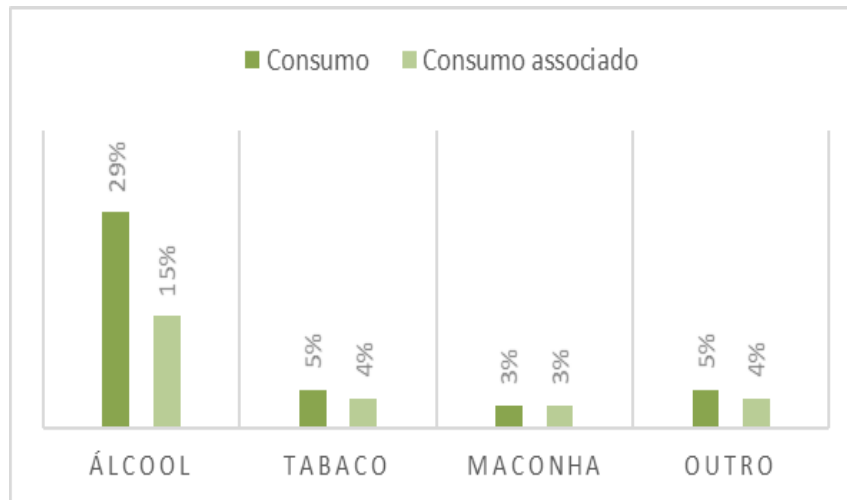
**Gráfico 3** - Percentual de estudantes que relataram consumir álcool confrontado com a quantidade que o consumiram ao longo de suas vidas.



Fonte: Autores.

Ainda dentro do consumo associado de drogas, é possível observar que dos 29% de estudantes que afirmaram ter consumido álcool, 15% o fizeram com associação a outra(s) droga(s); dos 5% que consumiram tabaco, 4% consumiram outra droga que associaram ao uso deste; dos 3% que afirmaram ter consumido maconha, todos o fizeram com associação a outra droga; e dos 5% que consumiram alguma droga que não fora discriminada, 4% fizeram associação a outra droga.

**Gráfico 4** - Principais drogas que foram relacionadas ao consumo em associação com outras drogas entre os estudantes respondentes.



Fonte: Autores.

A adolescência é uma fase de descobertas e desafios importantes. Uma fase de transição entre a infância e a vida adulta. Não só de aspectos existenciais e de comportamento, mas de profundas mudanças fisiológicas que, de certa forma, influenciam e retroalimentam os aspectos comportamentais, os quais podem ser povoados com inseguranças, medos, necessidade de pertença ou identificação de grupos (Horta *et al.*, 2018). Enfim, é uma fase vulnerável ao pedido de consolo ou conforto, que pode vir travestido pelo consumo de drogas (Cavalcante, Santos, & Barroso, 2008). Sendo assim, é possível que, em alguns casos, o consumo de drogas pode propiciar a pertença a grupos ou oferecer certo alento, conforme os autores acima sugerem. Por outro lado, crianças, adolescentes ou jovens usuários de certas drogas, como álcool, tabaco e maconha, têm maior probabilidade de serem iniciados a drogas com maior potencial de dano em detrimento do tempo de seu consumo, especialmente se estiverem presentes fatores determinantes, como ambiente permeado com diferentes tipos de violência, desajustes ou falta de uma presença familiar acolhedora e formadora, que lhes proporcione amparo necessário justamente em um período que pode ser crucial (afetiva e socialmente) para sua vida adulta (Mota *et al.*, 2018).

Dessa forma, acreditamos que a abordagem do tema e o acolhimento dos estudantes nessa fase de suas vidas no ambiente escolar é crucial para proporcionar-lhes um ambiente seguro de reflexão, fortalecimento ou redirecionamento quanto à temática das drogas e, assim, reduzir o risco de exposição dos mesmos e corroborar preventivamente com seu estado de saúde.



A efetividade das ações que envolvem estudantes jovens e adolescentes como público alvo passa por seu envolvimento direto das propostas de caráter informativo e formativo. Os moldes dessa proposta de interação e intervenção junto a estudantes cria a possibilidade de um ambiente lúdico e favorável para abordar uma temática que traz aspectos densos, muitas vezes presentes na vida dos estudantes. Neste sentido, a conversa sobre as drogas lícitas e ilícitas selecionadas a partir do levantamento do perfil pelo questionário DUSI, seguida do jogo com perguntas e respostas através de cartas mostraram-se efetivos para informar, discutir e dirimir dúvidas a respeito de drogas, contudo, em ambiente percebido como seguro pelos estudantes (nossa avaliação), dada a liberdade com que se manifestavam e expunham suas dúvidas, como: “É verdade que a maconha diminui a inteligência da pessoa?”, “O teco de maconha é menos ruim que o cigarro que a gente compra por aí?”, “É verdade que faz mal tomar remédio com álcool?”, “Se a pessoa tomar boleta pra ficar bombado, faz mal mesmo a saúde dela? E se faz, quanto tempo leva pra fazer mal?”, entre outras. Todas as perguntas foram respondidas com bastante serenidade através de exemplos, ilustrações e, obviamente, com embasamento científico no que tange o estado da arte sobre drogas lícitas e ilícitas.

Não obstante, as interações midiáticas com apelo lúdico, como *softwares* e jogos de tabuleiro, especialmente os de caráter RPG (onde os participantes assumem responsabilidade sobre determinada personagem), além de trazerem elementos informativos, quebram tensões iniciais, comuns em primeiros contatos, e permitem maior interação entre os participantes e a equipe executora, especialmente quando abordada uma temática tão atual e densa como a drogadição (Scattone & Tucci, 2018).

Dentro deste contexto, podemos considerar que os jogos, por si só, são uma motivação para que se possa percorrer aspectos conceituais, como o ilustrado acima. De fato, neste trabalho percebemos que o apelo lúdico da competição entre grupos, permitiu que os envolvidos aprendessem ou dirimissem dúvidas se divertindo, suavizando assuntos densos como a drogadição, sem, contudo, minimizar ou negar a importância da realidade que o encerra. Assim, durante a execução do jogo de tabuleiro (Figura 2) pudemos observar que os grupos discutiam, de fato, cada situação apresentada. E, embora não tenha sido cobrado ou proposto pela equipe executora, faziam questão de fundamentar o porquê de seus posicionamentos frente a determinada situação das personagens.

Dentro deste contexto, Malta *et al.* (2018) fizeram uma análise entre consumo de drogas e fatores associados, a partir dos dados da Pesquisa Nacional de Saúde Escolar de 2015. Neste estudo, os autores apontaram relações de maior ou menor grau com o consumo

de drogas pelos adolescentes dentro de dimensões como amizade, ambiente escolar, família, trabalho e sociedade. Diante disso, podemos sugerir que as dimensões abordadas pelo jogo de tabuleiro em nosso trabalho, ou seja, família, amizade, escola e sociedade, vêm de encontro com as acusadas como importantes por Malta e seus colaboradores, de forma a corroborar com a abertura e a participação dos estudantes nas atividades propostas, já que os alcançam por um lado e, por outro, interagir e interconectar dimensões da vida do adolescente que compõem o seu todo e fazem exprimir comportamentos, necessidades e desejos. Essas necessidades e desejos, por sua vez, se não bem dimensionados e amparados, podem conduzi-los por diferentes buscas para povoar sua realidade existencial, onde a drogadição pode entrar como uma opção

Complementarmente, talvez a liberalidade, generosidade e sinceridade com que expunham suas razões e posição estivessem associados ao fato de estarem representando a consciência de uma personagem e, assim, teoricamente, não se expunham diretamente. Outro fator que possa ter ajudado a deflagrar a forma com que se manifestavam tenha sido o acolhimento e a confiança que depositaram na equipe executora. Somada a essa percepção da equipe, adveio a constatação pela fala do diretor da escola que afirmara que alguns estudantes buscavam saber exatamente quando que teriam atividades com nossa equipe. De forma muito particular, um dos estudantes, que enfrentava problemas com drogas, teria dito ao mesmo diretor que iria embora determinado dia, mas quando recebeu a informação de que haveria atividade conosco naquela mesma manhã, teria dito “Ah, então eu fico, tô só pela aula do professor!”. É claro que não se tratava de “aula”, muito menos de uma pessoa, mas de uma equipe. O que ilustramos aqui é que, mesmo aqueles estudantes mais alcançados diretamente com essa problemática, viam nas atividades um momento de reflexão e de aprendizado.

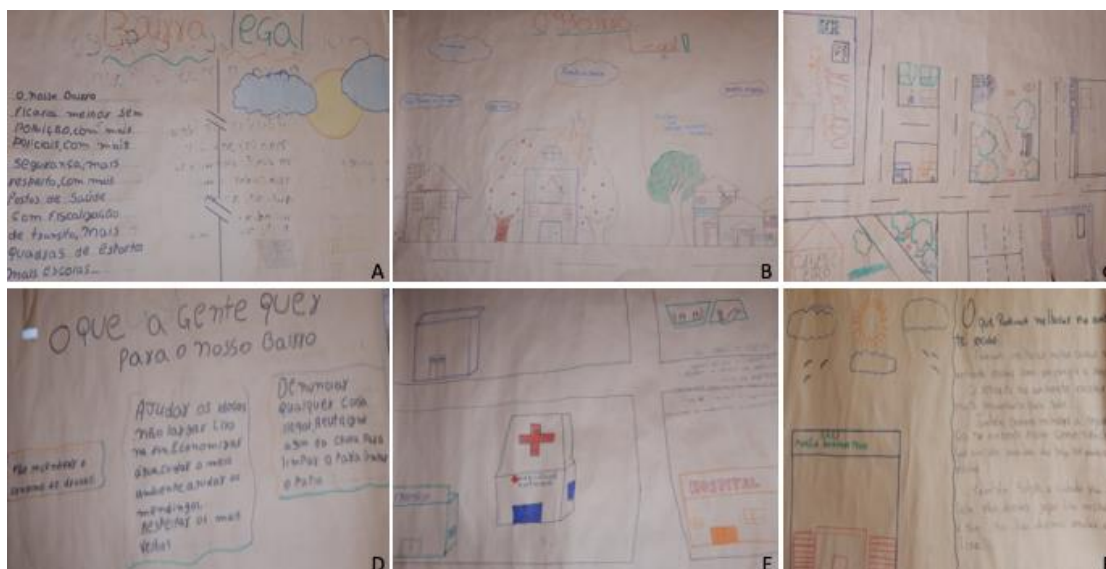
De fato, a escola é um ambiente reconhecidamente seguro e potente para trabalhar assuntos como a drogadição, especialmente em locais onde não se dispõe de muitas possibilidades ou espaços que favoreçam a manifestação ou a externalização de pensamentos, sentimentos, necessidades e anseios pelos adolescentes (Cremonese *et al.*, 2014). Essa constatação percebemos claramente com o trabalho desenvolvido e, também, testemunhamos o efeito que um ambiente bem gerido, à base de acolhimento, discussão aberta, permeados de comprometimento por parte da escola (administração e corpo docente) e percebidos pelos estudantes, permitem o suporte e o terreno necessários para abordar o tema da drogadição.

Para falar de adolescência, ambiente escolar e dos riscos de uso de drogas, não se pode isolar cada um dos componentes e tentar entendê-los separadamente. Pensando na melhor forma de abordar essas questões, buscamos apoio na abordagem ecológica do

desenvolvimento humano, proposta por Urie Bronfenbrenner (Santos & Böing, 2019). Sua teoria postula que o ser humano se desenvolve dentro de ambientes que tem relações entre si, que exercem influência e são influenciados pelo indivíduo. O meio ambiente ecológico é formado por sistemas: microssistemas (que se relaciona diretamente - família, escola); mesossistema (formado pelas inter-relações de microssistemas – igreja, escola, clube); exossistema (pessoa não participa ativamente, mas é influenciado por ele – câmara de vereadores) e o macrosistema - valores culturais, crenças e ideologias (Goldberg & Freitas, 2005).

Nas representações gráficas e escritas sobre o “bairro legal”, é possível observar que os estudantes enfatizam aspectos relacionados à saúde, por vezes com a conotação de cuidado frente à problemática da drogadição, representados pela presença da Farmácia, dos Narcóticos Anônimos e de Hospital (Figura 3A e 3E); respeito, manifestado de forma geral e aos idosos (Figura 3A, 3D e 3F); Segurança e combate ao crime, representados pelo desenho de uma Agência de Polícia Federal e manifestado por escrito (Figura 3A, 3C, 3D e 3F). Outro aspecto é o desejo de um ambiente, além de seguro, agradável, com espaços de lazer e convívio comunitário (Figura 3B, 3C e 3F). Por fim, um dos grupos apontou a escola como representação do que fora proposto e, ao lado dela, escreveu sobre o que pensam poder fazer para construir o “bairro legal” (Figura 3F).

**Figura 3** - Representação gráfica e escrita sobre o que alguns dos grupos de estudantes desejariam que acontecesse ou que estivesse presente na idealização de seu bairro legal.



Fonte: Autores.

A expressão gráfica ocupa um lugar especial no desenvolvimento humano, através do desenho comunicamos, desde tenra idade, nossos sonhos, medos e também a realidade que nos cerca. Através do desenho é possível identificar a forma como uma criança aprende, de como ela faz interagir o real, imaginário e seus próprios sentimentos. Com a introdução da escrita ao longo do desenvolvimento, a criança passa a fazer uso deste recurso, mesclando desenho e texto para expressar seu mundo (Goldberg & Freitas, 2005). Com base nessa ótica, ao fazer a leitura dos desenhos apresentados pelo grupo de adolescentes, pode-se destacar três elementos: segurança, respeito e cuidado.

Quando falam de segurança, relacionam o desejo de que a violência diminua, que haja mais presença policial para que possam se sentir mais seguros, que as atividades como tráfico e uso de drogas sejam combatidas. O respeito, expressa tanto o zelo nas relações interpessoais, como também com a relação com a natureza, ao cumprimento de regras de boa convivência (trânsito) e também a prática religiosa. Quanto ao cuidado, demonstram preocupação com o meio ambiente, com os idosos e mais necessitados, assim como também expressam o desejo de receberem mais cuidados, com a presença de elementos como hospitais, farmácias, narcóticos anônimos, mercados, salão de beleza e delegacias de polícia.

Na expressão gráfica dos grupos, a preocupação com a violência está muito presente. No momento da apresentação de seus cartazes, esse contexto era descrito verbalmente pelos estudantes, tais como:

“...aqui mesmo, na esquina da escola, fica gente vendendo droga”; ainda, “...não dá nem pra gente sair se divertir, porque dependendo da hora, é muito perigoso”; ou “fico com medo de sair e ser assaltado ou baterem na gente, dependendo do lugar e da hora, não dá...”.

Vale lembrar que a comunidade a que pertencem tem uma localização periférica, alcançada por várias vicissitudes e atingida pelo contexto do tráfico de drogas. Olhando para o contexto onde esses jovens estão inseridos, não há como deixar de perceber a necessidade de que mais ações possam ser realizadas através do ambiente escolar com o intuito de lhes dar espaço à reflexão sobre a sua realidade e seu papel como protagonistas no ambiente, pois são agentes potencialmente ativos de transformação.

E, se por um lado reconhecem o perigo que os cerca dentro do contexto das drogas e seus alcances sociais – como a violência, por outro, todos os grupos exprimiram reconhecimento e profundo zelo pela instituição escolar a que fazem parte. A escola é para eles, seguramente, um dos locais que mais gostam de estar. Tanto que, em um dos grupos, foi a única expressão sob a forma de desenho que construíram (Figura 3F). Muito provavelmente

para os outros grupos, as manifestações sob a forma de desenho sejam possibilidades de consciência que a própria escola construiu com eles ao longo do tempo, ou seja, outro olhar a partir de uma realidade, outro desejo a partir do que se visualiza como possibilidade. Afirmamos isso pelo fato de muitos daqueles estudantes sequer transitarem por outros locais da cidade (relatos não descritos), se limitando às demarcações do próprio bairro, pois não dispõem de recurso para apanhar transporte (ônibus) e passear. Outros o fazem, mas de forma não habitual; como também há (muito poucos) os que o fazem mais frequentemente.

As respostas dos estudantes frente ao questionário retro-pré-pós reafirmaram a ideia inicial positiva de nossa equipe a respeito da aceitação das atividades pelos estudantes, da ampliação e correção de conceitos a respeito de diferentes drogas e da motivação para continuidade de atividades semelhantes (Tabela 1).

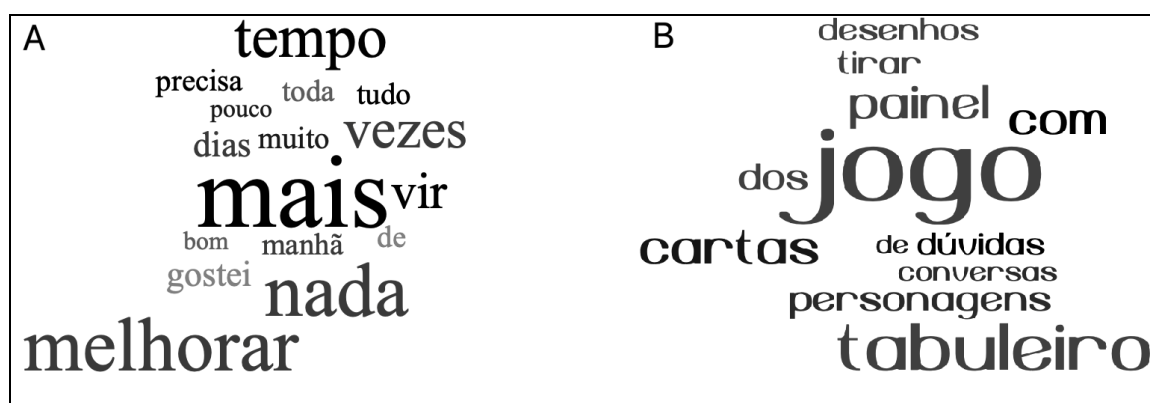
**Tabela 1** - Resposta dos estudantes (n = 80) às questões do questionário retro-pré-pós ao final de todas as atividades propostas.

Em relação à atividade desenvolvida sobre o conhecimento de drogas lícitas e ilícitas do primeiro encontro, após as atividades eu julgo que meu conhecimento a respeito...	
Não aprendi nada novo	-
Aprendi um pouco	3
Aprendi várias coisas	72
Gostaria de ter aprendido mais sobre...	5
Quanto ao encontro com o jogo do tabuleiro, em relação às respostas do grupo que participei, julgo que...	
Foram formadas só para o jogo	2
Algumas são possíveis de aplicar na vida real	3
Nosso grupo discutiu mesmo e as respostas que demos aplicaríamos na vida real	70
Outro	5
Em relação à sua participação, você se sentiu...	
Bem à vontade em participar	36
Com vergonha de participar no início, mas depois me soltei	20
Com vergonha de participar, tive dificuldade em me soltar	5
Ao trabalhar em grupo ficou mais fácil de lidar com minha timidez;	19
Outro	-

Fonte: Autores.

Ainda dentro do mesmo questionário, em relação às perguntas abertas, sobre o que os estudantes acreditavam que poderia melhorar para uma próxima edição do conjunto das atividades desenvolvidas (Figura 4A) e qual a atividade que mais gostaram de participar (Figura 4B), responderam, para a primeira questão, que gostariam que as atividades acontecessem em um período maior de tempo (47%), de forma mais frequente (22%) ou não precisa melhorar (31%). Já para a segunda pergunta aberta, o jogo do tabuleiro (dimensão atitudinal) foi a atividade que a maioria elegeu como a que mais gostou (73%), seguida pelo jogo de cartas – de caráter conceitual (25%) e das vezes que dirimíamos sobre alguma dúvida pontual (2%).

**Figura 4** - Nuvem de palavras das questões abertas do questionário retro-pré-pós sobre o que os estudantes acreditavam que poderia mudar para próximas edições <sup>A</sup>; e qual a atividade que mais gostaram de participar <sup>B</sup>.



Fonte: Autores.

#### 4. Considerações Finais

Apesar de nosso trabalho ter levantado dados importantes, em função do questionário padronizado que elegemos como uma de suas ferramentas (DUSI), não foi possível precisar algumas informações, como por exemplo, se de fato não está presente o consumo de cocaína e crack entre os estudantes, pois, por este questionário, não há possibilidade de estratificação de alguns dados (opção outros). Por outro lado, acreditamos que as respostas oferecidas pelos estudantes foram dotadas de veracidade, considerando as falas, os relatos e as perguntas direcionadas à equipe, tanto as que se fizeram na assembleia, quanto aquelas que fizeram em particular sobre o tema das drogas. Sem embargo, essa opção (outros), permite expressar o direito de manter-se, em determinado tempo, oculto quanto ao tipo de droga usada, porém, sem negar que exista o consumo.



Interessantemente, o levantamento sobre consumo de drogas em determinada comunidade é essencial para que as abordagens e estratégias de intervenção sejam frutuosas, acolhendo a necessidade local, que se traduz com diferentes perfis entre os adolescentes respondentes do questionário.

Os resultados apontaram que mais de 29% dos estudantes já entraram em contato ou consomem algum tipo de droga ou mais de um tipo. De certa forma, a equipe executora já esperava algum consumo, embora imaginasse que fosse menor em relação ao cômputo total de participantes do projeto.

Outro ponto que nos chamou atenção foi o consumo de analgésicos sem prescrição médica que, em função do objetivo do questionário aplicado, não nos permite saber em que circunstância ou quem o indicou para consumo. Todavia, cabe, durante as abordagens, dar ciência sobre os riscos da automedicação e da proposta para o uso racional de medicamentos.

A temática da drogadição em estudantes faz parte de uma das estratégias de saúde do Programa de Saúde na Escola do Governo Federal. O referido programa trabalha com cartilhas e material impresso informativo. Contudo, apesar de relevantes, são pouco atrativos para a faixa etária de jovens e adolescentes. Não obstante, ao abordarmos o tema da drogadição junto aos estudantes utilizando estratégias lúdicas, como jogos de perguntas e respostas e jogo RPG, somado ao exercício reflexivo sobre seu contexto de convívio social, testemunhamos envolvimento com a proposta. E, dessa forma, acreditamos ser possível diminuir os riscos de exposição a drogas lícitas e ilícitas pelos estudantes através do aumento do grau de consciência e conhecimento acerca do tema, especialmente quando isso se dá em ambiente que entendam como seguro.

## Referências

Backes, D. S., Zanatta, F. B., Costenaro, R. S., Rangel, R. F., Vidal, J., Kruehl, C. S., & Mattos, K. M. D. (2014). Indicadores de risco associados ao consumo de drogas ilícitas em escolares de uma comunidade do sul do Brasil. *Ciência & Saúde Coletiva*, 19, 899-906. DOI: <http://doi.org/10.1590/1413-81232014193.00522013>

Brasil. Ministério da Justiça, Secretaria Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas. Detecção do uso e diagnóstico de dependência de substâncias psicoativas (2014). Recuperado em 10 de setembro, 2018 de [http://www.supera.org.br/wp-content/uploads/2016/03/SUP7\\_Mod3.pdf](http://www.supera.org.br/wp-content/uploads/2016/03/SUP7_Mod3.pdf).



Cavalcante, M. B. D. P. T., Maria Dalva Santos, A., & Barroso, M. G. T. (2008). Adolescência, álcool e drogas: uma revisão na perspectiva da promoção da saúde. *Escola Anna Nery*, 12(3), 555-559. DOI: <http://doi.org/10.1590/S1414-81452008000300024>

Cremonese, L., Barreto, C. N., Possati, A. B., Prates, L. A., Wilhelm, L. A., dos Santos, C. C., & Ressel, L. B. (2014). Atividades educativas na escola: abordando as temáticas drogas e violência. *Revista Ciência em Extensão*, 10(3), 198-209.

Giacomozzi, A. I., Itokasu, M. C., Luzardo, A. R., Figueiredo, C. D. S. D., & Vieira, M. (2012). Levantamento sobre uso de álcool e outras drogas e vulnerabilidades relacionadas de estudantes de escolas públicas participantes do programa saúde do escolar/saúde e prevenção nas escolas no município de Florianópolis. *Saúde e sociedade*, 21(3), 612-622. DOI: <http://doi.org/10.1590/S0104-12902012000300008>

Goldberg, L. G., Yunes, M. A. M., & Freitas, J. V. D. (2005). O desenho infantil na ótica da ecologia do desenvolvimento humano. *Psicologia em estudo*, 10(1), 97-106. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-73722005000100012>

Gomes-Medeiros, D., Faria, P. H. D., Campos, G. W. D. S., & Tófoli, L. F. (2019). Política de drogas e Saúde Coletiva: diálogos necessários. *Cadernos de Saúde Pública*, 35, e00242618. DOI: <http://doi.org/10.1590/0102-311X00242618>

Horta, R. L., Mola, C. L. D., Horta, B. L., Mattos, C. N. B. D., Andreazzi, M. A. R. D., Oliveira-Campos, M., & Malta, D. C. (2018). Prevalência e condições associadas ao uso de drogas ilícitas na vida: Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar 2015. *Revista Brasileira de Epidemiologia*, 21, e180007. DOI: <http://doi.org/10.1590/1980-549720180007.supl.1>

Malta, D. C., Machado, Í. E., Felisbino-Mendes, M. S., Prado, R. R. D., Pinto, A. M. S., Oliveira-Campos, M., ... & Assunção, A. Á. (2018). Use of psychoactive substances among Brazilian adolescents and associated factors: National School-based Health Survey, 2015. *Revista Brasileira de Epidemiologia*, 21, e180004. DOI: <http://doi.org/10.1590/1980-549720180004.supl.1>

Mota, M. S., Gomes, G. C., Ribeiro, J. P., Oliveira, A. M. N. D., Pintanel, A. C., & Alvarez, S. Q. (2018). Mundo da vida: influência socioambiental para o consumo de crack por adolescentes. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 71, 2123-2130. DOI: <http://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0007>

Moreira, A., Vóvio, C. L., & De Micheli, D. (2015). Prevenção ao consumo abusivo de drogas na escola: desafios e possibilidades para a atuação do educador. *Educação e Pesquisa*, 41(1), 119-135. DOI: <http://doi.org/10.1590/S1517-97022015011670>

Nardi, F. L., Cunha, S. M. D., Bizarro, L., & Dell'Aglio, D. D. (2012). Drug use and antisocial behavior among adolescents attending public schools in Brazil. *Trends in psychiatry and psychotherapy*, 34(2), 80-86. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S2237-60892012000200006>

Oliveira, L. F. S., da Rocha Moreira, B. L., de Oliveira, E. L., de Medeiros Bofill, M. A., Machado, M. M., & Afonso, D. H. Risco de drogadição em escolares: professores como potenciais agentes de prevenção e promoção de saúde. *Expressa Extensão*, 23(2), 43-57.

Rosa, P. O., & Pinto, G. S. S. (2019). Quando a experiência é capturada pela representação: governamentalização das drogas na Saúde e no sistema de justiça criminal. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 23, e180103. DOI: <http://doi.org/10.1590/Interface.180103>

Santos, M. C., & Böing, E. (2019). Modelo bioecológico do desenvolvimento humano na intervenção psicossocial com adolescentes em conflito com a lei. *Nova Perspectiva Sistêmica*, 27(61), 93-109. DOI: <http://doi.org/10.38034/nps.v27i61.421>

Scattone, V. V., & Tucci, A. M. (2018). Uso do Role-Playing Game no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 18(2), 645-666.

Zeitoune, R. C. G., Ferreira, V. D. S., Silveira, H. S. D., Domingos, A. M., & Maia, A. C. (2012). O conhecimento de adolescentes sobre drogas lícitas e ilícitas: uma contribuição para a enfermagem comunitária. *Escola Anna Nery*, 16(1), 57-63. DOI: <http://doi.org/10.1590/S1414-81452012000100008>

**Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito**

Karina Andrade de Oliveira – 12,50 %

Manuelli Paim Alende – 12,50 %

Fernanda Godoy Engers – 12,50

Marciana Demarchi – 12,50

Valquíria Souza de Oliveira de Medeiro – 12,50

Betina Loitzenbauer da Rocha Moreira – 12,50

Luís Flávio Souza de Oliveira – 12,50