

avaliação em escolas da rede pública do Rio de Janeiro com base em entrevistas coletivas, observação das partidas e de questionários dirigidos para 64 alunos e 20 professores. De acordo com os/as estudantes e as educadoras, o jogo é um recurso capaz de informar, promover a reflexão e estimular o debate acerca de várias situações cotidianas relacionadas ao uso de drogas. Foi ressaltado que propostas interativas como os jogos favorecem o diálogo e a interação; tais características, principalmente para os/as escolares, são essenciais à prática pedagógica efetiva. Os dados revelam que 79.0% dos alunos atribuiu ao Jogo o conceito "muito bom" considerando-o informativo e interativo; 80.0% afirmou que por meio do material é possível conhecer melhor a opinião dos colegas; cerca de 70% respondeu que pode expressar plenamente suas opiniões; 98.4% concorda que o Jogo ajuda a compreender temas referentes ao uso de drogas, particularmente os conceitos e efeitos das drogas e sua relação com o contexto familiar; 98,4% afirmou que gostaria de jogar novamente. Na opinião das educadoras esse material atinge seus objetivos quanto a gerar debates, fornecer informação e esclarecer dúvidas de forma satisfatória. Para 64,7% o Jogo da Onda é um instrumento através do qual os/as alunos/as conseguem expressar suas opiniões; 82,3% considera que o Jogo estimula a interação e comunicação dos participantes; 70,6% não encontrou dificuldade na aplicação do material. Segundo os profissionais de ensino os Jogos, além de serem mais dinâmicos em relação aos outros materiais, motivam diferentes faixas etárias. O detalhamento dos resultados das avaliações da utilização dos jogos em diversos contextos foram descritos em relatórios e publicados em artigos, disponíveis na FIOCRUZ (LEAS - Biologia/IOC)

COMO ADQUIRIR OS JOGOS?

♦ JOGO ZIG-ZAIDS

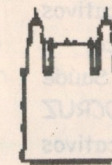
Editora Salamandra
Av. Nilo Peçanha, 155/gr. 301 - Centro
20020 100 - Rio de Janeiro
Tel. (0 - - 21) 240 6306 Fax. (0 - - 21) 533 1622

♦ JOGO DA ONDA

Edições Consultor
Rua General Gurjão, 479 - Caju
20931 041 - Rio de Janeiro
Tel: (0 - - 21) 589 3030 Fax: (0 - - 21) 580 2163

A FIOCRUZ faz doação de 1 (um) exemplar para instituições públicas e da sociedade civil, a partir do recebimento de uma solicitação que deve ser encaminhada para:

LEAS - Biologia/IOC
Fundação Oswaldo Cruz
A/C Simone Monteiro
Av. Brasil, 4365 Manguinhos,
Rio de Janeiro, 21045 900 - RJ
Telefax: (0 - - 21) 290 1146



Ministério da Saúde
Fundação Oswaldo Cruz
Instituto Oswaldo Cruz – Depto. Biologia
Laboratório de Educação em Ambiente e Saúde



Zig - Zaidis

Jogo da Onda



Informe-se e Previna-se!

POR QUE DESENVOLVER JOGOS SOBRE A PREVENÇÃO DO HIV/AIDS E DO USO INDEVIDO DE DROGAS?

Considerando o potencial dos materiais educativos no incremento da prática pedagógica, o Laboratório de Educação em Ambiente e Saúde (LEAS) do Deptº de Biologia/IOC da FIOCRUZ tem desenvolvido e divulgado recursos educativos relacionados à saúde e ao meio ambiente, bem como avaliado as repercussões dos mesmos junto aos usuários. Dentre os recursos desenvolvidos (livros e revistas) inclui-se a criação do Jogo *ZIG-ZAIDS* (Salamandra, 1991)¹ sobre a prevenção do HIV/AIDS e do *Jogo da Onda* (Consultor, 1998)² voltado para a prevenção do uso indevido de drogas. A metodologia de elaboração desses materiais envolve a discussão dos fundamentos das propostas pedagógicas, revisão bibliográfica, investigação das representações e conhecimento da população alvo sobre o tema, testagem com grupos diversos e avaliações de consultores.

O desenvolvimento de tais jogos foi orientado por análises críticas acerca dos limites das políticas no campo da prevenção fundamentadas apenas na informação biomédica, na responsabilidade individual e/ou numa visão alarmista e fatalista. Trata-se de um estímulo à reflexão sobre dois importantes temas da atualidade através de uma perspectiva pedagógica construtiva e participativa.

✓ *Jogo Zig-Zaids*

Por meio de um recurso lúdico e motivante, este jogo fornece informações e incentiva o

¹ O Jogo *ZIG-ZAIDS* foi desenvolvido e testado por Simone Monteiro, Sandra Rebello & Virginia Schall pesquisadoras da Fundação Oswaldo Cruz (LEAS/Biologia/IOC). A este jogo foi concedida patente na modalidade MU e registro de marca (INPI).

² O *Jogo da Onda* foi elaborado por Sandra Rebello & Simone Monteiro, pesquisadoras da Fundação Oswaldo Cruz (LEAS/Biologia/IOC).

debate sobre a transmissão e prevenção do HIV/AIDS. Os aspectos sociais e psicológicos relacionadas à experiência do convívio com o vírus da AIDS também são abordados, com ênfase na importância da solidariedade. Para 2 a 5 jogadores, (ou grupos de jogadores), a partir de 10 anos; pode ser utilizado em variados contextos educativos, tais como: escola, serviços de saúde, empresas, atividades comunitárias, etc.

Contém: um tabuleiro; dois baralhos com perguntas e afirmações sobre o sistema de defesa do organismo, formas de transmissão e prevenção do vírus da AIDS, tratamento e convivência com o HIV/AIDS; um dado simples; cinco pinos e um guia para pais e educadores com atividades e sugestões bibliográficas.

✓ *Jogo da Onda*

De forma divertida e educativa, o *Jogo da Onda* incentiva e incrementa o diálogo entre jovens, educadores, pais, filhos, amigos e profissionais sobre o uso indevido de drogas, um tema complexo e polêmico da nossa realidade. Para 4 a 8 participantes (organizados em duplas). Recomendado para maiores de 12 anos, é adequado para contextos relacionados ao ensino formal e informal, podendo ser adaptado para diferentes realidades, inclusive programas dirigidos para dependentes químicos, conforme indica o encarte que acompanha o material.

Contém: um tabuleiro; quatro baralhos coloridos que abordam temas relativos à: família, relacionamento, sexualidade, dependência, drogas e seus efeitos, tratamento, legislação, AIDS, entre outros; um dado simples; quatro pinos e um encarte com dicas de atividades e sugestões bibliográficas.

QUAIS OS RESULTADOS ALCANÇADOS?

A partir da distribuição comercial dos jogos tem sido possível identificar indicadores das repercussões do uso desses materiais em situações diversas, tais como:

- a divulgação e críticas positivas nos mais diversos órgãos da mídia, como jornais, televisões e revistas;

- o número de cartas de solicitação de educadores e profissionais de saúde de variadas regiões do Brasil e do exterior, que ultrapassam seiscentos e continuam a chegar semanalmente;

- relatórios de educadores e Secretarias de Educação e Saúde de vários estados que comprovam a aplicabilidade dos jogos enquanto motivador e facilitador da construção de conhecimento e discussões sobre a prevenção do HIV/AIDS e uso indevido de drogas.

- seminários e treinamentos voltados para profissionais de ensino e estudantes articulados à programas governamentais de educação em saúde no estado do Rio de Janeiro e outros municípios do país.

- a aquisição do *Zig-Zaids* pelo Programa Nacional de DST/AIDS (100 mil exemplares) e por outras instituições e empresas privadas. Aquisição da primeira edição do *Jogo da Onda* pela Secretaria Estadual de Saúde do Rio de Janeiro (10 mil exemplares) para utilização em escolas da rede municipal e estadual

Além de tais impactos, a FIOCRUZ tem desenvolvido metodologias de avaliação dos referidos jogos, visando aperfeiçoamentos. Para ilustrar essa perspectiva, cabe citar alguns dados referentes à repercussão do *Zig-Zaids* com base em entrevistas; questionários; observação de uso do material; análises de relatórios e notícias da mídia sobre o jogo. Os resultados foram muito positivos, das 54 instituições pesquisadas, 85,2% afirmou que o jogo atinge plenamente os seus objetivos. Constatou-se o potencial deste recurso para gerar motivação, conscientização e aprendizagem sobre transmissão e prevenção da epidemia e convivência com o HIV/AIDS, em contextos diversos (escolas, instituições de ensino e/ou saúde, empresas, comunidades, dentre outros). O relato do projeto das Secretarias de Educação Estadual e Municipal do Paraná, onde 3.345 jovens de escolas e unidades de saúde usaram o jogo, também apontou para a capacidade do jogo promover diversão, conhecimento e debate. No caso do *Jogo da Onda*, realizou-se uma