

# Juegos de educación sobre drogas para los jóvenes

*Hector Martins Pasquin, Cassia Baldini Soares, Ricardo Santoro*

## Introducción

Este estudio se enfocó en los juegos diseñados como herramientas educativas para abordar cuestiones relacionadas con el consumo de drogas. Tales juegos pueden fomentar la discusión acerca de diferentes puntos de vista sobre los valores sociales; permitir una participación intensa, placentera, e interactiva y producir una reflexión sobre temas de salud (Yonekura y Soares, 2010).

La educación emancipadora, un proceso construido a partir de un marco de salud colectivo (Soares, 2007), es una herramienta poderosa para promover la comprensión de la determinación social de la salud; se trata de un proceso con el potencial de politizar el fenómeno de las drogas (Almeida, Trapé y Soares, 2013). De acuerdo con la educación emancipadora, la producción, circulación y consumo de drogas son contenidos pedagógicos que incrementan la conciencia y reducen el daño entre los usuarios y no usuarios.

La educación emancipadora también ayuda a explorar los intereses de clase implícitos en las prácticas hegemónicas (Santos y Soares, 2013). En el caso de las drogas, la educación puede ayudar a la juventud a entender cómo el sistema de producción, distribución y consumo de estas sustancias se relaciona con la estructura y la dinámica capitalista. Esta explicación politiza la discusión y critica la explicación psiquiátrica, la

cual sostiene que la biología individual es la causa de su consumo. Este debate también cuestiona la explicación farmacológica que se enfoca en la acción y el poder de las drogas sobre el sistema nervioso central (Soares, 2007).

Los juegos educativos en el marco de la salud colectiva pueden ser un método poderoso para estimular la discusión crítica sobre asuntos complejos desde el punto de vista de los jugadores; este tipo de juegos adquieren una calidad emancipadora al generar nuevas prácticas sociales (Yonekura y Soares, 2010).

**Tabla 1**  
**Referencias a los juegos sobre drogas identificadas por la fuente de información**

<i>Fuente de información</i>	<i>Estrategia de búsqueda</i>	<i>Referencias identificadas</i>
PubMed	juego, abuso de drogas	182
SciELO	drogas y juego	5
Latindex	droga prevención	5
ACM Digital Library	juego prevención abuso de drogas	38
IEEE Xplore	Juego prevención drogas	1

Este artículo busca responder las siguientes preguntas: (1) ¿Cuáles son los objetivos de los juegos educativos sobre drogas para los jóvenes? Y (2) ¿Cuáles son los juegos recomendados desde una perspectiva de educación emancipadora?

## Métodos

Este estudio es una revisión integral (Whittemore y Knafl, 2005; Soares *et al.*, 2014) que identificó juegos educativos sobre drogas utilizando diferentes fuentes de datos (PubMed; SciELO;

---

**Heitor Martins Pasquim.** Estudiante de doctorado. Universidad de São Paulo, Brasil.

Correo-e: [hpasquim@gmail.com](mailto:hpasquim@gmail.com)

**Cassia Baldini Soares.** Doctora. Departamento de Salud Colectiva en Enfermería, Universidad de São Paulo, Brasil.

**Ricardo Santoro.** Especialista en salud mental. Centro de Atención Psicosocial, Aricanduva, São Paulo, Brasil.

Latindex; ACM Digital Library; IEEE Xplore) y una búsqueda manual de referencias de los estudios primarios identificados. También se buscó literatura semi publicada a través de Google Académico. La búsqueda se llevó a cabo en junio de 2015.

Solamente se incluyeron los estudios teóricos, experimentales, observacionales o cualitativos que describieran o analizaran juegos educativos que buscaran prevenir o tratar el consumo de drogas en individuos jóvenes (15-29 años de edad). Para participar en el análisis, los artículos debían presentar intervenciones interactivas como “juegos”. El acceso a estos juegos tenía que estar disponibles o debían estar descritos con tal detalle que cualquiera pudiera jugarlos.

Se creó un formulario de recolección de datos para extraer información de los estudios seleccionados. Este instrumento recogió información clave como nombre del juego, lenguaje utilizado, año del artículo, país del autor, formato del juego, teoría, número de jugadores, escenario, público objetivo, institución responsable, resultados y disponibilidad.

Tal como lo proponen Soares *et al.* (2014), la teoría que guía la pregunta y el análisis de resultados en una revisión debe hacerse explícita. Por lo tanto, los estudios de esta revisión se analizaron desde un marco de reducción emancipadora de daño y de salud colectiva (Soares, 2007).

## Resultados

Inicialmente, se identificaron 231 artículos (Tabla 1); la mayoría de ellos abordaban “juegos sobre beber” y “trastornos de juego”, éstos fueron excluidos del análisis. La revisión también descartó el *Juego de Buen Comportamiento* (Poduska *et al.*, 2008), ya que es un método general de manejo de comportamiento que se utiliza en el salón de clases y no hace referencia al consumo de drogas. Otros dos juegos fueron excluidos, uno debido a que se enfoca exclusivamente en adultos (*Guardian Angel*; Verduin *et al.*, 2013) y el otro porque el contacto del autor no estaba disponible (*InDroga*, Patiño, 2004).

**Tabla 2**  
**Disponibilidad de los juegos**

<i>Juego</i>	<i>Disponibilidad</i>
<i>RPG Desafios</i>	El juego está a la venta (Araújo, 2009).
<i>Jogo da Escolha</i>	Las cartas están disponibles en línea: < <a href="http://www.cpad.org.br/files/downloads/Jogo_da_Escolha_Cartas.pdf">http://www.cpad.org.br/files/downloads/Jogo_da_Escolha_Cartas.pdf</a> >.
<i>Jogo da Onda</i>	El juego está disponible por parte de Laboratório de Educação em Ambiente e Saúde/IOC/FIOCRUZ < <a href="mailto:zigzaid@ioc.fiocruz.br">zigzaid@ioc.fiocruz.br</a> >.
<i>N-Squad</i>	El juego está disponible en línea: < <a href="http://webadventures.rice.edu/stu/Games/N-Squad/">http://webadventures.rice.edu/stu/Games/N-Squad/</a> >.
<i>Reconstructors</i>	El juego está disponible en línea: < <a href="http://reconstructors.rice.edu/">http://reconstructors.rice.edu/</a> >.
<i>Downward Spiral</i>	El juego está disponible en línea: < <a href="http://ibr.tcu.edu/manuals/other-interventions/">http://ibr.tcu.edu/manuals/other-interventions/</a> >.
<i>Jogando Limpo</i>	El juego está descrito en Mariano (2010).
<i>Pick-Klop</i>	El tablero del juego está descrito en Khazaal <i>et al.</i> (2013).
<i>Happy Farm</i>	No se encontró (Gamberini <i>et al.</i> , 2009).
<i>VIDEODOPE</i>	No se encontró (Gamberini, Breda, y Grassi, 2007).
<i>Motorcycle racing</i>	No se encontró (Noble <i>et al.</i> , 2000).
<i>Drugs and the brain</i>	No se encontró (Cheng y Annetta, 2012).
<i>Thinking not drinking</i>	No se encontró (Schinke, Schwinn, y Ozanian, 2005).

**Fuente:** elaboración propia.

En este estudio se consideró a los juegos como herramientas estructuradas que apoyan la educación sobre drogas para la juventud. Los juegos que promueven actividades dirigidas a los jóvenes en servicios de salud mental, pero que no implican una herramienta educativa, tales como "*Copa da Inclusão*" (Otsuka, 2011) o juegos de cooperación con consumidores de crack, llevados a cabo por Alves y Araújo (2012), no se encuentran dentro del alcance de este artículo.

**Tabla 3.**  
**Referencias identificadas, países, nombre del juegos y resultados**

<i>Autor (Año)</i>	<i>País</i>	<i>Nombre del Juego</i>	<i>Resultdos</i>
Cortes (1999); Rebello, Monteiro y Vargas (2001); Monteiro, Vargas y Rebello (2003)	Brasil	<i>Jogo da Onda</i>	Se desarrollaron y evaluaron nuevos contenidos para enfatizar diferentes desafíos que enfrenta la juventud hoy en día, basados en los resultados de estos investigadores.
Miller <i>et al.</i> (2002); Miller <i>et al.</i> (2006); Klisch <i>et al.</i> (2012b)	EUA	<i>Reconstructors</i>	El análisis de los puntajes de las pruebas previa y posterior demostró una ganancia significativa en conocimiento.
Williams, Meyer, y Pechansky (2007)	Brasil	<i>Jogo da Escolha</i>	El juego es útil para examinar las creencias centrales típicas de los usuarios de drogas jóvenes y para promover habilidades de enfrentamiento en situaciones riesgosas.
Timm (2009); Araújo, Oliveira y Cemi (2011)	Brasil	<i>RPG Desafios</i>	El juego es útil para capacitación en habilidades para lidiar con situaciones problemáticas y cambiar la creencia de que el uso de drogas es una estrategia para la resolución de conflictos.
Klisch <i>et al.</i> (2012a)	USA	<i>N-Squad</i>	Los resultados del estudio sugieren que el juego puede enseñar contenido científico basado en estándares, mensajes sobre salud enfocados en la edad apropiada, y tiene un impacto en las actitudes de los estudiantes hacia la ciencia.
Mariano, Rebouças y Pagliuca (2013)	Brasil	<i>Jogando Limpo</i>	El juego es apropiado para permitir el acceso a la información sobre drogas psicoactivas de manera lúdica.
Czuchry, Sia, y Dansereau (1997); Czuchry, Sia y Dansereau (1999)	USA	<i>Downward Spiral</i>	El juego incrementó la intención de los estudiantes para limitar el consumo de alcohol a comparación de los estudiantes que estaban en el grupo control.
Khazaal <i>et al.</i> (2008) Khazaal <i>et al.</i> (2010) Khazaal <i>et al.</i> (2013)	Switzerland	<i>Pick-Klop.</i>	El juego aumenta la intención de dejar de fumar en los pacientes hospitalizados en el escenario de un hospital psiquiátrico y en una población general de fumadores.

La búsqueda en Google Académico arrojó un artículo y la lista de textos primarios por búsqueda manual de referencias bibliográficas produjo otros seis.

Para poder incluir un juego en el estudio, éste tenía que estar disponible para utilizarse o estar completamente descrito en el texto o en otro lado. Para este propósito, se llevó a cabo una búsqueda en Internet o se contactó directamente a los autores y las instituciones.

Aunque hay videos e información acerca de la mayoría de los juegos considerados aquí como “no encontrado,” éstos parecen haber sido desarrollados para estudios específicos y, subsecuentemente, fueron descontinuados. Sólo se seleccionaron ocho para su análisis, ya que estaban disponibles o descritos en detalle. Éstos son: *Jogando Limpo*, *Downward Spiral*, *Reconstructors*, *N-Squad*, *Jogo da Onda*, *Pick-Klop*, *Jogo da Escolha*, y *RPG Desafios* [Tabla 2].

La Tabla 3 describe las características de los estudios, incluyendo autor, año de publicación, país del autor principal, resultado de las intervenciones y el nombre de los juegos seleccionados. Los artículos que comentan el mismo juego, así como las referencias a diferentes episodios de uno mismo se consideraron juntos. Dieciséis artículos se agruparon para representar a los ocho seleccionados. Los estudios fueron publicados desde finales de los años 1990 y los países predominantes del primer autor fueron Brasil y los Estados Unidos.

Los juegos fueron desarrollados, sugeridos o probados para su uso por individuos jóvenes, entre 15-29 años de edad. La preocupación más común durante el desarrollo de los juegos fue el lenguaje; los juegos se adaptaron al “lenguaje de la juventud”. Por ejemplo, se evitaron los términos técnicos, las oraciones largas y los modismos. Tal lenguaje está destinado a atraer a un mayor número de gente y mejorar la adherencia a las reglas.

Los juegos fueron probados con estudiantes de escuelas públicas de nivel medio y superior (*Reconstructors*, *Downward Spiral*, *Reconstructors*, *N-Squad*, *Jogo da Onda* y *RPG Desafios*) o pacientes hospitalizados (*Pick-Klop* y *Jogo da Escolha*). Sin embargo, los resultados de tales intervenciones indican que también pueden ser útiles en el tratamiento y prevención de la dependencia a las drogas en la población general.

Variaron en formato: tablero (*Downward Spiral* y *Jogo da Onda*) cartas (*Jogo da Escolha*), táctil para las personas invidentes (*Jogando Limpo*) y digitales (*N-Squad* y *Reconstructors*) [Tabla 3].

Están diseñados para persuadir y captar la atención de los individuos jóvenes. La estrategia de persuasión involucra crear ambientes realistas para el consumo de drogas y brinda cierta retroalimentación. Algunos se llaman a sí mismos “tecnologías persuasivas”, ya que buscan cambiar creencias, actitudes y comportamientos.

En su mayoría, los educativos los crearon instituciones de investigación y recibieron becas de apoyo de instituciones públicas. Distintos gobiernos han estimulado la producción de juegos

educativos orientados a la resolución de problemas relacionados con el abuso de drogas, a través de la difusión y el financiamiento.

Algunos están disponibles en Internet (*Jogo da Escolha*, *N-Squad*, *Reconstructors* y *Downward Spiral*), dos están descritos en artículos y pueden reproducirse (*Pick-Klop* y *Jogando Limpo*), uno puede pedirse de manera gratuita (*Jogo da Onda*), y otro (*RPG Desafios*) fue creado para su venta. Por supuesto, los que tienen un acceso más fácil son, sin duda, aquellos disponibles en Internet.

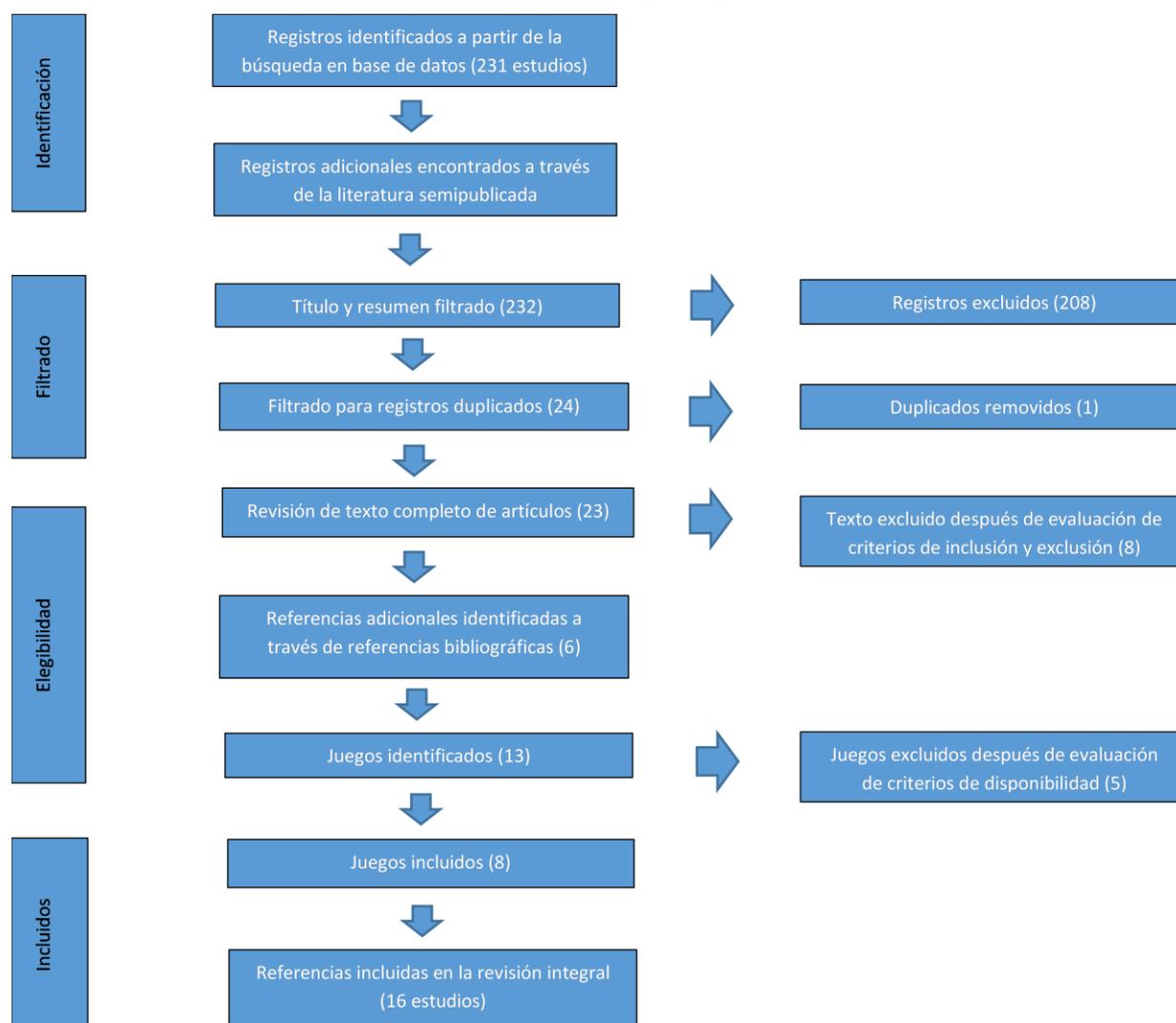
La mayoría tenían como objetivo enseñar habilidades y transmitir información más en contenido sobre neurociencia. La capacitación de habilidades puede ser de dos tipos: el rechazo de influencia externa para el uso de drogas o la resolución de situaciones estresantes de la vida. Los juegos buscan transmitir información sin que el usuario sea consciente, para así incrementar la retención de contenido, la cual se confirmó en todas las pruebas posteriores a las partidas.

Su público objetivo suelen ser personas jóvenes, quienes se perciben como individuos que se aburren fácilmente, quieren participar en diferentes actividades, pero llevan a cabo cada una solamente por un periodo corto y se comportan de acuerdo con la creencia de que están a salvo de cualquier tipo de peligro. Estos juegos se basan en la expectativa de que los usuarios jóvenes son débiles, vulnerables y no tienen autoestima. *RPG Desafios* es la excepción, los consideró con potencial tanto positivo como negativo (coraje, encanto, salud, simpatía, fortaleza e inteligencia).

Algunos crean contextos extremos y alarmantes, tales como sociedades completas en peligro debido a una sola droga (*Reconstructors*) o la muerte como resultado (*Downward Spiral*), mientras que otros describen contextos más comunes (*RPG Desafios* y *Jogando Limpo*) [Figura 1].

Su duración varía ampliamente, pero, en general, todos pueden jugarse en entre 15 minutos y una hora, de manera individual (*Reconstructors*, *N-Squad* y *Jogo da Escolha*) o en pequeños grupos (*Downward Spiral*, *Pick-Klop*, *Jogo da Onda*, *RPG Desafios* y *Jogando Limpo*). Algunos

**Figura 1.**  
**Diagrama de flujo: búsqueda y selección**



**Fuente:** elaboración propia.

promueven la competencia entre jugadores (*Jogo da Onda*, *Jogando Limpo*, *RPG Desafios* y *Downward Spiral*).

Fomentan la toma de decisiones individuales, lo cual sugiere que los creadores creen que la simulación produce habilidades que pueden transferirse a la vida real. Algunos autores recomiendan una evaluación de desempeño, como el monitoreo de la retención de contenido durante el juego; esto permite la creación de otras intervenciones y la auto-orientación.

Cuando se midió la diversión en estos juegos, los puntajes fueron siempre positivos. Sin embargo, sus desarrolladores consideraron de segunda

importancia a la creatividad; la transmisión de información era la meta principal. La creatividad está limitada en estos juegos por opciones de respuestas predeterminadamente positivas o negativas, lo cual reduce la capacidad de juego y no fomenta la reflexión crítica. En éstos, ejemplos de creatividad permitida son las dos cartas que el jugador puede completar en *Jogo da Escolha* y la dramatización en los roles (*RPG Desafios*).

Algunos utilizan conceptos dicotómicos, reforzando la idea reduccionista de bien y mal, la cual está representada con imágenes de ángeles y demonios (*Jogo da Escolha*) o amigos y enemigos (*Jogando Limpo*).

La mayoría utilizan la teoría cognitiva del comportamiento como su base teórica. Sus creadores consideran que esta teoría es consistente con la construcción de estrategias lógicas de tratamiento, enfocándose en la modificación de conocimiento disfuncional, el cual puede incrementar el riesgo de recaída o uso. El enfoque se centra en el manejo de “deseo intenso” y “situaciones desencadenantes”. *Reconstructors* y *Jogando Limpo* utilizan el aprendizaje basado en problemas (teoría constructivista) y la perspectiva de la promoción de la salud, respectivamente.

Sólo un juego tiene como su base teórica la reducción del daño (*Jogo da Onda*), pero no hace diferencia entre las perspectivas pragmática y emancipadora. Este juego tiene como objetivo crear un diálogo que evite convertirse en un libro de estrategias alarmista que recurra al prejuicio y definiciones universales del buen comportamiento. *Jogo da Onda* ilustra las realidades prácticas de la población que utiliza drogas, así como los problemas socio-económicos y políticos del fenómeno.

Sólo dos distinguen entre drogas lícitas e ilícitas (*Jogando Limpo* and *Jogo da Onda*). La mayoría ignoraron cualquier cultura, historia, economía, o política relacionada con el consumo de drogas.

Los juegos apuntan a terminar con el consumo de drogas, así como a la generación de actitudes negativas hacia las ilícitas. En este sentido, reproducen conceptos y creencias de la fallida “Guerra contra las Drogas”. Su consumo es una posibilidad en *RPG Desafios*, pero el jugador pierde puntos si utiliza cualquier “poción mágica” (que es como se representa a las drogas en este juego).

## Discusión

Los juegos que revisamos veían a los jóvenes como un grupo homogéneo. Empero, de acuerdo a Soares (2007), la juventud debe ser entendida no sólo en función de su edad; difieren también con base en su estatus socioeconómico, así como su etapa de desarrollo particular.

Desde el marco de la salud colectiva existe una limitación en el enfoque que se encontró en la mayoría de estos juegos: que no promueven un

entendimiento de la determinación social o problemas complejos. La perspectiva cognitivo-conductual comparte similitudes con la de la promoción de la salud, que, según Stotz y Araújo (2004) se centra en el seguimiento de la vida social al estipular los comportamientos aceptables para estar saludable.

De acuerdo con la perspectiva cognitivo-conductual, existe una autonomía individual total en la toma de decisiones y la mejor elección es usualmente, personal, racional. Aparentemente, sus creadores creen que los consumidores de drogas saben que el abuso puede hacer daño, pero no cómo y por qué, y que tal conocimiento produciría mejores decisiones en la vida.

El enfoque cognitivo-conductual está asociado a una perspectiva positivista de la educación, que ve el proceso de enseñanza-aprendizaje como una “educación bancaria,” la cual transmite información sencilla a un individuo que carece de experiencias y conocimiento.

Monteiro, Vargas y Rebello (2003) argumentan que los juegos educativos no reemplazan a las actividades de la educación tradicional. Sin embargo, la mayoría de éstos buscan resultados a través del uso aislado, independiente de otras intervenciones. Existe una falsa expectativa de que por sí mismos producirán cambios en el comportamiento.

Los juegos pueden incrementar el conocimiento sobre las drogas y las consecuencias derivadas de su uso. No obstante, según Rodríguez, Teesson, y Newton (2014), no existe evidencia de que produzcan abstinencia o incluso actitudes negativas hacia éstas.

Para Silva, Soares y Santos (2010) el impacto en la reducción de daños puede ir más allá de la disminución del consumo de sustancias psicoactivas y abarcar el conocimiento de derechos, en particular, el derecho a la salud y la reflexión sobre cómo se pueden adquirirse esos derechos.

Tales juegos utilizan la diversión para incrementar la motivación para el aprendizaje. Sugieren que la educación es una forma sencilla de transmitir

información y crear valores, en lugar de instrumentalizar la comprensión de los determinantes sociales de la salud y el bienestar humano.

Pasquim y Soares (2015) argumentan que no son neutrales, ya que, en realidad, buscan transmitir discursos, valores y prácticas de la perspectiva fallida de la “Guerra contra las Drogas”. Los autores proponen, desde el marco de salud colectiva, que la educación utilice los juegos como parte del movimiento para la reducción de daños para desafiar los mitos con respecto al poder de las drogas sobre los jóvenes.

Los creadores de los juegos ven a las drogas como malas en sí mismas, creen que la experimentación con una droga siempre producirá adicción o abuso; ven al consumidor (humano) como débil y a las drogas (producto) como un mal contra el que tiene que lucharse. Desde esta mirada, el proceso complejo que nutre el consumo de drogas está oculto. Existe una función ideológica en éstos que refuerza el efecto fetiche de las drogas (Santos y Soares, 2013).

Alves y Araújo (2012) cuestionan su diseño, argumentando que no todos y no todos los estilos de juego producen cambios en el comportamiento. Los investigadores actuales están de acuerdo con esta opinión. Al buscar implicaciones para la práctica, se sugiere que si la intención es promover el cuestionamiento y la politización del fenómeno del consumo de drogas, es preferible utilizar *Jogo da Onda* y *RPG Desafios*, ya que permiten la discusión de situaciones y realidades que implican el uso de drogas. También se sugiere la creación de mayores oportunidades para la reflexión y creatividad colectivas, como con las tarjetas en blanco en *Jogo da Onda* y la oportunidad de crear escenarios y personajes en *RPG Desafios*.

Características como éstas estimulan la reflexión acerca de aquello que está en el origen del consumo, más allá del nivel individual y que puede fomentar preguntas tales como las siguientes: ¿Cuáles son las drogas ilícitas y lícitas? ¿Todos utilizan las mismas drogas? ¿En dónde se compran las drogas? ¿Existen formas de brindar educación sobre drogas que no involucren

castigar o asustar a los individuos? ¿Cuáles son los intereses económicos que apoyan el tráfico de drogas? ¿Cómo es que las drogas se volvieron en una mercancía tan importante en la sociedad?

Otros juegos con características más funcionales, como *Reconstructors* y *N-Squad*, se presentan para entrenar habilidades y transmitir información, aunque son limitados en su capacidad para promover tales habilidades desde un pensamiento crítico, aunque pueden ser útiles para llevar un poco de conocimiento.

A pesar de sus limitaciones como herramientas emancipadoras, muestran algunas posibilidades cuando se les utiliza como métodos dentro de un proceso educativo para estimular el debate sobre las contradicciones sociales intrínsecas al marco de la “Guerra contra las Drogas”. En particular, con respecto a las potencialidades de los juegos digitales, la inteligencia artificial parece mejorar aún más la posibilidad de creación y creatividad.

A nivel internacional, un tipo de juego educativo es cada vez más popular: Juegos Serios y Aplicaciones en Salud (*SeGAH - Serious Games and Applications in Health*). Estos juegos serios han generado un total de 1.5 billones de euros en todo el mundo en el 2010 y se ofrecen a sí mismos como mercancía rentable (Idate, 2010). Éstos son aplicaciones digitales que incrementan la integración con ambientes virtuales y enlazan recursos atractivos para la capacitación y simulación en un proceso de enseñanza-aprendizaje. Están dirigidos a una variedad de sectores, como el militar, corporativo, gubernamental, político, religioso y de salud (Costa, Machado, y Moraes, 2014). Sin embargo, las ganancias parecen ser una preocupación que va en contra de las metas pedagógicas y terapéuticas.

Este estudio tiene algunas limitaciones relacionadas con su procedimiento de selección. Se sabe que no todos los juegos educativos dirigidos al uso de drogas entre los jóvenes se estudiaron o fueron descritos en los estudios ya publicados. Aun así, este artículo es relevante, ya que arroja luz sobre múltiples aproximaciones y los modos en que difieren, brindando aportaciones para la práctica diaria.

## Conclusiones

Los juegos pueden ayudar a los programas educativos que tienen como objetivo a los usuarios de drogas, ya que incorporan la realidad de los participantes y estimulan la reflexión, el análisis y la construcción de opiniones colectivas, a la vez que permiten a los jóvenes superar concepciones y prácticas que son incorrectas. Después de todo, aprender no es solamente la memorización de advertencias.

Desde la perspectiva de la reducción de daño emancipadora, defendida por el marco de salud colectiva, es probable que los juegos que promueven experiencias creativas tengan un mayor potencial, en comparación con los que simplemente intentan transmitir información.

En general, los juegos educativos existentes dan lugar a poca creatividad y pocas respuestas inesperadas, reproduciendo conceptos y creencias de la fallida “Guerra contra las Drogas”. Los educadores pueden y deberían facilitar tales experiencias, pero no ingenuamente o de modo utilitario; más bien, deben tener en cuenta que el bienestar del individuo es un resultado más importante que dejar la droga en sí.

Se recomienda el uso de estos juegos como métodos que se utilicen en procesos educativos más amplios, que busquen problematizar la ideología dominante y que expongan las contradicciones sociales que rodean el área de las drogas en todo el mundo.

## Referencias

- Almeida AV, Trapé CA, Soares CB. Educação em saúde no trabalho de enfermagem. In: Soares CB, Campos CMS, organizadores. Fundamentos de saúde coletiva e o cuidado de enfermagem. São Paulo: Manole; 2013.
- Alves GSL, Araújo RB. A utilização dos jogos cooperativos no tratamento de dependentes de crack internados em uma unidade de desintoxicação. *Rev Bras Med Esporte*. 2012;18(2):77-80.
- Araújo RB. RPG Desafios: treinamento de habilidades para prevenção e tratamento do uso de drogas na adolescência. São Paulo: Vetor; 2009.
- Araújo RB, Oliveira MMA, Cemi J. Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. *Psic Teor e Pesq*. 2011;27(3):347-55.
- Cheng M, Annetta L. Students' learning outcomes and learning experiences through playing a Serious Educational Game. *J Biol Educ*. 2012;46(4):203-13.
- Cortes BA. O jogo da onda: um convite ao diálogo. *Hist Ciênc Saúde*. 1999;5(3):762-5.
- Costa TKL, Machado LS, Moraes RM. Inteligência artificial e sua aplicação em serious games para saúde. *Rev Eletron de Comun Inf Inov Saúde*. 2014;8(4):525-39.
- Czuchry M, Sia TL, Dansereau DF. Preventing alcohol abuse: an examination of the "Downward Spiral" game and educational videos. *J Drug Educ*. 1999;29(4):323-35.
- Czuchry M, Sia TL, Dansereau DF, Dees SM. Downward Spiral: a pedagogical game depicting the dangers of substance abuse. *J Drug Educ*. 1997;27(4):373-87.
- Gamberini L et al. Designing a serious game for young users: the case of Happy Farm. *Stud Health Technol Inform*. 2009;144:77-81.
- Gamberini L, Breda L, Grassi A. VIDEODOPE: applying persuasive technology to improve awareness of drugs abuse effects. *Lecture Notes in Computer Science*. 2007;4563:633-41.
- Idate. Serious Games: market & data report. 2 ed. Montpellier: Digiworld; 2010.
- Khazaal Y et al. A game for smokers: a preliminary naturalistic trial in a psychiatric hospital. *Patient Educ Couns*. 2008;70(2):205-8.
- Khazaal Y et al. "Pick-Klop," a group smoking cessation game. *Journal of groups in addiction & recovery*. 2010;5(3-4):183-93.
- Khazaal Y et al. Impact of a board-game approach on current smokers: a randomized controlled trial. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy*. 2013;8(1):3.
- Klisch Y et al. Teaching the biological consequences of alcohol abuse through an online game: impacts among secondary students. *CBE Life Sci Educ*. 2012a;11(1):94-102.
- Klisch Y et al. The impact of a science education game on students' learning and perception of inhalants as body pollutants. *J Sci Educ Technol*. 2012b;21(2):295-303.
- Mariano MR. Desenvolvimento e avaliação de jogo educativo para cegos: acesso à informação sobre o uso de drogas psicoativas. Tese (Mestrado) - Faculdade de Farmácia, Odontologia e Enfermagem, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2010.

- Mariano MR, Rebouças CBA, Pagliuca LMF. Jogo educativo sobre drogas para cegos: construção e avaliação. *Rev Esc Enferm USP*. 2013;47(4):930-6.
- Miller L et al. An online, interactive approach to teaching neuroscience to adolescents. *CBE Life Sci Educ*. 2006;5(2):137-43.
- Miller L et al. Teaching neuroscience through web adventures: adolescents reconstruct the history and science of opioids. *Neuroscientist*. 2002;8(1):16-21.
- Monteiro SS, Vargas EP, Rebello SM. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. *Educ Soc*. 2003;24(83):659-78.
- National Institute on Drug Abuse. Brain Games. Disponível em: <<http://archives.drugabuse.gov/havefun/>>. Acesso em: 08 ago. 2015.
- Noble A et al. Is an arcade-style computer game an effective medium for providing drug education to schoolchildren? *Educ Health (Abingdon)*. 2000;13(3):404-6.
- Otsuka E. Saúde mental, lazer e cotidiano na “Copa da Inclusão.” São Paulo: Biblioteca24horas; 2011.
- Pasquim HM, Soares CB. Lazer, saúde coletiva e consumo de drogas. *Licere*. 2015;18(2):305-28.
- Patiño F. INdroga: juego didáctico de prevención del abuso de drogas. *Alambique*. 2004;39:107-12.
- Poduska JM et al. Impact of the Good Behavior Game, a universal classroom-based behavior intervention, on young adult service use for problems with emotions, behavior, or drugs or alcohol. *Drug Alcohol Depend*. 2008;95(Suppl 1):S29-44.
- Rebello SM, Monteiro SS, Vargas EP. A visão de escolares sobre drogas no uso de um jogo educativo. *Interface (Botucatu)*. 2001;5(8):75-88.
- Rodriguez DM, Teesson M, Newton NC. A systematic review of computerised serious educational games about alcohol and other drugs for adolescents. *Drug Alcohol Rev*. 2014;33(2):129-35.
- Santos VE, Soares CB. O consumo de substâncias psicoativas na perspectiva da saúde coletiva: uma reflexão sobre valores sociais e fetichismo. *Saúde & Transformação Social*. 2013;4(2):38-54.
- Santos VE, Soares CB, Campos CMS. A produção científica internacional sobre redução de danos: uma análise comparativa entre MEDLINE e LILACS. *SMAD Rev. Eletrônica Saúde Mental Álcool Drog*. 2012;8(1):41-7.
- Schinke SP, Schwinn TM, Ozanian AJ. Alcohol abuse prevention among high-risk youth: computer based intervention. *J Prev Interv Community*. 2005;29(1-2):117-30.
- Silva SM, Soares CB, Santos VE. Harm Reduction Unit of the city of Santo André, São Paulo state, Brazil: na evaluation. *Social Medicine*. 2010;5(3):161-7.
- Soares CB. Consumo contemporâneo de drogas e juventude: a construção do objeto na perspectiva da saúde coletiva. Tese (Livre docência) - Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- Soares CB et al. Integrative review: concepts and methods used in nursing. *Rev. Esc. Enferm. USP*. 2014;48(2):335-45.
- Stotz E, Araújo JWG. Promoção da saúde e cultura política: a reconstrução do consenso. *Saúde e Sociedade*. 2004;13(2):5-19.
- Timm MI. RPG Desafios: treino de habilidades para prevenção e tratamento do uso de drogas na adolescência. *Revista de Psiquiatria do Rio Grande do Sul*. 2009;31(1):83-4.
- Verduin ML et al. Computer simulation games as an adjunct for treatment in male veterans with alcohol use disorder. *Journal of Substance Abuse Treatment*. 2013;44(3):316-22.
- Whittemore R, Knafl K. The integrative review: updated methodology. *J Adv Nurs*. 2005;52(5):546-53.
- Williams AV, Meyer E, Pechansky F. Desenvolvimento de um jogo terapêutico para prevenção da recaída e motivação para mudança em jovens usuários de drogas. *Psic Teor e Pesq*. 2007;23(4):407-13.
- Yonekura T, Soares CB. El juego educativo como estrategia de sensibilización para recolección de datos con adolescentes. *Rev. Latino-Am. Enfermagem*. 2010;18(5):1-7.



# Medicina Social

Salud Para Todos

# Anexo

Video <http://eaulas.usp.br/portal/video.action?idItem=7220>

## Cidade Dorme - representações...

por Cassia Baldini Soares

Vídeo 1 de 1  
Drogas psicoativas: educação e  
redução de dano



Incorporar | Recomendar | Gostei (17)

### FORMATOS DISPONÍVEIS

Assista a esse vídeo em: MP4 (640 X 360 px) | MP4 (1280 X 720 px) | FLV (640 X 360 px)

### SOBRE A AULA

Vídeo que serve de base para uma experiência de jogo educativo, coerente com a perspectiva da saúde coletiva (Soares, 2007), que pretende provocar a crítica social sobre a questão das drogas.

### Conteúdos associados

Jogo "Cidade Dorme": Representações Cotidianas sobre Drogas (Tutorial do...)

**Recibido:** 28 de abril de 2015.

**Aprobado:** 11 de mayo de 2015.

**Conflicto de intereses:** ninguno.



**Medicina Social**  
Salud Para Todos