ISBN: 9786588884447

JOGO CLÁSSICO, EDUCAÇÃO MODERNA: PAC MAN E OS EFEITOS DAS DROGAS DE PERFORMANCE

THIAGO FERNANDES DA SILVA; DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA; EDUARDO DE CARVALHO PERES; HELENA FERREIRA AMÉRICO; VITÓRIA ELIAS AMARAL DUTRA

Introdução: Neste estudo, buscou-se explorar o potencial educativo do clássico jogo PAC-MAN, desenvolvido pela Namco e lançado em 1980, como um recurso ilustrativo dos efeitos das drogas de performance, especialmente durante a fase em que o protagonista consome uma substância "*powerup*". Embora de natureza mais lúdica, o jogo proporciona uma perspectiva interessante para analisar as reações exageradas de vitalidade, força e velocidade que ocorrem nesse momento. A temática proposta visa explorar um ensino subjetivo proporcionado pelo jogo digital e os efeitos de drogas de performance, utilizadas geralmente em vários esportes, além de seus impactos sociais. **Objetivo:** Apresentar aos alunos do 6º ano uma abordagem lúdica sobre drogas de performance e os impactos destas substâncias no corpo humano, bem como seus efeitos sociais. **Metodologia:** Este estudo utilizou o jogo PAC-MAN como ferramenta pedagógica ilustrativa, alinhada às Diretrizes da BNCC (2017), que incentivam o uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) em ambiente escolar. A pesquisa envolveu a análise da fase do jogo em que o personagem consome a substância "*powerup*", destacando a representação gráfica e os efeitos dessa ação. Realizada em turmas do ensino fundamental, a iniciativa visou aprimorar o conhecimento dos alunos sobre os impactos das substâncias no corpo humano e seus efeitos sociais. Além disso, estabelecer um paralelo entre essa representação virtual e situações reais, como o uso dessas substâncias por atletas, promovendo uma reflexão crítica sobre os efeitos, causas e consequências associadas a esse contexto. **Resultados:** A abordagem integrada não apenas capturou a atenção dos estudantes, mas também sensibilizou de forma lúdica sobre os problemas de saúde e sociais relacionados ao uso dessas substâncias. Essa sensibilização resultou em uma melhor compreensão sobre os impactos no corpo humano e seus efeitos sociais. **Conclusão:** A pesquisa adotou uma abordagem interdisciplinar, utilizando o jogo como ferramenta pedagógica alinhada às Diretrizes da BNCC (2017), para explorar os impactos das substâncias no corpo humano e seus efeitos sociais. O uso de jogos digitais, quando alinhado aos objetivos pedagógicos, pode enriquecer o aprendizado, tornando-o mais envolvente e adaptado às necessidades dos alunos.

Palavras-chave: **DROGAS DE ALTA PERFORMANCE; ANABOLIZANTES; EDUCAÇÃO BÁSICA; INICIAÇÃO CIENTÍFICA; JOGOS DIGITAIS**

DOI: 10.51189/ensipex2024/28602