

GUIA de DICAS e SUGESTÕES do JOGO DA ONDA DIGITAL

Sumário

Agradecimentos

Autoras

Da versão impressa ao Jogo da Onda digital

Simone Monteiro

Que tal perder o medo de falar? Que tal dizer o que sabemos e não sabemos e jogar?

Francisco Bastos

Descrição do Jogo

Dicas e Informações

Sugestões de Filmes

Sugestões de Leitura

Agradecimentos

Ao Prof. João Mendonça e ao NEPAD (Núcleo de Estudos e Pesquisa em Atenção à Drogas) pela demanda e estímulo inicial para desenvolver um jogo sobre drogas.

Aos consultores da versão original (1998) e da versão atualizada (2013) do jogo, Francisco Inácio Bastos, Gilberta Acselrad, Cássia Baldini Soares, Luciana Cordeiro, Marcelo Cruz, Isolda Costa e Richard Bucher (*in memoriam*), o que não os torna responsável pelos nossos eventuais equívocos.

A Bia Salgueiro da A 4 mãos pelo projeto gráfico original do jogo.

Aos estudantes, pais, professores e profissionais que participaram das etapas de elaboração, avaliação e atualização do conteúdo do *Jogo da Onda*, bem como da sua adequação para a versão digital. Seus depoimentos foram essenciais para o desenvolvimento e qualificação do material.

A Presidência e Vice-Presidência de Educação, Informação e Comunicação da Fundação Oswaldo Cruz pela proposição do Edital para desenvolvimento de aplicativos móveis e jogos digitais em saúde.

https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/sites/default/files/Chamada%20APPs%20e%20Jogos%202026-09-2017_vfinal3.pdf

A oportunidade de participar e ser selecionada nesse edital forneceu o apoio necessário para viabilizar a adaptação para a versão digital do *Jogo da Onda*.

Autoria

O *Jogo da Onda* foi desenvolvido e testado por **Sandra Rebello** (psicóloga) e **Simone Monteiro** (pesquisadora do Instituto Oswaldo Cruz/Fiocruz).

Virginia Schall (*in memoriam*) coordenou o projeto de pesquisa na Fiocruz que resultou na primeira edição do jogo.

Mariana Adade (psicóloga) participou do projeto de atualização do conteúdo do material, coordenado por **Simone Monteiro**

Francisco Coelho (pesquisador e professor da SEEDUC/RJ) e **Ricardo Basilio** (web designer) participaram do desenvolvimento do *Jogo da Onda digital*, coordenado por **Simone Monteiro**.

Tiago Coutinho (pesquisador do IOC/Fiocruz), **Francisco Coelho** (pesquisador e professor da SEEDUC/RJ), **Maria de Lourdes da Silva** (professora da Faculdade de Educação da UERJ) e **Simone Monteiro** (Pesquisadora do IOC/Fiocruz) realizaram a atualização do conteúdo do *Jogo da Onda digital* em 2025 e **Ricardo Basilio** (web designer) foi responsável pela atualização da versão digital.

Da versão impressa ao Jogo da Onda digital

Simone Monteiro

Considerando que os recursos educativos podem estimular o diálogo e a aprendizagem sobre temas diversos, o Laboratório de Educação em Ambiente e Saúde (LEAS), do Instituto Oswaldo Cruz da FIOCRUZ, tem desenvolvido e divulgado coleções de livros e jogos relacionados à saúde e à divulgação científica para o público infanto-juvenil e educadores. Tais materiais pretendem estimular à reflexão sobre importantes assuntos da atualidade através de uma perspectiva pedagógica construtiva e participativa.

Dentre as tecnologias educacionais desenvolvidas há três jogos: o *Zig-Zaids*,¹ sobre a prevenção do HIV/AIDS, o jogo *Trilhas: descubra o mapa cultural e científico do Rio*, voltado para a divulgação dos espaços científicos e culturais do Estado do Rio de Janeiro² e o *Jogo da Onda*, acerca do uso indevido de drogas. A elaboração desses materiais envolve projetos de pesquisa

¹ O *Jogo ZIG-ZAIDS* foi desenvolvido por Simone Monteiro, Sandra Rebello & Virgínia Schall, pesquisadoras da Fundação Oswaldo Cruz (LEAS/IOC). A este jogo foi concedida patente na modalidade MU e registro de marca (INPI). O Jogo foi adotado em diversos programas e tem sido atualizado regularmente. Ver: SCHALL, V; MONTEIRO, S; REBELLO, S. & TORRES, M. Evaluation of the Zig-Zaids game: an entertaining educational tool for HIV/AIDS prevention. Cadernos de Saúde Pública, 15 (supl. 2): 107-119, 1999.

² O *Jogo Trilhas*, criado por Sandra Rebello & Simone Monteiro, teve por base o “Mapa da Ciência” do Estado do Rio de Janeiro, elaborado e editado pela Faperj (1999).

que analisam a produção bibliográfica, o conhecimento e as práticas do público alvo acerca do assunto. Para analisar a aprendizagem dos conteúdos e a motivação para jogar, realizamos observação direta do uso dos materiais em diferentes contextos educativos, além de grupos de discussão e entrevistas com jovens da rede pública e privada. Ao final, o conteúdo do material é revisado por especialistas nos temas abordados, visando adequações e aperfeiçoamentos. Os três jogos foram editados e utilizados em programas de instituições governamentais e não governamentais do país.

A primeira edição do *Jogo da Onda* foi desenvolvida em 1998 e adotada em programas de educação em saúde da Secretaria Estadual de Saúde do Rio de Janeiro e da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, dentre outras organizações. Em 2001, com base na avaliação do uso do jogo entre escolares e professores da rede de ensino do Rio de Janeiro, o conteúdo do jogo foi ampliado. (MONTEIRO et al, 2003). Desde 2008, o jogo está esgotado e existe uma demanda contínua pelo material, atestada por contatos dirigidos à FIOCRUZ de instituições e profissionais da área da educação e da saúde de diferentes regiões do Brasil.

Em 2012 foi realizado um estudo para atualização do conteúdo e uma nova edição do jogo. A pesquisa envolveu revisão bibliográfica e entrevistas com estudantes da rede pública e privada do Rio de Janeiro. Constatou-se que a maioria dos jovens tem uma concepção negativa das drogas ilícitas, percebidas como maléficas e “causadoras” de uso abusivo. Prevalece a crença que o uso de drogas decorre de relacionamentos com amigos e familiares e de características pessoais, como baixa autoestima e “personalidade fraca”. Embora afirmem que é melhor não se envolver com qualquer tipo de droga, o consumo precoce e por vezes abusivo de álcool não é incomum. Cabe ressaltar que a bebida alcoólica, o cigarro de tabaco e os medicamentos, muitas vezes, não são identificados como drogas. Ou seja, os riscos do consumo das drogas lícitas são minimizados e, em muitos casos, desconhecidos.

A maioria dos jovens declarou ter interesse em conversar sobre drogas em casa, mas apontou para a carência de informações e a falta de preparo dos pais para abordar o assunto por falta de conhecimento (“não sabem o que dizer”) e/ou por constrangimento (“eu acho que eles sentem vergonha”). Os dados reiteram a importância de fornecer subsídios para gerar conhecimento e estimular o diálogo sobre drogas entre jovens, pais e educadores, tendo por base as demandas, curiosidades e interesses, como proposto pelo *Jogo da Onda*. As entrevistas revelaram que os estudantes valorizam práticas baseadas no diálogo, respeito e confiança; elementos facilitadores da livre expressão de dúvidas e experiências.

As entrevistas com os jovens, somadas aos estudos atuais acerca do fracasso das políticas repressivas na prevenção do uso abusivo de drogas, orientaram a atualização e criação de novos conteúdos do jogo, que integram esta edição (ADADE & MONTEIRO, 2014). Esse novo conjunto de cartas foi testado com estudantes da rede pública e privada do Estado do Rio de Janeiro, a partir da observação das partidas, grupos de discussão e questionários após o uso do jogo. A grande maioria considera o *Jogo da Onda* “muito bom”, por fornecer conhecimento e gerar discussão de assuntos críticos e atuais. Foi especialmente valorizado a capacidade do jogo de propiciar a livre expressão e promover o debate entre os participantes acerca de temas “problemáticos”, “ruins” e “urgentes”. Segundo os estudantes no contexto escolar o assunto não é debatido de forma “aberta”, prevalece a perspectiva

repressiva e abordagens pontuais. Os depoimentos explicitaram o desejo dos jovens em conversar sobre drogas e temas afins, a partir de atividades dinâmicas e criativas que privilegiam a troca de opinião e o debate.

Diante das avaliações positivas sobre o *Jogo da Onda*, da atualização recente do seu conteúdo e da carência de recursos educativos sobre o tema, decidimos adaptar o jogo para o meio digital. O *Jogo da Onda digital* manteve as principais características do jogo impresso em relação ao estímulo à interação, à troca de opiniões e à aprendizagem colaborativa e, igualmente foi avaliada junto a estudantes, educadores, pais e profissionais no Rio de Janeiro.

A versão digital do jogo possibilitou o seu uso em dispositivos diversificados, como computador, tablet e celular e o formato aberto ampliou, significativamente, o seu acesso a públicos diversos (jovens, educadores, familiares e profissionais) de diferentes regiões. O *Jogo da Onda digital* também poderá ser usado em atividades educativas e formativas sobre drogas, incluindo os cursos de educação a distância (EaD), como o curso sobre Educação, Drogas e Saúde, voltados para docentes da rede de ensino, realizado pelo LEAS/FIOCRUZ em parceria com a Fundação CECIERJ. (<http://cederj.edu.br/extensao>).

Em 2025, o conteúdo do *Jogo da Onda digital* foi atualizado e continua disponível por meio de acesso aberto:

<https://www.ioc.fiocruz.br/educacao-em-saude/jogo-da-onda>

<https://jogodaonda.ioc.fiocruz.br>

Desejamos que o uso do *Jogo da Onda digital* promova conhecimento e diálogo sobre as implicações do consumo das diversas drogas que hoje fazem parte da nossa realidade. Caso queira compartilhar sua opinião sobre o Jogo, envie uma mensagem para msimone@ioc.fiocruz.br

Adade, M. & Monteiro, S. Educação sobre drogas: uma proposta orientada pela redução de danos. *Educação e Pesquisa*, 40 (1): 215-230, 2014.

Monteiro, S; Vargas, E; Rebello, S. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. *Educação e Sociedade*, 24 (83): 659-678, 2003.

Que tal perder o medo de falar? Que tal dizer o que sabemos e não sabemos, e jogar?

Francisco Bastos

Um dos problemas mais angustiantes de nossos tempos é também um dos hábitos mais antigos da humanidade – o uso de substâncias com atividade sobre o sistema nervoso central e o psiquismo (ou substâncias psicoativas). É difícil entender o que se passou entre, por exemplo, o consumo de ervas medicinais em rituais de cura (como faziam os pajés) e o uso

contemporâneo, repetitivo, da dupla cocaína e álcool. Mudaram as substâncias ou mudamos nós?

Na verdade, mudaram os dois. As drogas hoje estão bastante diferentes – processadas por técnicas modernas e frequentemente perigosas por não estarem submetidas a qualquer controle. Há, por exemplo, uma enorme distância entre mascar a folha de coca e fumar o crack ou aspirar a cocaína em pó. Também mudaram os modos pelos quais as pessoas se auto-administraram drogas, basta lembrar que o uso de seringas e agulhas data do século passado.

Porém, mais do que as drogas mudamos nós e as nossas sociedades, incapazes de controlar os produtos químicos que produzem – como, por exemplo, o caso dos pesticidas e outros agentes de poluição, e dispostas a consumir de tudo um pouco sem muito critério. Como dizem, a propaganda é a alma do negócio e com muito estímulo não há quem resista a um trago ou a uma boa baforada – e é por aí que a maioria dos adolescentes começa – bebidas alcoólicas, cigarro de tabaco, e também, remédios que agem sobre o sistema nervoso tomados sem prescrição.

O gostinho que tem em tudo que é proibido acaba fazendo com que muita gente experimente substâncias ilícitas (ilegais) como a maconha e a cocaína. A maioria experimenta por curiosidade, mas diante de certas situações (dificuldades, crises e conflitos) a coisa pode complicar, e a droga passa de um monte de mato ou de um pó branco à dona da cabeça de cada um.

É para prevenir esse tipo de coisa que este jogo foi bolado – com ele você se informa e discute a questão enquanto se diverte e troca ideias com os amigos. Em vez de enfiar a cabeça na terra temos a chance de encarar a questão de frente – quando a gente encara de frente nem sempre é tão feio como pintam e, afinal, ninguém aqui é aveSTRUZ.

Também dizem que prevenir é o melhor remédio e esse ditado é super certo com relação às drogas de todo o tipo – além dos problemas que elas já produzem por si próprias como intoxicações ou lesões de vários órgãos do corpo, elas podem estar diretamente ligadas a um monte de outros problemas como acidentes de trânsito e doenças derivadas do seu uso, sem higiene, como as hepatites e mesmo a AIDS, que podem ser transmitidas através do compartilhamento de seringas.

Ninguém aqui está a fim de meter o dedo só para aborrecer, tudo que está no jogo é fruto de pesquisas desenvolvidas ao longo de muito tempo. Você pode não acreditar, mas tem muita gente boa preocupada com a sua saúde e de outras pessoas, que tem muito por fazer vida afora.

Vamos ver se assim as diferentes gerações – pais e filhos, professores, alunos, conseguem discutir o problema de cabeça fria e sem falsos moralismos.

O abuso de drogas não é um problema que divide as pessoas em boas e más. Quem está usando sem parar precisa é de ajuda e não de rejeição e castigo. Contando com o apoio da família e/ou dos amigos fica mais fácil segurar essa barra, e nisso você, também, deve contar com o apoio das pessoas especializadas, que estudam e trabalham com isso.

Chega de papo e vamos ao jogo...

DESCRIÇÃO DO JOGO

O Jogo é constituído por:

Um tabuleiro com uma pista, em forma de espiral, onde alternam-se casas com cinco cores diferentes. Ao lado da pista encontram-se quatro baralhos (azul, verde, vermelho e laranja);

Quatro baralhos, totalizando 181 cartas: o baralho laranja descreve o conceito e efeitos de drogas lícitas e ilícitas; o baralho vermelho contém perguntas e respostas sobre aspectos jurídicos, conceito e classificação das drogas e as consequências do uso abusivo; os baralhos verde e azul apresentam situações do cotidiano associadas, direta ou indiretamente, ao consumo de drogas, como relacionamento familiar, políticas educativas, conflitos pessoais, pressão social do grupo, papel da mídia, tipos de tratamento, saúde sexual e reprodutiva, dentre outros; o baralho verde difere do baralho azul por conter mensagens das autoras sobre o tema abordado na carta;

Um dado, numerado de 1 a 6;

Quatro pinos coloridos;

Um guia para educadores, pais e jovens com dicas e sugestões de filmes, livros e sites.

Um encarte com as regras do jogo.

Dicas & Informações

Este material foi idealizado com o objetivo de difundir conhecimentos atualizados sobre o uso indevido de drogas e estimular a reflexão, a troca de opiniões e o diálogo sobre as práticas e saberes entre os participantes. A partir de um instrumento educativo temos a intenção de promover aprendizado sem depender da presença de um coordenador e/ou educador no desenvolvimento das partidas. Entretanto, a partir da avaliação do *Jogo da Onda* (impresso e digital) constatamos que a presença de um educador pode potencializar os recursos do jogo.

Para coordenar uma partida do *Jogo da Onda* não é preciso ser um especialista no assunto, basta ter disponibilidade para conversar sobre o tema. O mediador pode ter o papel de tornar o material acessível, por exemplo, a pessoas com dificuldades de leitura ou mesmo não alfabetizadas, bem como para pessoas com limitação visual ou auditiva. Vale indicar que uma leitura prévia, de todas as cartas do jogo, oferece informações suficientes para que uma pessoa exerça o papel de mediador.

Por fim, sugerimos que professores e alunos, filhos e pais joguem juntos na busca de uma descoberta comum. Caso você queira ampliar seus conhecimentos sobre este tema consulte as indicações de livros, filmes e sites no final deste folheto. O silêncio, a

desinformação e a repressão não contribuem para a prevenção ao uso indevido de drogas. Participe ativamente deste debate!

Dicas para incrementar e ajudar na aplicação deste jogo:

Em Casa...

Esta pode ser uma boa oportunidade para pais e filhos discutirem de forma divertida um assunto que, muitas vezes, as pessoas têm dificuldade de conversar. Chame vizinhos, amigos ou parentes e torne o papo mais diversificado ou faça um clima mais íntimo, jogando só em família, se preferir. É bom lembrar que a escolha dos participantes influencia o debate e a dinâmica do jogo. Tem gente que se sente mais tímida na presença de determinadas pessoas. Os pais podem inibir os filhos ou vice-versa. Experimente diferentes situações!

Na Escola...

A sala de aula, a biblioteca da escola e os momentos de lazer são espaços propícios para educadores e alunos jogarem uma partida do jogo. Sua utilização pode estar vinculada às atividades escolares como feira de ciências e campeonatos, podendo ser um estímulo para a criação de: peças de teatro, júri simulado, dramatização de uma situação de uso de droga por parte de um aluno, elaboração de cartazes, artigos no jornal da escola, além de outras atividades que a imaginação alcançar. Cabe lembrar que o tabuleiro pode ser projetado num Datashow e cada pino pode ser representado por um grupo de pessoas, desta forma a turma inteira participa da mesma partida.

Em outros contextos

O *Jogo da Onda* pode ser usado em contextos de ensino não formal, de lazer (ex. praças, roda de amigos), de trabalho (ex. entre profissionais) e de assistência (ex. grupos terapêuticos com dependentes químicos ou não). Os temas abordados nas cartas incentivam debates interessantes, que podem ser aprofundados posteriormente durante trabalhos em grupos ou individuais.

Em suma, o jogo pode ser utilizado no local que vocês imaginarem e com quem imaginarem... divirtam-se!

Dicas Gerais a partir da observação do uso do jogo:

- A importância de um espaço aonde os jogadores possam se sentir seguros para expressar suas opiniões;
- A diferença de faixa etária entre os participantes pode influenciar na dinâmica das partidas;
- Grande parte dos jovens ressaltou positivamente o fato de estar entre colegas de turma; mesmo quando não havia intimidade, eles/elas consideraram muito reconfortante saber que outros colegas vivenciam dúvidas e experiências similares, não só sobre o tema das drogas, como na vida como um todo;

- No caso da aplicação do jogo em um grupo que não sabe ler ou que tenha limitação visual ou aditiva, o/a mediador/a pode fazer a leitura de todas as cartas e os participantes, ao invés de escreverem as respostas, podem expressá-las oralmente enquanto o parceiro da dupla se ausenta do ambiente;
- No caso dos participantes não terem fluência na leitura a presença de um mediador se torna fundamental para o bom desenvolvimento da dinâmica do jogo. O mediador poderá facilitar a compreensão do conteúdo das cartas nos casos de dificuldades de entendimento das mensagens;

Sugestões de Filmes

- **Meu nome é Joe (Irlanda, Ken Loach, 1998)**
A partir da história de vida de Joe, ex-alcóolatra que atua como dinamizador de um time de futebol com jovens em situação de risco social, sendo um deles dependente de heroína, o filme aborda situações de conflito decorrentes do uso de drogas e a relação entre usuários de drogas e profissionais de saúde.
- **O Bicho de sete cabeças (Brasil, Laís Bodansky, 2000)**
O filme trata dos danos decorrentes da política antidrogas e dos efeitos negativos da internação indevida e do sistema manicomial, com base na história de Neto, adolescente de classe média que leva vida normal até o dia em que a família o interna em um manicômio, depois de encontrar um baseado no bolso de seu casaco.
- **Réquiem para um sonho (EUA, Darren Aronofsky, 2000)**
O filme aborda o uso abusivo e danos decorrentes de drogas ilícitas e lícitas. No primeiro caso dois amigos jovens começam a usar drogas por diversão. A ideia de vendê-las parece uma alternativa para ganhar dinheiro facilmente, mas o que parece um sonho, torna-se um pesadelo. Na segunda situação, a mãe de um dos jovens, uma dona de casa viúva, seduzida pelo sonho de aparecer num programa de auditório, recorre às anfetaminas para perder peso. Nos dois casos a dependência é retratada como inevitável e o destino dos personagens cruel.
- **Cortina de Fumaça (Rodrigo Mac Niven , 2009)**
O documentário aborda o uso industrial e medicinal da cannabis (maconha), o surgimento e implicações negativas dos projetos proibicionista e a inconsistência da atual classificação das drogas. O diretor visitou eventos, hospitais, prisões e instituições e conversou com médicos, neurocientistas, psiquiatras, policiais, advogados, juízes de direito, pesquisadores e representantes de movimentos sociais de diversos países (Brasil, Inglaterra, Espanha, Holanda, Suíça, Argentina e Estados Unidos). Foram também entrevistados o ex-presidente da República, Fernando Henrique Cardoso, o Ministro da Suprema Corte da Argentina, Raúl Zaffaroni, o ensaista e filósofo espanhol autor Antonio Escohotado (autor do tratado “Historia General de Las Drogas”), o ex-Chefe do Estado Geral Maior do Rio de Janeiro, Jorge da Silva e o criminalista Nilo Batista.

- **Quebrando o Tabu (Brasil, Fernando Groinsten Andrade, 2011)**

O documentário faz um apanhado histórico sobre as razões e consequências negativas da “guerra às drogas”, capitaneada pelos EUA e implementada no Brasil e no mundo, ressaltando a importância do consumo de drogas ser tratado pela saúde pública e não pela polícia. Participam do filme o ex-presidente Fernando Henrique Cardoso, Bill Clinton, Jimmy Carter e ex-chefes de Estado da Colômbia, México e Suíça. O filme objetiva diluir o preconceito e abordar o tema de forma mais humana a partir de informações consistentes.

A Internet Movie Database (IMDb) -- <http://www.imdb.com/> -- é um banco de dados sobre filmes, programas de televisão e jogos de vídeo. Há uma listagem de filmes que abordam o tema das drogas no site:

http://www.imdb.com/list/qgYbmKCixGc/?ref_=tt_rls_0

Sugestões de Leitura

Nos endereços abaixo você pode ter acesso a diversas publicações sobre drogas, como livros, folhetos, artigos, relatórios de pesquisas, leis, convenções, decretos, portarias, etc..

Associação Brasileira Multidisciplinar de Estudos sobre Drogas (ABRAMD)
<http://www.abramd.org.br/>

A ABRAMD tem como proposta reunir profissionais de diferentes áreas e promover discussões científicas sobre a complexidade do fenômeno das drogas e seus vários desdobramentos. No site você encontra a divulgação de estudos científicos sobre o tema, informações sobre parcerias profissionais e institucionais, cursos, conferências e reuniões.

Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas (CEBRID)
<http://www.cebrid.epm.br/index.php>

O CEBRID é um centro da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) que, desde 1978, realiza levantamento de dados sobre o consumo de drogas na população brasileira. No site é possível encontrar todos os levantamentos realizados com públicos diversos (ex. jovens; populações de rua), bem como um banco de dados com publicações.

Conselho Nacional de Políticas sobre Drogas (CONAD)
<http://www.obid.senad.gov.br/portais/CONAD/index.php>

O Conselho Nacional de Políticas sobre Drogas é um órgão normativo, vinculado ao Ministério da Justiça, responsável por estabelecer as orientações para o Sistema Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas (SISNAD). No site você pode acessar os exemplares da Política Nacional sobre Drogas e da Política de Atenção Integral aos usuários de álcool e outras drogas e demais documentos legislativos como Leis, Decretos, Portarias, Resoluções e Medidas Provisórias.

Observatório Brasileiro de Informações sobre Drogas (OBID)
<http://www.obid.senad.gov.br/portais/OBID/index.php>

O OBID é uma parceria da Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas e o Ministério da Saúde com o objetivo de reunir conhecimento disponível sobre drogas para fundamentar o desenvolvimento de intervenções dirigidas à redução de demanda e oferta de drogas.

Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas (SENAD)
<http://portal.mj.gov.br/senad/>

Blog do Programa de Orientação e Atendimento a Dependentes (PROAD/UNIFESP – Universidade Federal de São Paulo).
<http://blogdoproad.blogspot.com.br/>

Coletivo Desentorpecendo a Razão (CDR)
<http://coletivodar.org/>

Núcleo de Estudos Interdisciplinares sobre Psicoativos (NEIP)
<http://www.neip.info/>

Drug Policy Alliance (DPA)
<http://www.drugpolicy.org/>

Harm Reduction Internacional
<http://www.ihra.net/>

The Beckley Foundation
<http://www.beckleyfoundation.org/>

Drogas e Sociedade – Revista on line “Saúde e Transformação Social”
<http://periodicos.incubadora.ufsc.br/index.php/saudeettransformacao/>

Livros:

Avessos do Prazer: Drogas, Aids e Direitos Humanos, Gilberta Acserald (org.), 2005.
Rio de Janeiro: Editora Fiocruz.

A coletânea reúne onze artigos de profissionais de diferentes áreas disciplinares sobre políticas e ações de prevenção ao uso abusivo de drogas, perspectivas de tratamento de usuários de drogas legais e ilegais e aspectos jurídicos e legais.

Quem tem medo de falar sobre drogas? Saber mais para se proteger Gilberta Acserald.
Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2015

O livro aborda de forma clara e objetiva o universo das drogas (ilícitas, por meio de perguntas e respostas que preocupam os jovens. Desse modo fomenta o diálogo, esclarece dúvidas e desmistifica tabus socialmente construídos sobre o tema.

Drogas e Cidadania: repressão ou redução de riscos, Alba Zaluar (org.), 1994. São Paulo: Editora Brasiliense.

O livro reúne artigos de especialistas e estudiosos sobre as consequências da criminalização das drogas ilícitas, fomentando a reflexão acerca das implicações da descriminalização das drogas.

O Fim da Guerra: A Maconha e a Criação de um Novo Sistema para Lidar com as Drogas, Denis Russo Burgierman, 2011. São Paulo: Leya Brasil.

A partir da visita a diversos países e entrevistas com médicos, pesquisadores, usuários, plantadores, voluntários, autoridades, doentes crônicos ou terminais, o jornalista Denis Burgierman analisa as diferentes abordagens sobre o problema da maconha e outras drogas na Holanda, Califórnia, Espanha, em Portugal e no Marrocos.

Drogas e redução de danos: os direitos das pessoas que usam drogas, Maurides de Melo Ribeiro, 2013. São Paulo: Editora Saraiva