

ELABORAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA O CONTEÚDO SEXUALIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL II

ELABORATION OF A DIDACTIC GAME FOR SEXUALITY CONTENT IN ELEMENTARY SCHOOL II

FARIA, I. R.¹; FADER, I.¹; PEZZONIA, J. H.²; CORTEZ, R. C.³

¹Discente do Curso de Ciências biológicas – Centro Universitário da Fundação Hermínio Ometto); ²Mestrando do Programa de Pós-graduação em Entomologia – Universidade de São Paulo); ³Professora do Curso Ciências biológicas – Centro Universitário da Fundação Hermínio Ometto)

igor.faria94@uol.com.br

RESUMO. O jogo didático educativo é uma ferramenta fundamental para a promoção do ensino/aprendizagem nas escolas particulares e públicas. Pode facilitar o entendimento de conteúdo, estimular o trabalho em grupo, a socialização, bem como auxiliar nas abordagens de assuntos considerados tabus para alunos e professores. O jogo é uma atividade lúdica que infelizmente é pouco praticada, perdendo, portanto, para o ensino tradicional, ou seja, com aulas teóricas, conteudistas, expositivas e exercícios sistematizados para a memorização. Este trabalho teve por objetivo demonstrar a importância dos jogos educativos, em especial para o conteúdo de sexualidade no Ensino Fundamental II. Acredita-se que a partir da aplicação do jogo os alunos, de maneira divertida e descontraída, possam compreender conteúdos relacionados à sexualidade.

Palavras-chave: Jogo educativo. Educação sexual. Ensino de Ciências. Métodos didáticos.

ABSTRACT. The didactic educational game is a fundamental tool for the promotion of teaching/learning in private and public schools. It can facilitate the understanding of content, encourage group work, socialization, as well as assist in approaching subjects considered taboo for students and teachers. The game is a playful activity that unfortunately is little practiced, losing, therefore, to traditional education, that is, with theoretical classes, content, expositions and systematic exercises for memorization. This work aimed to demonstrate the importance of educational games, especially for the content of sexuality in Elementary School II. It is believed that through the application of the game, students, in a fun and relaxed way, can understand contents related to sexuality.

Keywords: Educational game. Sex education. Science teaching. Teaching methods.

INTRODUÇÃO

A instituição escolar é o local onde os alunos passam grande parte do seu tempo, contribuindo desta forma para um domínio de aprendizagens fundamentais para sua formação humana. As atividades lúdicas, em especial os jogos didáticos, são ferramentas importantes para a aprendizagem das crianças, dos jovens e, até mesmo dos adultos. Sua função é impor desafios e metas a serem cumpridas, como os jogos de perguntas e respostas.

Os jogos didáticos além de promover aquisição de conteúdos tendem a estimular o desenvolvimento cognitivo, a socialização e aumentar o acesso ao conhecimento de forma

dinâmica. Através dos jogos é possível exercitar os processos mentais e o desenvolvimento da linguagem e hábitos sociais. (DINELLO *apud* Souza et al., 2004). A atividade lúdica com regras cria o senso de respeito entre todos os integrantes, com o precípuo de todos alcançarem o objetivo. Neste contexto, o jogo, o trabalho em grupo auxiliam no processo de ensino/aprendizagem, na possibilidade de exercitar o conceito de equipe e cooperação ao invés de rivalidade e competição (socialização).

Para Castilho (2008) “brincadeiras lúdicas podem e devem ser utilizadas em todas as fases da vida escolar, inclusive na educação de jovens e adultos, pois estes também aprendem jogando e desenvolvendo atividades recreativas” (p.2). Um dos conteúdos abordados nas escolas é sobre educação sexual, cujo processo é de dar esclarecimento aos jovens e adolescentes a respeito de sua responsabilidade sexual. Muitas vezes pode ser chamado de orientação sexual. A educação sexual tem como objetivo promover informação relacionada à sexualidade, para desenvolver a capacidade de reflexão e de questionamento dos indivíduos sobre esse assunto (ALVES; RUFCA, 2009).

No meio pedagógico, a educação sexual é considerada um processo em que os conhecimentos e experiências sobre as questões sexuais são transmitidos às pessoas de modo intencional e formal. Infelizmente, nota-se que a educação sexual envolve muitos mitos, tabus e muitas vezes não há diálogo entre professores e pais com estes jovens por conta de constrangimentos ou mesmo por se sentirem envergonhados. Muitas escolas, inclusive, proibem que tal assunto seja tratado com os educandos.

De acordo com Souza (2007) *apud* Nicola *et. al* (2016),

[...] utilizar recursos didáticos no processo de ensino/aprendizagem é importante para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado, desenvolvendo sua criatividade, coordenação motora e habilidade de manusear objetos diversos que poderão ser utilizados pelo professor na aplicação de suas aulas. (p.5)

A educação sexual abrange temas como sexo, gravidez, aborto, métodos contraceptivos, a importância do uso de preservativos e, além disso, orientação sexual. Na adolescência, o organismo passa por inúmeras transformações que alteram toda a nossa fisionomia, tanto externa como internamente e, essas mudanças servem para que o indivíduo se adapte à sua nova condição.

Quando se dá início a vida sexual, junto aos prazeres vem as preocupações em prevenir-se de infecções sexualmente transmissíveis e de gravidez indesejada. A gravidez na adolescência pode lesionar à saúde (como a retenção de líquidos e hipertensão) ou mesmo levar à morte. É papel fundamental dos pais conversarem com seus filhos e informar de maneira clara e objetiva sobre o tema. A educação sexual escolar precisa não apenas orientar, ensinar, informar, mas também discutir, refletir e questionar esses valores e concepções de maneira a possibilitar que cada indivíduo tenha uma compreensão dos referenciais culturais, históricos e éticos que fundamentam sua visão de sexualidade e sua prática sexual (MAIA *et. al*, 2011).

Tratar de educação sexual em salas de aula auxilia na prevenção de doenças e minimiza o risco contra uma gravidez precoce e indesejada, além disso, ajuda o(a) jovem a identificar o abuso sexual. Tanto os pais quanto os professores necessitam estar preparados para dialogar e orientar seus filhos(as)/alunos(as). Desta forma, a escola e a família tornam-se parceiros e possibilitam os(as) alunos(as) desenvolverem um autorreferência por meio da reflexão/atitude. Para que se estabeleça uma boa relação entre aluno(a) e professor(a) é necessário que se tenha confiança entre os mesmos. Contudo, é necessário que o professor(a) deve mostrar interesse, disponibilidade e respeito diante das questões abordadas, respondendo-as de forma clara e

esclarecedora.

A média de idade da primeira relação sexual no Brasil é de 14,9 anos, sendo que as mulheres iniciam mais tardiamente do que os homens, Dados mostram que 29% dos adolescentes de 13 a 15 anos já tiveram relação sexual (GONÇALVES; MENEZES, 2015). O último relatório da Organização Mundial de Saúde (OMS) mostra que o Brasil tem 68,4 bebês nascidos de mães adolescentes a cada mil gestantes, um valor acima da média mundial que são aproximadamente 46 gestantes adolescentes a cada mil grávidas e acima da média da América de 65,5. Outro ponto divulgado pela entidade consta que a América Latina é a única região do mundo com uma tendência crescente de gravidez entre adolescentes menores de 15 anos sem contar os problemas que gravidez na adolescência como um efeito profundo na saúde das meninas durante a vida.

Outro dado preocupante da OMS está relacionado às Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST), pouco mais da metade dos jovens entre 15 e 24 anos usa preservativo na relação com parceiros, a outra parte se arrisca em aventuras desprotegidas e podem ser infectados. Quanto à Síndrome da Imunodeficiência Humana Adquirida (AIDS), o índice de contágio dobrou entre jovens de 15 a 19 anos, passando de 2,8 casos por 100 mil habitantes para 5,8 nos últimos 10 anos. Na população entre 20 e 24 anos, chegou a 21,8 casos por 100 mil habitantes (BRASIL, 2017).

Segundo o Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos, em 2019 o número de violações (assédio, abuso ou exploração sexual) contra o direito das crianças ou adolescentes foi de 86,6 mil em todo território nacional. A dificuldade de abordar o tema da educação sexual na escola é fruto de carência de materiais didáticos, ausência de conteúdo, proibição em algumas escolas e por falta de formação adequada do professor. As escolas enfrentam dificuldades na inserção de novas modalidades práticas em educação sexual e muitas vezes deixam de oferecer maneiras para que ocorram debates sobre saúde reprodutiva e sexualidade. Como ressaltado no texto, a objeções na abordagem do tema sexualidade no meio escolar e dentro das famílias. Dessa forma, a hipótese do trabalho é conduzir a introdução deste tema aos jovens por meio de jogos didáticos.

Krasilchik (2008) afirma que

[...] no estágio atual do ensino brasileiro, a configuração do currículo escolar dos ensinos médio e fundamental deve ser objeto de intensos debates, para que a escola possa desempenhar adequadamente seu papel na formação de cidadãos. Como parte desse processo, a biologia pode ser uma das disciplinas mais relevantes e merecedoras da atenção dos alunos, ou uma disciplina mais insignificante e pouco atraente, dependendo do que for ensinado e de como isso for feito. (p.11)

O objetivo deste trabalho é propor um jogo (“Jogo da Adolescência IST”) como material didático para utilização na educação sexual de alunos do Ensino Fundamental II.

METODOLOGIA

Este trabalho teve a proposta de realizar um jogo didático relacionado a saúde sexual na adolescência, utilizando variados temas que envolvem a prevenção e conhecimentos básicos sobre as IST's como, leis, prevenções, ciclo menstrual, entre outras. O trabalho realizou um estudo bibliográfico sobre os temas citados acima. Abrange discussão sobre assuntos relacionados à temática da orientação sexual, criando oportunidades de discussão em sala de aula. Além disso, institui agrupamento de temas que os adolescentes têm contato na vida extraescolar. Dessa forma, as orientações do material é explorar assuntos relacionados a essas vivências.

O jogo sobre sexualidade foi denominado “Jogo da Adolescência IST” (Infecção Sexualmente Transmissível). O mesmo aborda temas intrínsecos ao cotidiano dos(as) adolescentes. Sabendo da influência hormonal derivada da idade dos(as) jovens, o jogo abordará temas como gravides na adolescência, IST's, hormônios, medicamentos, métodos contraceptivos, leis entre outros. A abordagem dos temas, juntos, faz o ensino ser simultâneo e trabalhado isoladamente. Os temas se complementam e, assim, o entendimento dos adolescentes será mais integrado. O jogo deve ser jogado em duplas ou grupos, estimulando o trabalho e a socialização entre todos os indivíduos.

Foi confeccionado um tabuleiro contendo 20 folhas de E.V.A, as mesmas são colocadas próximas umas das outras formando um corredor. Cada folha tem um nome escrito em seu centro e este será o tema que o grupo de jogadores será questionado. Foi escrita uma palavra no centro de cada folha de E.V.A, para que os temas sejam bem visíveis aos jogadores e, também, para direcionar as perguntas a serem feitas. As palavras escritas no tabuleiro possuem relação direta com o nome do jogo e, tem a função de expor um fato que possua relação direta ou indireta com o conteúdo de sexualidade.

Abaixo estão os materiais utilizados na confecção do jogo para a educação sexual (tabela de número 1). Em seguida, os temas contidos em cada uma das 20 casas do jogo estão descritos na tabela de número 2.

Tabela 1 – Materiais utilizados na confecção do jogo para educação sexual

Materiais utilizados
20 Folhas de E. V. A
1 Pacote de papel cartão
1 Tesoura
1 Fita dupla-face
3 Pares de Luvas
2 Jalecos
2 Máscaras
1 Garfo
3 Verrugas falsas
1 Brinquedo que ilustra flagelos
70 Preservativos
1 Bacia
1 Kit de maquiagem
1 Seringa
2 Bananas
4 Bonecas
10 Bexigas
1 CD
1 Dado (hexa facetário)

Fonte: autores

Tabela 2 – Temas do jogo

Casas do Jogo
Complicação
Preservativos
Puberdade
Reinfecção/Incubação
Leis/Direitos
Infecção
Cura
Adolescência
Métodos contraceptivos
HIV
IST's
Reprodução
Sistema reprodutor
Diagnóstico
Curtição
Gravidez na adolescência
Hospital
Bebês
Menstruação
Fertilização

Fonte: autores

Ao lado de cada casa foram colocadas fichas numeradas de 1 a 7 que terão informações, perguntas, frases de preenchimento, atividades manuais, desafios, punições e bonificações. As fichas são a base para a fluidez do jogo (Figura 1).

Figura 1 - Representação “Jogo da Adolescência IST”



Fonte: autores

As fichas foram escritas de maneira que os jogadores tenham que interagir com seu grupo para definir uma resposta. Foi usado como estratégia para o desenvolvimento do material o reforço positivo e o reforço negativo, qualquer pergunta respondida de maneira certa ou errada acarretará uma ação, esta pode ser avançar ou retroceder casas e, fazer punições humoradas. O objetivo do jogo é passar por todas as casas até chegar ao final do tabuleiro. Os outros grupos, depois do ganhador, devem continuar jogando, assim um maior arsenal de perguntas será lido e mais conteúdo será dado e explicado. Todavia, vale ressaltar a importância do preparo do(a) professor(a) para a aplicação desta metodologia de ensino bem como para o conteúdo sexualidade, uma vez que podem surgir perguntas e dúvidas advindas da ficha que o grupo respondeu. Todo o jogo foi montado de maneira a atender a faixa etária do ensino fundamental II. Para que o grupo “ande” sobre o tabuleiro foi usado um dado (hexa facetário), para que o número sorteado seja a quantidade de casas a ser percorrida pelo grupo.

Foi construído um total de 140 fichas perguntas e cada casa tem um total de sete fichas, assim totalizando 20 casas. Os conteúdos presentes nas fichas foram escolhidos a partir dos livros didáticos do governo (federal e estadual) e conteúdo da *internet*. As Figuras 02 a 22 representam algumas das fichas utilizadas para elaboração do jogo.

CARTAS REPRESENTATIVAS

Modelos das cartas para se usar na confecção do jogo, cada carta possui um tema distinto para que se possa ter um grande alcance de informações sobre o assunto escolhido. Todas as cartas e perguntas foram confeccionadas e elaboradas pelos autores do trabalho, pensando na dinâmica do jogo (Figura 2).

Figura 2A - Carta Puberdade

Puberdade 4

Qual dos seguintes eventos ocorre no ciclo de vida de todas as espécies?

A.) Diferenciação celular no desenvolvimento embrionário
B.) Formação de células reprodutivas dotadas de flagelos
C.) Formação de testículos e ovários
D.) Fusão de núcleos celulares haplóides
E.) Cópula entre machos e fêmeas

Acerto: ande uma casa
Erro: recue uma casa

B – Carta Complicação

Complicação 1

HIV e AIDS são a mesma coisa? Caso não sejam, quais as principais diferenças?

Acerto: avance uma casa
Erro: escolha uma dupla para mudar de parceiro

C – Carta Preservativo

Preservativo 6

Os preservativos são chamados de métodos de barreira. Essa denominação é dada porque evitam a passagem do sêmen.

Qual é o cuidado que se deve tomar antes de utilizar este método?

Acerto: avance uma casa
Erro: escolha uma dupla para mudar de parceiro

D – Carta Reinfecção/Incubação

Reinfecção/Incubação 1

O vírus da Herpes lábil é transmitido por...

1. Beijo;
2. Compartilhamento de copos;
3. Uso de mesmos talheres;
4. Uso de mesmas toalhas;
5. Uso de mesmas roupas.

Acerto: indique uma dupla para inverter as posições
Erro: volte 2 casas

E - Carta Cura

Cura 1

Um paciente com alguma IST tem cura imediata?

Acerto: avance uma casa
Erro: volte duas casas

F – Carta Leis e Direitos

Leis e Direitos 1

Lei nº 12.984, de 2 de junho de 2014, define o crime de discriminação dos portadores do vírus da imunodeficiência humana (HIV) e doentes de aids.

A dupla deve escolher outra dupla e dar um abraço ou aperto de mão, mostrando sinal de acolhimento e antidiscriminação.

G - Carta Infecção

Infecção 4

Encene com seu parceiro uma ida ao médico a procura de tratamentos para alguma IST. O teatro deve durar até 1 minuto e o professor irá avaliar o desempenho da dupla.

Caso a maioria dos participantes goste, a dupla deverá andar três casas, caso contrário deveram recuar cinco casas.

H – Carta Reprodução

Reprodução 1

Nos seres humanos o espermatozoide é produzido em que parte do corpo?

Acerto: avance uma casa
Erro: volte ao início

I – Carta Adolescência

Adolescência 1

O que é a adolescência?

Parabéns, você cresceu! Caso acerte, deixe o jogador mais novo dar partida e avançar uma casa em seu lugar. Caso erre, permaneça no mesmo local.

J – Carta Sistema Reprodutor

Sistema reprodutor 1

O ovócito secundário, após ser liberado na ovulação vai imediatamente para qual órgão feminino?

Acerto: permaneça na casa
Erro: peça para uma equipe avançar uma casa

K – Carta Diagnóstico

Diagnóstico 3

Atraso menstrual, ganho de peso, aumento do volume abdominal, entre outros podem ocorrer em casos de gravidez.

A dupla deve escolher um dos sintomas e incorporar até a próxima rodada.

L – Carta Gravidez na adolescência

Gravidez na adolescência 4

A gravidez na adolescência pode causar problemas clínicos e efeitos negativos.

Essa afirmação é verdadeira ou falsa?

Acerto: cansou de ser o pião? Troque com seu parceiro, ler também faz bem

Erro: volte um casa

M – Carta Curtição

Curtição 3

Escolha uma dupla e entregue o "Kit Prevenção". Este ficará como uma prenda para a dupla escolhida.

N – Carta Hospital

Hospital 4

Os infectologistas são responsáveis pelo acompanhamentos de pessoas com HIV.

A afirmativa é verdadeira ou falsa?

Acerto: avance uma casa

Erro: volte uma casa

Fonte: autores

Fonte: autores

O – Carta Bebês

Bebês 1

Gravidez na adolescência é a gestação em jovens de até 21 anos. Essa gestação não foi planejada.

A afirmação é verdadeira ou falsa?

Acerto: avance uma casa

Erro: volte uma casa

P – Carta Menstruação

Menstruação 1

Qual é a composição do fluxo menstrual?

Acerto: avance uma casa

Erro: a dupla terá 20 segundos para observar a imagem do corpo feminino e mostrar onde está o útero. Caso errem, voltem uma casa

Q – Carta Fertilização

Fertilização 6

Fecundação é o nome dado quando o espermatozoide penetra no óvulo maduro, dando origem a uma nova vida.

Verdadeiro ou falso?

Acerto: avance duas casa

Erro: volte uma casa

R – Carta IST's

IST's 1

De que forma é possível contrair o vírus HIV?

Acerto: avance uma casa

Erro: em 30 segundos faça uma rima com a palavra prevenção

S – Carta Infecção

Infecção 6

Há possibilidades de infecção por objetos compartilhados de pessoas infectadas.

Tome cuidado com o que manuseia.

Faça a equipe recuar duas casas.

Fonte: autores

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola tem papel essencial no desenvolvimento do educando. O ambiente escolar deve oferecer oportunidade aos(as) alunos(as) de se expressarem e terem atitudes que poderão ser incorporadas em sua comunidade. A escola os(as) prepara de modo que se possa manter a dinâmica e o equilíbrio nas normas de convivência que compõem a comunidade humana, promovendo uma aprendizagem em diversas áreas de conhecimento e possibilitando que o(a) aluno(a) participe na sala de aula de forma ativa, colaborando com seus conhecimentos.

Krasilchik (2008) afirma que

[...] no estágio atual do ensino brasileiro, a configuração do currículo escolar dos ensinos médio e fundamental deve ser objeto de intensos debates, para que a escola possa desempenhar adequadamente seu papel na formação de cidadãos. Como parte desse processo, a biologia pode ser uma das disciplinas mais relevantes e merecedoras da atenção dos alunos, ou uma disciplina mais insignificante e pouco atraente, dependendo do que for ensinado e de como isso for feito. (p.11)

No processo de ensino/aprendizagem, as metodologias de ensino utilizadas pelos professores para transmitir o conteúdo estão ligadas a um método de ensino. Um dos mais convencionais na graduação é o método tradicional, no qual o professor é o sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem. Ele repassa seu conhecimento à sala, normalmente por meio de aula teórica. Este método tem como vantagem o professor ser o centro do aprendizado e, por esse motivo ter um maior controle das aulas. Porém, também possui desvantagens, pois se torna difícil para o professor explicar algum conteúdo prático por meio de aulas expositivas, assim como para o aluno fica difícil pensar na aplicabilidade da teoria exposta. Castoldi e Polinarski (2009) afirmam que “a maioria dos professores tem uma tendência em adotar métodos tradicionais de ensino, por medo de inovar ou mesmo pela inércia, muito estabelecida, em nosso sistema educacional”. (p.685)

Para Krasilchik (2008)

[...] o quadro negro, um recurso inestimável, é cada vez menos e mais ineptamente usado, pois professores em algumas aulas, colocam no quadro os esquemas, ou textos que serão trabalhados antes de exporem o conteúdo aos alunos. Dessa forma, os mesmos copiam o que está no quadro e não acompanham o assunto a ser abordado. Portanto o ideal é que o professor utilize e faça seus esquemas conforme exponha o conteúdo para que os alunos consigam acompanhar o raciocínio que será desenvolvido. (p.63)

O jogo pode ser usado como um meio de fixação de conteúdo ou jogos de reforço para conteúdo que demanda um conhecimento mais específico. Teixeira (2014) afirma que “para substituir as ‘listas de exercícios’ frequentemente pouco eficiente em termos educacionais, são utilizados os jogos de treinamento que são úteis como um reforço para conteúdo anteriormente estudados pelos alunos”. (p.360). A escola moderna, centralizada no modelo tradicionalista de ensino e com pouca oferta tecnológica ligada à que o aluno(a) vem utilizando em cotidiano, tornou-se um fardo. Para Duarte (2018) “os alunos rejeitam fortemente esse modelo, desejam uma escola diametralmente oposta”. (p.10). Assim, os alunos acabam tornando-se reféns de métodos onde o conteúdo a ser transferido venha concluído sem oportunidade de interrogação assim assumindo um papel de “ouvinte passivo”.

Leão (1999) mostra que,

O ensino tradicional pretende transmitir os conhecimentos, isto é, os conteúdos a serem ensinados por esse paradigma seriam previamente compendiados, sistematizados e incorporados ao acervo cultural da humanidade. Dessa forma é o professor que domina os conteúdos logicamente organizados e estruturados para serem transmitidos aos alunos. A ênfase do ensino tradicional, portanto, está na transmissão dos conhecimentos. (p.191)

Duarte (2018) afirma que a escola é pouco atraente e que não evolui no mesmo ritmo que a sociedade, também constrói a imagem do processo pedagógico como uma comunicação para essa nova realidade, utilizando metodologias mais participativas que transformem os estudantes em seres mais pensantes e com aulas mais voltadas para o aluno do que o enfoque no conteúdo. O mesmo autor complementa que “infelizmente, nas escolas, predominam as aulas

expositivas”. (p.23). As escolas norteadas pelo rigoroso modelo tradicional de ensino são pouco atrativas para as gerações XXI de alunos conectados tecnologicamente. Seguindo a linha de pensamento da autora Mizukami (2016) *apud* Duarte (2018) no modelo tradicional de ensino

[...]a relação professor-aluno é vertical, o professor é quem dita às regras e ações internas em sala de aula, a relação não é de reciprocidade, inexistente uma relação de troca entre aluno e professor e entre os próprios alunos. Nesse processo a metodologia é quase sempre a mesma. O professor na frente da sala com toda a situação em seu pleno controle e os alunos enfileirados ouvindo, quase como um “auditório”. (p.16)

Diferente do modelo tradicional, o jogo didático integra aspecto afetivo, cognitivo, motor e social. Para Castilho (2008) “brincadeiras lúdicas podem e devem ser utilizadas em todas as fases da vida escolar, inclusive na educação de jovens e adultos, pois estes também aprendem jogando e desenvolvendo atividades recreativas” (p.2).

Pereira (2012) fala que os jogos podem aproximar os conteúdos aos alunos estimulando e motivando para a aprendizagem. Além disso, a aprendizagem dos alunos através dos jogos pode contribuir para a criatividade, para a cidadania, para as opiniões críticas. Segundo Miranda (2001) *apud* Campos *et. al* (2003), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Segundo Reginaldo *et al.* (2012), a “realização de experimentos, em Ciências, representa uma excelente ferramenta para que o aluno faça a experimentação do conteúdo e possa estabelecer a dinâmica e indissociável relação entre teoria e prática.” (p.2). De acordo com Barreto; Araújo e Pereira (2009) *apud* Mamprin (2009) precisa-se fornecer subsídios para os educadores e educandos, como políticas socioeducacionais e práticas pedagógicas, garantindo a permanência, a formação de qualidade, oportunidades e identidade de gênero.

Cavalcante e Silva (2008) ressaltam que

[...] a inclusão da experimentação no ensino de ciências torna-se fundamental, pois exerce uma função pedagógica para ajudar os alunos a relacionarem a teoria e a prática. Isso irá propiciar aos alunos condições para uma maior compreensão dos conceitos, do desenvolvimento de habilidades, competências e atitudes, para que assim ele entenda melhor o mundo em que vive. (p.1)

O jogo é uma ferramenta que auxilia educativamente e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem e não deve ser considerado apenas como um divertimento ou prazer. Segundo Pereira (2012) o jogo também associa a outras atividades com determinados objetivos a atingir um determinado meio de aprendizagem. O mesmo autor descreve ainda que “o jogo pedagógico ou didático tem como objetivo proporcionar determinadas aprendizagens, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem”. (p.23)

Não resta dúvida que os materiais didáticos desempenham grande importância na aprendizagem. Para esse processo, o professor deve apostar e acreditar na capacidade do aluno de construir seu próprio conhecimento, incentivando-o e criando situações que o leve a refletir e a estabelecer relação entre diversos contextos do dia-a-dia, produzindo assim, novos conhecimentos, conscientizando ainda o aluno, de que o conhecimento não é dado como algo terminado e acabado, mas sim que ele está continuamente em construção através das interações dos indivíduos com o meio físico e social (BECKER, 1992 *apud* SILVA *et al.* 2012).

De acordo com Castoldi e Polinarski (2009) *apud* Silva *et. al* (2012),

Com a utilização de recursos didático-pedagógicos, pensa-se em preencher as lacunas que o ensino tradicional geralmente deixa, e com isso, além de expor o conteúdo de uma forma diferenciada, fazer dos alunos participantes do processo de aprendizagem. (p.1).

Sousa (2017) descreve recurso didático “todo material utilizado como auxílio no ensino aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado, pelo professor, a seus alunos” (p. 111). Para Souza (2007) *apud* Silva *et. al* (2012), o uso de materiais didáticos no ensino escolar

[...] deve ser sempre acompanhado de uma reflexão pedagógica quanto a sua verdadeira utilidade no processo de ensino e de aprendizagem, para que alcance o objetivo proposto. Não se pode perder em teorias, mas também não se deve utilizar qualquer recurso didático por si só sem objetivos claros. (p.2)

Conforme Souza (2007) *apud* Nicola *et al* (2016), ressalta que:

[...] o professor poderá concluir juntamente com seus alunos, que o uso dos recursos didáticos é muito importante para uma melhor aplicação do conteúdo, e que, uma maneira de verificar isso é na aplicação das aulas, onde poderá ser verificada a interação do aluno com o conteúdo. Os educadores devem concluir que o uso de recursos didáticos deve servir de auxílio para que no futuro seus alunos aprofundem e ampliem seus conhecimentos e produzam outros conhecimentos a partir desses. Ao professor cabe, portanto, saber que o material mais adequado deve ser construído, sendo assim, o aluno terá oportunidade de aprender de forma mais efetiva e dinâmica. (p.3)

O papel do professor durante a aplicação dos jogos deve ser o de provocar a participação e desafiar o aluno na busca de resposta e resolução do problema, “é através do jogo que podemos despertar e incentivar o espírito de companheirismo e de cooperação” (CASTILHO, 2008, p.3). O professor de biologia deve articular os conteúdos e temas de saúde propostos, trabalhar na promoção da saúde e prevenção de doenças, considerando as necessidades específicas de cada comunidade escolar (LOUSAN, 2017). Quirino (2011) ressalta que os jogos “quando bem utilizados, não só em relação à sua mera utilização em sala, mas condizente com vários aspectos relevantes às individualidades ou a determinados grupos de alunos, é que efetivamente o trabalho surtirá o efeito desejado”. (p.13).

Para trabalhar com jogos, o professor tem que considerar alguns pontos e características importantes: objetivo, público, material, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade de conteúdo, avaliação e continuidade. A aplicação do jogo do no âmbito escolar possui diversas vantagens como: a fixação de conceitos já aprendidos de maneira motivadora, a participação ativa do aluno na construção do conhecimento, introdução e desenvolvimento de

conteúdos de difícil compreensão ou considerados tabus, favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe, favorece o desenvolvimento da criatividade, da participação, da competição saudável, podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitam e diagnosticar erros de aprendizagem.

Em contrapartida temos desvantagens em uma má aplicação como, dar ao jogo um caráter aleatório, o tempo utilizado com as atividades de jogo em sala de aula ser maior que o tempo de aula, falta de preparo do professor pode sacrificar de outros conteúdos pela falta de tempo, e dificuldade de acesso a materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino fundamental II.

De acordo com Souza (2007) *apud* Nicola *et. al* (2016),

[...] utilizar recursos didáticos no processo de ensino/aprendizagem é importante para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado, desenvolvendo sua criatividade, coordenação motora e habilidade de manusear objetos diversos que poderão ser utilizados pelo professor na aplicação de suas aulas. (p.5)

Enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. Cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperação e colocar-se na perspectiva do outro. Enfim, a atividade lúdica ensina os jogadores a viverem numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico (FORTUNA, 2003).

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, o jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006). Com relação ao conteúdo escolhido (sexualidade) e o período do Ensino Básico que seria aplicado (Ensino Fundamental II), cabe aqui alguns esclarecimentos.

O último relatório da Organização Mundial de Saúde (OMS) mostra que o Brasil tem 68,4 bebês nascidos de mães adolescentes a cada mil gestantes, um valor acima da média mundial que são aproximadamente 46 gestantes adolescentes a cada mil grávidas e acima da média da América de 65,5. Outro ponto divulgado pela entidade consta que a América Latina é a única região do mundo com uma tendência crescente de gravidez entre adolescentes menores de 15 anos sem contar os problemas que gravidez na adolescência como um efeito profundo na saúde das meninas durante a vida.

Outro dado preocupante da OMS está relacionado às Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST), pouco mais da metade dos jovens entre 15 e 24 anos usa preservativo na relação com parceiros, a outra parte se arrisca em aventuras desprotegidas e podem ser infectados. Quanto à Síndrome da Imunodeficiência Humana Adquirida (AIDS), o índice de contágio dobrou entre jovens de 15 a 19 anos, passando de 2,8 casos por 100 mil habitantes para 5,8 nos últimos 10 anos. Na população entre 20 e 24 anos, chegou a 21,8 casos por 100 mil habitantes (BRASIL, 2017).

A dificuldade de abordar o tema da educação sexual na escola é fruto de carência de materiais didáticos, ausência de conteúdo, proibição em algumas escolas e por falta de formação adequada do professor. As escolas enfrentam dificuldades na inserção de novas modalidades práticas em educação sexual e muitas vezes deixam de oferecer maneiras para que ocorram

debates sobre saúde reprodutiva e sexualidade. A família com certa frequência é fator que gera obstáculos à realização da educação sexual, contrária a ser instrumento de apoio para a realização desse processo. É relatado por (HOLANDA *et. al*, 2015) “a gente tem medo dos pais não concordarem com a história. Posso ir de encontro aos pais, a educação que eles têm em casa. Eu fico preocupada com a reação dos pais: achar que a gente pode estar interferindo na informação que eles dão”. A falta do diálogo sobre sexualidade é um grande problema, pois, o assunto é debatido na sociedade e nos meios de comunicação, como a *internet*, o rádio e a televisão, que darão ao adolescente inúmeras perspectivas desconstruídas sobre a sexualidade que influenciam no comportamento.

Segundo dados do Ministério da Saúde, a média de idade da primeira relação sexual no Brasil é de 14,9 anos, sendo que as mulheres iniciam mais tardiamente do que os homens, Dados mostram que 29% dos adolescentes de 13 a 15 anos já tiveram relação sexual (GONÇALVES; MENEZES, 2015).

O “Jogo da Adolescência IST” constrói um conhecimento a base de estímulos que são oferecidos pelo jogar, brincar, trocar afeto, conversar e entre outras atividades que auxiliam no desenvolvimento e de experiência vivenciada individualizada. Ao jogar, quando o(a) aluno(a) cair em determina casa, automaticamente acessa seu “currículo oculto” (o “currículo oculto” representa todo o aprendizado advindo de meios que vão além do limite escolar por meio de práticas, atitudes, comportamentos, gestos, percepções, religiões etc.). Cada casa tem seu próprio tema e as questões abordadas nas fichas naquela determinada casa têm por finalidade tratar questões mais particulares sobre o tema.

Outro estímulo presente são as fichas, sua aleatoriedade na escolha baseada na sorte do aluno e no número de fichas restante da casa faz que crie um momento de discussão e interação da equipe, onde eles discutem qual ficha deve ser escolhido, este momento é breve, porém, com grande impacto no trabalho em grupo. O tempo para o debate do grupo antes de responder à questão é de extrema importância para que haja acesso ao consciente. Para cada ficha selecionada, é dado o tempo de 1 minuto e 15 segundos para que possa ser feita a leitura do conteúdo e elaborada uma resposta. Esse tempo é utilizado para recobrar a elucidação da questão.

Sem o tempo perde-se um a qualidade do jogo e das respostas, uma vez que tempo demasiado leva a pensamentos longe do foco do jogo e pouco tempo pode atrapalhar atenção do aluno pela pressão impossibilitando a conclusão do raciocínio. A experiência vivida vem em conjunto com a experimentação particular de cada aluno. O jogo dá a abertura para o diálogo de experimentações e experiências de dentro ou fora do ambiente escolar, já que dúvidas podem surgir ou exemplos de pessoas próximas que passaram por algo relacionado aos temas do jogo

A experiência de vida de cada indivíduo formulará conhecimento específico pertencente à apenas o vivenciam-te. Em um ambiente escolar essas experiências são diversificadas e todas têm valor. Para tentar unificar as experiências, o jogo traz em seu material, diversos tipos de fichas, que foram de total criação dos realizadores do trabalho, elas se enquadram nas seguintes:

- Pergunta e resposta: resposta curta (sim ou não, ou nome específico);
- Pergunta elaborada: tem texto explicativo e uma pergunta elaborada que demanda debate e elaboração de resposta;
- Pergunta múltipla: contém várias alternativas ou tem mais de uma pergunta na mesma, tem um nível de dificuldade mais elevado;
- Desafio: Realização de um ato determinado pelo conteúdo;
- Ficha texto: texto explicativo informando sobre o assunto da casa.

Na seleção dos materiais que estão abordados nas fichas, foi realizada uma busca ampla em diversos meios de comunicação como *sites*, artigos, *blogs* e o material dado em sala de aula, buscando alternativas de introduzir os mais diversos assuntos com linguagens diversificadas para atingir a maior parte dos(as) alunos(as) sem perder a qualidade do jogo e do processo de ensino/aprendizagem.

Cada ficha traz o reforço positivo e o reforço negativo utilizado por de Skinner *apud* Santos; Leite (2013), a maior parte das questões tem em sua parte final escrito acerto ou erro. Caso a ficha tenha essas opções, deve-se fazer o que se encontra escrito, após resultado de acerto ou erro pelo(a) professor(a).

Quando o aluno desvenda a questão e encontra a solução ele receberá um reforço positivo (quase todo o acerto positivo tem) e a recompensa se dá por meio de locomoção no tabuleiro, caso erre o aluno receberá o reforço negativo, que consiste em regredir casas ou deixar outro grupo avançar.

O processo de avanço e retrocesso de casas foi cuidadosamente pensado para que as equipes não avancem demais e termine o jogo sem que a maior parte das fichas tenha sido sorteada. As fichas de desafios indicam uma determinada consequência que a pessoa sorteada deve realizar, ela é a aproximação dos temas abordada no jogo com a realidade, faz assimilação com cenas do dia-a-dia e as incorporam nos jogadores. Nelas estão incluídos desafios como colocar camisinha em banana, diferenciação de preservativos, diferenciação de IST e em algumas fichas há incorporação de cenas do cotidiano como fazer parar o bebê de chorar, simular uma gravidez entre outros.

Pensando sobre a liberdade do(a) aluno(a) ao jogar e o quão cuidadosa a conversa sobre o conteúdo sexualidade foi criado uma folha resposta, nela tem todas as respostas de todas as fichas. O(A) professor(a) se direciona através da folha resposta para poder afirmar se a resposta é coerente ou não. A folha resposta trata os assuntos com objetividade, assim, dando a possibilidade do professor complementar a resposta com informações adicionais. Qualquer conteúdo adicional é de responsabilidade do(a) professor(a). A dinâmica do jogo cria uma realidade paralela comparada a dinâmica cotidiana de dentro da sala aula e por esse fato o espaço físico deve acompanhar essa transação, sua aplicação deve ser fora da sala de aula.

Após estipulado a quantidade de pessoas em cada grupo, os grupos devem selecionar um membro para ser o “pião”, apenas ele andará no mapa e será responsável por realizar os desafios. Um integrante do grupo joga um dado, o número sorteado e a quantidade de casas que o “pião” têm que andar.

Chegando à casa que confere com o número sorteado no dado, ele deve escolher uma das sete fichas que estarão dispostas ao lado da casa. Ao selecionar uma das fichas ele ou algum integrante do grupo deve pegar a pergunta e ler em voz alta para todos ouvirem. No início da leitura começa a contar o tempo de 1min15 segundos para a solução da questão. Após o término do tempo, o grupo deve falar a resposta, com a ficha resposta o professor deve dizer se foi um acerto ou erro, em caso de acerto ele vai cumprir o que está escrito em acerto e em caso de erro ele também o deve cumprir só que o escrito erro.

Após a conclusão do desafio a rodada é transferida para outro grupo que deve realizar o mesmo procedimento, ganha o jogo quem conseguir passar por todas as casas e sair do tabuleiro. Em razão do tempo, pode também ser considerada a equipe vencedora aquela que tiver mais próxima da saída do tabuleiro.

Regras do “Jogo da Adolescência IST”

- 1° Enquanto tiver fichas a casa é válida, em caso de acabar a as fichas da casa e alguma equipe caiu, deve-se se deslocar a casa da frente;
- 2° Só pode mudanças de peões caso o tabuleiro permita;
- 3° Em falta de autenticidade na resposta ou plágio a equipe recua duas casas e a questão é anulada;
- 4° Os membros da equipe podem conversar entre si para responder incluindo o pião;
- 5° Mesmo que alguma equipe saia do jogo as outras equipes devem continuar até que a última equipe consiga sair do jogo;
- 6° Todos os peões têm direito a recusar os desafios, porém, pagam um preço escrito na própria carta;
- 7° Não é permitido brincadeiras ofensivas e preconceituosas.

CONCLUSÃO

O jogo em questão aborda o tema sexualidade, sendo um dos conteúdos mais polêmicos no ensino fundamental II. Além disso, os(as) alunos(as) dessa fase do Ensino Básico apresentaram comportamentos dinâmicos, agitados e inquietos, devido à mudança de hormônios, típicos da idade entre 11 e 15 anos. Assim, jogos didáticos são considerados adequados nessas situações, pelo fato de entreterem e abordarem o tema de uma forma abrangente e dinâmica.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) 2017,

[...] propõe-se que a Orientação Sexual oferecida pela escola aborde com as crianças e os jovens as repercussões das mensagens transmitidas pela mídia, pela família e pelas demais instituições da sociedade. Trata-se de preencher lacunas nas informações que a criança e o adolescente já possuem e, principalmente, criar a possibilidade de formar opinião a respeito do que lhes é ou foi apresentado. A escola, ao propiciar informações atualizadas do ponto de vista científico e ao explicitar e debater os diversos valores associados à sexualidade e aos comportamentos sexuais existentes na sociedade, possibilita ao aluno desenvolver atitudes coerentes com os valores que ele próprio elege como seus. (p. 300)

Desta forma, é esperado que o jogo contribua para o progresso educacional, social e formação pessoal. Espera-se, nesse sentido, que o “Jogo da Adolescência IST” ajude além dos conteúdos da sexualidade e venha auxiliar no aperfeiçoamento dos indivíduos perante futuros trabalhos em equipe, para que aprendam a lidar com as futuras situações e a entender a visão do “outro”. Além do mais, é imprescindível que os (as) jovens possam ter seus sentidos aflorados e desenvolvidos com as práticas e, também, todas as suas dúvidas em relação à sexualidade sejam sanadas pelos professores de uma forma descontraída.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. G.; RUFCA, K. N. Sexualidade na escola: definições e propostas para uma intervenção no ensino fundamental. Universidade Presbiteriana Mackenzie, p. 1-66, 2009.
- BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de junho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. (2017). Seis doenças sexualmente transmissíveis em alta entre jovens brasileiros; saiba como evitá-las.
- CASTILHO, M. A.; TONUS, L. H. O lúdico e sua importância na educação de jovens e adultos. Synergismus scyentifica UTFPR, p. 2-3, 2008.
- CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. A utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, p. 1-9, 2009.
- FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. Revista Professor, v. 19, n. 75, p. 15–19, 2003.
- GONÇALVES, H. *et al.* Início da vida sexual entre adolescentes (10 a 14 anos) e comportamentos em saúde. Scielo, 2015.
- HOLANDA, M. L. *et al.* O papel do professor na educação sexual de adolescentes. Universidade Federal do Paraná, vol. 15, p. 702 – 708, 2010.
- KRASILCHIK, M. Prática de ensino de Biologia. 4º ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. 193 p.
- LEÃO, D. M. M. Paradigmas contemporâneos da educação: escola tradicional e escola. Cad. Pesqui., n.107, pp.187-206, 1999.
- LOUSAN, N. E. P.; DUARTE, L. R.; LANZA, L. B. Recursos e metodologias utilizados pelo professor de biologia para o ensino-aprendizagem do tema transversal saúde na escola pública. Revista adolescência e saúde, v. 14, n. 3, p. 46-49, 2017.
- MAIA, A. C.; RIBEIRO, P. R. M. Educação Sexual: Princípios para a ação. Revista Brasileira de Psicologia e Educação, p. 41-51, 2011.
- MAMPRIN, A. M. P. A importância da educação sexual na escola para prevenção de conflitos gerados por questões de gênero. Universidade Estadual de Londrina, p. 1–17, 2009.
- NICOLA, J. A.; PANIZ, C. M. A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de Biologia. Universidade Estadual Paulista, v. 2, n. 1, p. 1-26, 2016.
- PEREIRA, A. L. L. A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem. Repositório Aberto da Universidade do Porto, p. 21-27, 2013.

PEREIRA, A. L. *et al.* A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem. Universidade do Porto, p. 1-132, 2013.

QUIRINO, V. L. Recursos didáticos: fundamentos de utilização. Universidade Estadual da Paraíba, p. 1–31, 2011.

REGINALDO, C. C.; SHEID, N. J.; GÜLLICH, R. I. C. O ensino de ciências e a experimentação. IX ANPED SUL, p. 1-13, 2012.

SANTOS, E. L. N.; LEITE, F. L. A distinção entre reforçamentos positivos e negativos em livros de ensino de análise do comportamento. *Revista Perspectivas*, vol. 4, p. 09 – 18, 2013.

SANTOS, M. L.; PERIN, C. S. B. Os desafios da escola pública paranaense - na perspectiva do professor. *Cadernos PDE*, v. 1, p. 26, 2013.

SILVA, A. P. A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de Educação Física. Universidade de Brasília, p. 1-57, 2007.

SILVA, G. M. O. *et al.* O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica e professores de educação física. *Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*, v. 10, n. 2, p. 145-164, 2012.

SOUSA, R. B. *et al.* O lúdico nas escolas de campo. *Revista Realize*, p. 1-11, fev. 2017.

SOUZA, C. R. C. de S. *et al.* Jogos e brincadeiras no desenvolvimento lúdico da criança. *Revista Digital*, vol. 193, 2014.

TEIXEIRA, R. R. P.; APRESENTAÇÃO, K. R. dos S. da. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. *Revista Linhas*, v. 15, n. 28, p. 302-323, 2014.

VIVEIRO, A. A.; DINIZ, R. E. S. Atividade de campo no ensino das ciências e na educação ambiental: refletindo sobre as potencialidades desta estratégia na prática escolar. *Ciência em Tela*, v. 2, n. 1, p. 1-12, 2009.

Publicado em 17/04/23